

# **M1 Informatique - Programmation d'Interfaces Embarquées**

Cahier des Charges

Brabant Mano - Riviere Benjamin

## **Mahjong**

Contexte : Création d'une application Android

Objectif : Créer une application Android en Java pour jouer au Mahjong

### **1) Besoins et Contraintes**

L'application devra être réalisée avec Android Studio.

L'utilisateur pourra jouer au mahjong suivant les règles du Mahjong.

Lorsque ce sera au tour de l'utilisateur il pourra jeter une tuile de sa main et en piocher une nouvelle. Si il en possède une, le joueur peut déclarer une main gagnante, le jeu s'arrête, on compte les points et on recommence une nouvelle partie. Dans le cas où personne ne déclare une main gagnante, le jeu s'arrête lorsque la pioche est vide.

### **2) Résultats attendus**

#### **a) User Stories**

- ETQ USER JS jouer au mahjong selon les règles officielles
- ETQ USER JS utiliser l'application sur Android
- ETQ USER JS configurer le jeu
- ETQ USER JS pouvoir quitter une partie en cours
- ETQ USER JS utiliser le tactile pour les interactions
- ETQ USER JS voir mon score et celui du bot
- ETQ USER JS voir l'état de la partie à tout moment

#### **b) Maquettes**

# MAHJONG

PLAY

OPTIONS

LEAVE

DORA :

