

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

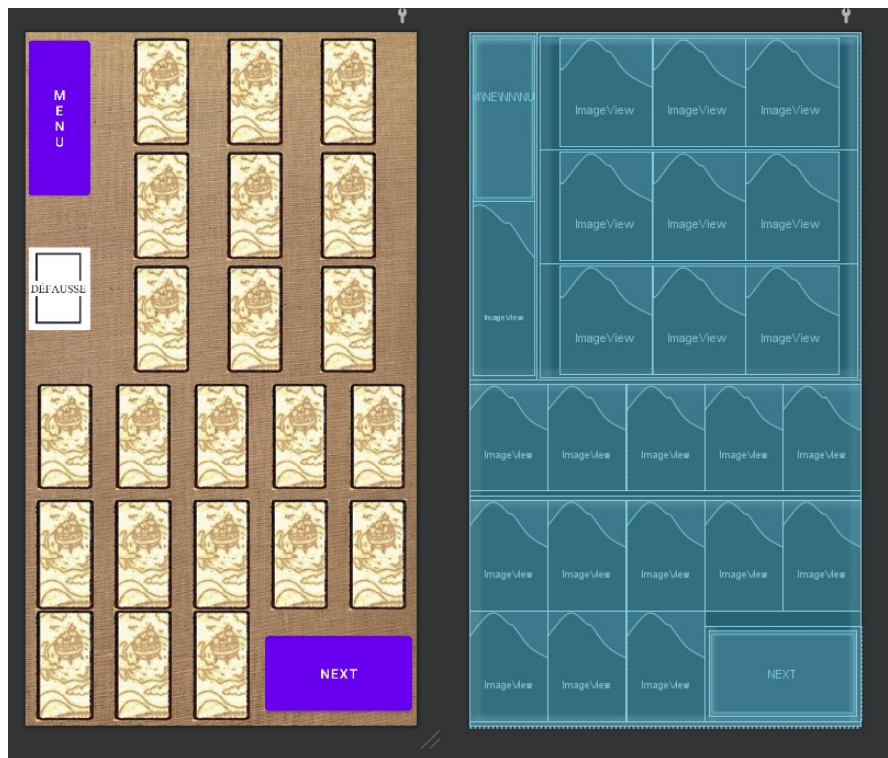
Functionnalités.....	4
Phase 1 :.....	4
Phase 2 :.....	5
Phase 3 :.....	5
Maquette.....	6

Functionnnalities

Phase 1 :

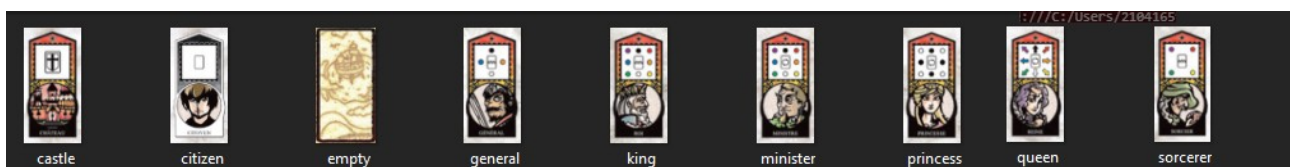
1. Set up :

- Frames
- Board game
- Playerzone



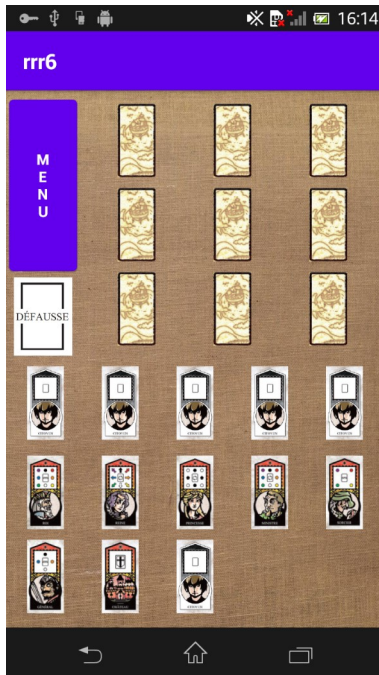
2. Menu :

- Menu button
- New game button
- fullscreen
- Cards imgs
- Quit button



3. Cards :

- Select
- Fill an empty spot



Clic sur le roi pour le selectionner

=>

Clic au centre pour le déplacer

4. Players :

- 2 players
- Next turn
- Switch players

5. Cards 2 :

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

6. Cards 3 :

- Discard zone
- Destroy self
- Destroy other

7. Save :

- buttons save/load/new
- new game
- saves menu
- save / load

8. Visuals :

- Highlight selection
- Highlight possibilities

9. Cards 4 :

- Protection

10.Cards 5 :

- Multiple targets

Phase 2 :

11.Cards ... :

- Neutrals

12.Menu 2 :

- Variants
- Random draft
- Draft

Phase 3 :

13.Connections :

- Bluetooth connection

14.Menu 3 :

- Random secret

- Secret draft

15.Connections 2 :

- Direct tcp/ip connection

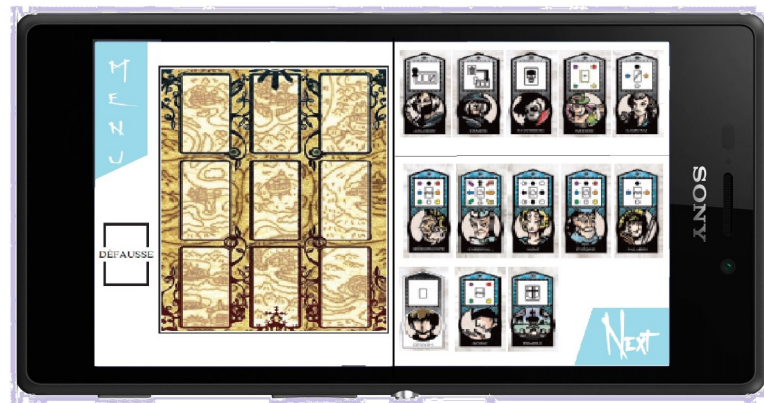
16.Connections 3 :

- Internet hosted games

Maquette



Joueur 1 : vue portrait



Joueur 2 : vue paysage