

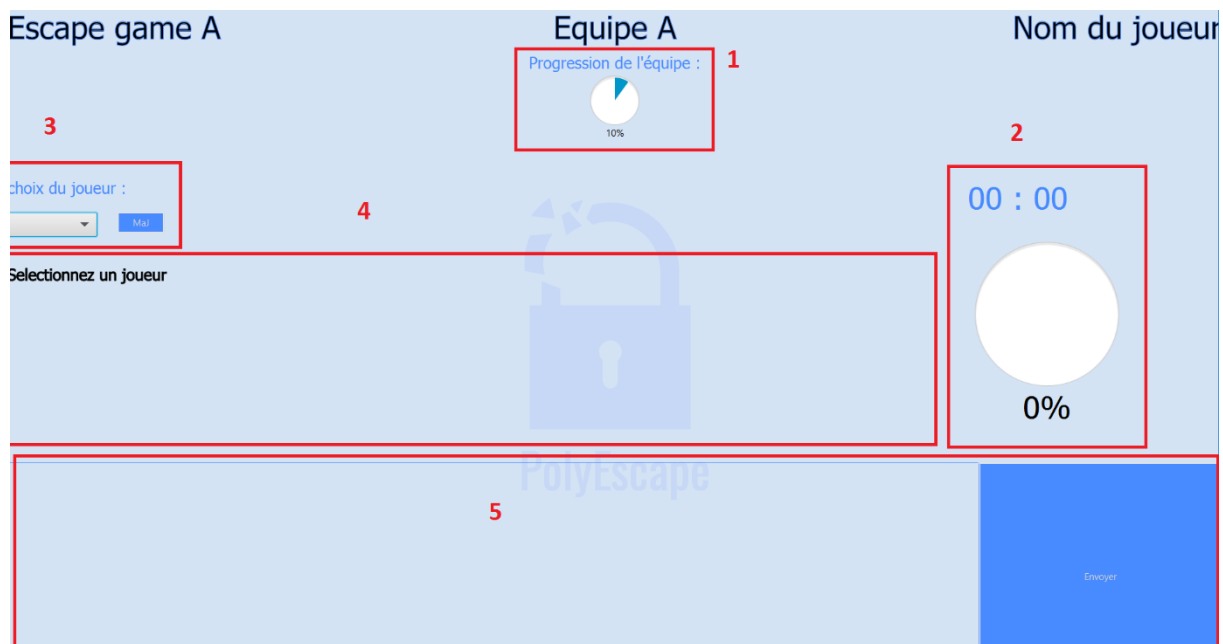
### Documentation Maître du jeu :

Le projet tourne autour de trois axes majeurs : Le server (Java, Websocket), Le(s) joueur(s) (Application Angular JS – Ionic) et le Maître du Jeu – MJ (JavaFX). Nous allons ici présenter la documentation du Maître du jeu.

#### I) Rôle et scénario :

Tout d’abord, le Maître du jeu est typiquement le professeur ayant créé l’échappée game car il sait parfaitement la réponse aux énigmes suggérées aux étudiants et sait comment les aider. Il peut être situé n’importe où mais il doit être sur un poste fixe (ou mobile) mais sur un ordinateur.

Le maître du Jeu dispose alors de cette interface :



#### Présentation des différentes zones :

- 1) Progression de l’équipe : On présente ici sous forme de diagramme avec pourcentage l’avancement/progression de l’équipe. Cela permet au maître du jeu d’aider plus ou moins les élèves. Par exemple, si le maître du jeu voit que le groupe est à 90% et qu’il lui reste 30 minutes, il donnera des indices peu explicites afin de laisser les élèves chercher d’avantage.
- 2) Avancée temporelle : On présente ici l’avancée temporelle de l’échappée game. Le temps est présenté sous forme de diagramme circulaire, similaire à une horloge et un Texte permettant d’afficher précisément le temps restant.
- 3) Choix du Joueur : Ici nous pouvons choisir le joueur que l’on souhaite aider. Si le joueur a besoin d’aide, nous aurons un message vocal indiquant qu’un joueur a besoin d’aide, de plus, dans la liste déroulante, le nom de ce joueur apparaîtra en rouge, le MJ aura donc l’énigme posant problème affichée dans le champ 4. Le MJ peut actualiser la dernière énigme du joueur qui lui a posé problème en appuyant sur le bouton « MaJ » juste à côté.
- 4) Champ d’affichage de l’énigme : Dans ce champ, l’énigme posant problème au joueur sélectionné est affichée.

- 5) Champ de réponse : Dans ce champ, le MJ peut entrer un indice, sous forme de texte et envoie directement cet indice au joueur sélectionné via le bouton « Envoyer »