🕹 TYPE de jeu : **REFLEXE (assaut) ✅**

💁🏻 **Accueil**

* Le joueur choisit le mode de jeu Reflexe / Assaut
* Le joueur choisit le nombre de trous (Nombre de trous au départ du jeu)
* Le joueur choisit une difficulté

Durée d’affichage de la taupe au départ pour ce mode de jeu

👶🏻 Rookie: 2s 👨🏻 Easy: 1.5s 🥷🏻 Killer: 1s (à ajuster)

* Le joueur appui sur « démarrer »
* Affichage de la page jeu puis des trous
* Une fois les trous affichés, un message s’affiche pour annoncer que la partie va démarrer, suivi 2s après dans ce même message d’un décompte de 3s avec bip chaque seconde et ensuite le message se retire.
* Deux compteurs l’un sur l’autre s’affichent en haut à gauche pour comptabiliser les taupes touchées et un autre les manquées
* La partie se déroule sur 3 (à ajuster) salves avec la même taupe model
* Chaque salve affiche et retire 15 fois (à ajuster) la taupe successivement
* Le rythme ne sera pas régulier :

(La durée choisie avec la difficulté prend en compte la sortie, le temp affiché et la rentrée et pour l’irrégularité on y ajoute un petit tempo variable de 0 à 1s (à ajuster) avant la suivante.

* À chaque salve, le nombre de trous augment a la tranche supérieure ou alors s’il ne peut pas augmenter à la tranche de trous supérieur la vitesse augmente de 5 % (à ajuster).
* Il y aura un son pour les taupes touchées et un autre pour les manquées
* Durant la partie sont comptabilisé le nombre de touchées et manquées
* Une fois la fin du jeu, une fenêtre s’ouvre pour annoncer la fin du jeu et affiche le résultat.
* Dans le résultat sera affiché le nombre de taupes touchées et manquées
* La fenêtre possède aussi deux boutons un pour recommencer et l’autre pour retourner à l’accueil

🕹 TYPE de jeu : **REFLEXE (endurance) ✅**

💁🏻 **Accueil**

* Le joueur choisit le mode de jeu Reflexe / Endurance
* Le joueur choisit nombre de trous (Nombre de trous au départ du jeu)
* Le joueur choisit une difficulté

Durée d’affichage de la taupe au départ pour ce mode de jeu

👶🏻 Rookie: 2s 👨🏻 Easy: 1.5s 🥷🏻 Killer: 1s

* Le joueur appui sur « démarrer »
* Affichage de la page jeu puis des trous
* Une fois les trous affichés, un message s’affiche pour annoncer que la partie va démarrer, suivi 2s après dans ce même message d’un décompte de 3s avec bip chaque seconde et ensuite le message se retire.
* Un compteur s’affiche en haut à gauche pour comptabiliser les taupes touchées et en dessous un chrono pour la durée de la partie
* A la fin du décompte, le chrono se lance et les taupes commence à sortir
* Le rythme ne sera pas régulier :

(La durée choisie avec la difficulté prend en compte la sortie, le temp affiché et la rentrée et pour l’irrégularité on y ajoute un petit tempo variable de 0 à 1s (à ajuster) avant la suivante.

* La vitesse augmente de 5 % (à ajuster) toutes les 5 apparitions
* Le jeu continue jusqu’à ce que le joueur loupe une taupe.
* Il y aura un son pour les taupes touchées et un autre pour les manquées
* Durant la partie sera comptabilisé le nombre de touchées et le chrono arrêté au moment où la taupe n’est pas touchée et rentrée
* Une fois la fin du jeu, une fenêtre s’ouvre pour annoncer la fin du jeu et affiche le résultat.
* Dans le résultat sera affiché selon ce type et le mode jeu, le nombre de taupes touchées et la durée de la partie
* La fenêtre possède aussi deux boutons un pour recommencer et l’autre pour retourner à l’accueil

🕹 TYPE de jeu : **REFLEXE (chrono)**

💁🏻 **Accueil**

* Le joueur choisit le mode de jeu Reflexe / Chrono
* Le joueur choisit nombre de trous (Nombre de trous au départ du jeu)
* Le joueur choisit une difficulté

Temps de jeu pour ce mode de jeu

👶🏻 Rookie: 1min45 👨🏻 Easy: 1min 🥷🏻 Killer: 45s

* Le joueur appui sur « démarrer »
* Affichage de la page jeu puis des trous
* Une fois les trous affichés, un message s’affiche pour annoncer que la partie va démarrer, suivi 2s après dans ce même message d’un décompte de 3s avec bip chaque seconde et ensuite le message se retire.
* Un compteur s’affiche pour comptabiliser les taupes touchés en dessous une minuterie pour le décompte de la durée de la partie.
* Le joueur doit toucher **un max de taupes**
* Le rythme ne sera pas régulier :

(La durée choisie avec la difficulté prend en compte la sortie, le temp affiché et la rentrée et pour l’irrégularité on y ajoute un petit tempo variable de 0 à 1s (à ajuster) avant la suivante.

* La vitesse augmente de 5 % (à ajuster) toutes les 5 apparitions
* Il y aura un son pour les taupes touchées et un autre pour les manquées
* Durant la partie sont comptabilisé le nombre de touchées et manquées Une fois la fin du jeu, une fenêtre s’ouvre pour annoncer la fin du jeu et affiche le résultat.
* Dans le résultat sera affiché le nombre de taupes touchées et manquées
* La fenêtre possède aussi deux boutons un pour recommencer et l’autre pour retourner à l’accueil

🧠 TYPE de jeu : **MÉMOIRE (assaut)**

💁🏻 **Accueil**

* Le joueur choisit le mode de jeu Mémoire / Assaut
* Le joueur choisit nombre de trous (Nombre de trous au départ du jeu)
* Le joueur choisit une difficulté
* Durée d’affichage de l’ensemble des taupes à mémoriser
* 👶🏻 Rookie: 20s 👨🏻 Easy: 15s 🥷🏻 Killer: 10s
* Le joueur appui sur « démarrer »
* Affichage de la page jeu puis des trous
* Une fois les trous affichés, un message s’affiche pour annoncer que la partie va démarrer, suivi 2s après dans ce même message d’un décompte de 3s avec bip chaque seconde et ensuite le message se retire.

(Les paires de taupes choisies aléatoirement dans la liste fichier «. Json » charger.)

* Un compteur s’affiche pour comptabiliser les paires de taupes trouvées et un autre le décompte des erreurs
* La partie se déroule sur 3 (à ajuster) salves avec les taupes du fichier json
* Une salve affiche toutes les paires de taupes du plateau selon le paramètre de difficulté puis elles disparaissent.
* Le joueur clique sur un premier trou, la taupe qui lui est associer s’affiche
* Le joueur clique sur un autre trou qui affiche sa taupe associer
* Si les taupes ne sont pas identiques les deux disparaissent et une erreur est compté et le joueur recommence
* Le joueur a perdu au bout de 3 erreurs et je jeu est fini.
* Si elles sont identiques elles resteront affichées et les trous inactifs puis le joueur recommence
* À chaque salve, le nombre de trous augment a la tranche supérieure ou alors, la vitesse augmente de 5 % (à ajuster) s’il ne peut pas augmenter à la tranche de trous supérieur.
* Il y aura un son pour les taupes match et un autre pour les manquées
* Durant la partie sont comptabilisé le nombre de touchées
* Une fois la fin du jeu, une fenêtre s’ouvre pour annoncer la fin du jeu et affiche le résultat.
* Dans le résultat sera affiché si victoire « vous avez gagné » et le nombre de taupes touchées ou bien un message « vous avez perdu »
* La fenêtre possède aussi deux boutons un pour recommencer et l’autre pour retourner à l’accueil

🧠 TYPE de jeu : **MÉMOIRE (endurance)**

💁🏻 **Accueil**

* Le joueur choisit le mode de jeu Mémoire / Endurance
* Le joueur choisit nombre de trous (Nombre de trous au départ du jeu)
* Le joueur choisit une difficulté
* Durée d’affichage de l’ensemble des taupes à mémoriser
* 👶🏻 Rookie: 20s 👨🏻 Easy: 15s 🥷🏻 Killer: 10s
* Le joueur appui sur « démarrer »
* Affichage de la page jeu puis des trous
* Une fois les trous affichés, un message s’affiche pour annoncer que la partie va démarrer, suivi 2s après dans ce même message d’un décompte de 3s avec bip chaque seconde et ensuite le message se retire.

(Les paires de taupes choisies aléatoirement dans la liste fichier «. Json » charger.)

* Un compteur s’affiche pour comptabiliser les paires de taupes trouvées et un autre le décompte des erreurs (3 erreurs)
* Nombre de paires augmente à chaque tour ainsi que les trous jusqu’au maximum de trous du plateau
* A chaque tour le joueur doit trouver toutes les paires
* Le joueur clique sur un premier trou, la taupe qui lui est associer s’affiche
* Le joueur clique sur un autre trou qui affiche sa taupe associer
* Si les taupes ne sont pas identiques les deux disparaissent et une erreur est décompté et le joueur recommence
* Le joueur a perdu au bout de 3 erreurs et je jeu est fini.
* Si elles sont identiques elles resteront affichées et les trous inactifs puis le joueur recommence
* Il y aura un son pour les taupes touchées et un autre pour les manquées
* Durant la partie sont comptabilisé le nombre de touchées
* Une fois la fin du jeu, une fenêtre s’ouvre pour annoncer la fin du jeu et affiche le résultat.
* Dans le résultat sera affiché si victoire « vous avez gagné » et le nombre de taupes touchées ou bien un message « vous avez perdu »
* La fenêtre possède aussi deux boutons un pour recommencer et l’autre pour retourner à l’accueil

🧠 TYPE de jeu : **MÉMOIRE (chrono)**

💁🏻 **Accueil**

* Le joueur choisit le mode de jeu Mémoire / Chrono
* Le joueur choisit nombre de trous (Nombre de trous au départ du jeu)
* Le joueur choisit une difficulté

Temps de jeu pour ce mode de jeu

👶🏻 Rookie: 1min45 👨🏻 Easy: 1min 🥷🏻 Killer: 45s

* Le joueur appui sur « démarrer »
* Affichage de la page jeu puis des trous
* Une fois les trous affichés, un message s’affiche pour annoncer que la partie va démarrer, suivi 2s après dans ce même message d’un décompte de 3s avec bip chaque seconde et ensuite le message se retire.

(Les paires de taupes choisies aléatoirement dans la liste fichier «. Json » charger.)

* + Un compteur s’affiche pour comptabiliser les paires trouvées

Et en dessous une minuterie pour le décompte de la durée de jeu

* + Nombre de paires augmente à chaque tour ainsi que les trous jusqu’au maximum de trous du plateau
  + A chaque tour le joueur doit trouver toutes les paires
* Le joueur clique sur un premier trou, la taupe qui lui est associer s’affiche
* Le joueur clique sur un autre trou qui affiche sa taupe associer
* Si les taupes ne sont pas identiques les deux disparaissent et une erreur est décompté et le joueur recommence
* Si elles sont identiques elles resteront affichées et les trous inactifs puis le joueur recommence
* Il y aura un son pour les taupes touchées et un autre pour les manquées
* Durant la partie sont comptabilisé le nombre de trouvées
* Une fois la fin du jeu, une fenêtre s’ouvre pour annoncer la fin du jeu et affiche le résultat.
* Dans le résultat sera affiché le nombre de pair trouvées
* La fenêtre possède aussi deux boutons un pour recommencer et l’autre pour retourner à l’accueil

♿️ TYPE de jeu : **AUDITIF (assaut)**

💁🏻 **Accueil**

* Le joueur choisit le mode de jeu auditif / assaut
* Le joueur choisit le nombre de trous (Nombre de trous au départ du jeu)
* Le joueur choisit une difficulté

Durée d’affichage de la taupe au départ pour ce mode de jeu

👶🏻 Rookie: 2s 👨🏻 Easy: 1.5s 🥷🏻 Killer: 1s

* Le joueur appui sur « démarrer »
* Affichage de la page jeu puis des trous
* Une fois les trous affichés, un message s’affiche pour annoncer que la partie va démarrer, suivi 2s après dans ce même message d’un décompte de 3s avec bip chaque seconde et ensuite le message se retire.
* Deux compteurs l’un sur l’autre s’affichent en haut à gauche pour comptabiliser les taupes touchées et un autre les manquées
* La partie se déroule sur 3 (à ajuster) salves avec la même taupe model
* Chaque salve affiche et retire 15 fois (à ajuster) la taupe successivement
* Le rythme ne sera pas régulier :

(La durée choisie avec la difficulté prend en compte la sortie, le temp affiché et la rentrée et pour l’irrégularité on y ajoute un petit tempo variable de 0 à 1s (à ajuster) avant la suivante.

* À chaque salve, le nombre de trous augment a la tranche supérieure ou alors s’il ne peut pas augmenter à la tranche de trous supérieur la vitesse augmente de 5 % (à ajuster).
* Il y aura un son pour les taupes touchées et un autre pour les manquées
* Durant la partie sont comptabilisé le nombre de touchées et manquées
* Une fois la fin du jeu, une fenêtre s’ouvre pour annoncer la fin du jeu et affiche le résultat.
* Dans le résultat sera affiché le nombre de taupes touchées et manquées
* Une voix lit le résultat au joueur
* La fenêtre possède aussi deux boutons un pour recommencer et l’autre pour retourner à l’accueil

♿️ TYPE de jeu : **AUDITIF (endurance)**

💁🏻 **Accueil**

* Le joueur choisit le mode de jeu auditif / Endurance
* Le joueur choisit nombre de trous (Nombre de trous au départ du jeu)
* Le joueur choisit une difficulté

Durée d’affichage de la taupe au départ pour ce mode de jeu

👶🏻 Rookie: 2s 👨🏻 Easy: 1.5s 🥷🏻 Killer: 1s

* Le joueur appui sur « démarrer »
* Affichage de la page jeu puis des trous
* Une fois les trous affichés, un message s’affiche pour annoncer que la partie va démarrer, suivi 2s après dans ce même message d’un décompte de 3s avec bip chaque seconde et ensuite le message se retire.
* Un compteur s’affiche en haut à gauche pour comptabiliser les taupes touchées et en dessous un chrono pour la durée de la partie
* A la fin du décompte, le chrono se lance et les taupes commence à sortir
* Le rythme ne sera pas régulier :

(La durée choisie avec la difficulté prend en compte la sortie, le temp affiché et la rentrée et pour l’irrégularité on y ajoute un petit tempo variable de 0 à 1s (à ajuster) avant la suivante.

* La vitesse augmente de 5 % (à ajuster) toutes les 5 apparitions
* Le jeu continue jusqu’à ce que le joueur loupe une taupe.
* Il y aura un son pour les taupes touchées et un autre pour les manquées
* Durant la partie sera comptabilisé le nombre de touchées et le chrono arrêté au moment où la taupe n’est pas touchée et rentrée
* Une fois la fin du jeu, une fenêtre s’ouvre pour annoncer la fin du jeu et affiche le résultat.
* Dans le résultat sera affiché le nombre de taupes touchées et manquées
* Une voix lit le résultat au joueur
* La fenêtre possède aussi deux boutons un pour recommencer et l’autre pour retourner à l’accueil

♿️ TYPE de jeu : **AUDITIF (chrono)**

💁🏻 **Accueil**

* Le joueur choisit le mode de jeu auditif / Chrono
* Le joueur choisit nombre de trous (Nombre de trous au départ du jeu)
* Le joueur choisit une difficulté
* Temps de jeu pour ce mode de jeu
* 👶🏻 Rookie: 1min45 👨🏻 Easy: 1min 🥷🏻 Killer: 45s
* Le joueur appui sur « démarrer »
* Affichage de la page jeu puis des trous
* Une fois les trous affichés, un message s’affiche pour annoncer que la partie va démarrer, suivi 2s après dans ce même message d’un décompte de 3s avec bip chaque seconde et ensuite le message se retire.
* Un compteur s’affiche pour comptabiliser les taupes touchés en dessous une minuterie pour le décompte de la durée de la partie.
* Le joueur doit toucher **un max de taupes**
* Le rythme ne sera pas régulier :

(La durée choisie avec la difficulté prend en compte la sortie, le temp affiché et la rentrée et pour l’irrégularité on y ajoute un petit tempo variable de 0 à 1s (à ajuster) avant la suivante.

* La vitesse augmente de 5 % (à ajuster) toutes les 5 apparitions
* Il y aura un son pour les taupes touchées et un autre pour les manquées
* Durant la partie sont comptabilisé le nombre de touchées et manquées Une fois la fin du jeu, une fenêtre s’ouvre pour annoncer la fin du jeu et affiche le résultat.
* Dans le résultat sera affiché le nombre de taupes touchées et manquées
* Une voix lit le résultat au joueur
* La fenêtre possède aussi deux boutons un pour recommencer et l’autre pour retourner à l’accueil

Particularité : **jeu au casque**, avec sons pour localiser les taupes

Mode 4 trous :

(Avant, droite, gauche, arrière)

Mode 6 trous :

(Avant, avant-droite, arrière-droite, arrière, arrière-gauche, avant-gauche)

Mode 8 trous :

(Avant, avant-droite, droite, arrière-droite, arrière, arrière-gauche, gauche, avant-gauche)