

Page de garde

Abstract :

Le projet consiste à adapter le jeu de plateau *RRR* (voir les règles du jeu en annexe). Plus précisément, d'adapter la mécanique de base et d'implémenter les 7 tuiles de départ, et autant de tuiles neutres que le temps le permet.

Le projet est prévu pour être mobile first, à deux jours, au tour par tour, sur le même appareil. C'est à dire compléter la phase 1 dans la liste de fonctionnalités qui suit.

Table des matières

Functionnalités.....	4
Phase 1 :.....	4
Phase 2 :.....	5
Phase 3 :.....	5
Maquette.....	6

■ Fonctionnalités

Phase 1 :

Set up :

- Board game
- Playerzone

Menu :

- Menu button
- New game button
- Quit button

Cards :

- Villager card
- Select
- Fill an empty spot

Players :

- 2 players
- Next turn
- Switch players

Cards 2 :

- Choose activation
- Flip self
- Flip other card
- Victory/defeat

Cards 3 :

- Discard zone
- Destroy self
- Destroy other

Visuals :

- Highlight selection
- Highlight possibilities

Cards 4 :

- Protection

Cards 5 :

- Multiple targets

Phase 2 :

Cards ... :

- Neutrals

Menu 2 :

- Variants
- Random draft
- Draft

Phase 3 :

Connections :

- Bluetooth connection

Menu 3 :

- Random secret
- Secret draft

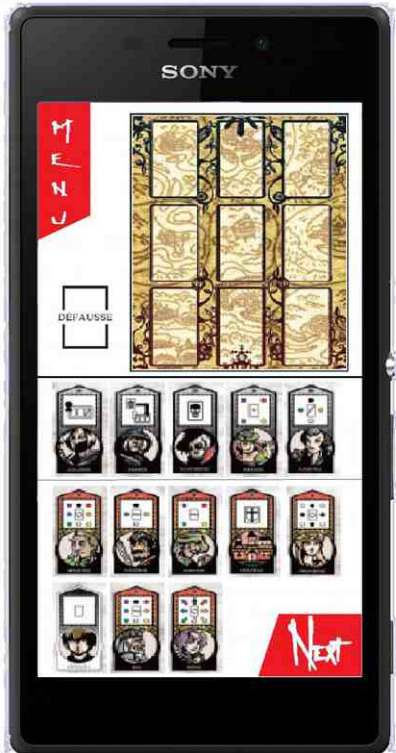
Connections 2 :

- Direct tcp/ip connection

Connections 3 :

- Internet hosted games

■ Maquette



Joueur 1 : vue portrait



Joueur 2 : vue paysage