

Documentation Joueur :

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 de l'application Joueur.

I) Rôle et scénario :

Le joueur est un élève ayant besoin d'un smartphone pour jouer. Notre solution technique ne se soucie pas de la plateforme utilisée par l'élève via son smartphone puisqu'elle utilise une application multi-plateforme.

Dans un premier temps, l'élève arrive sur cette page d'accueil (cf. figure 1). Le joueur rentre son nom/pseudonyme, il choisit si il veut jouer seul ou à plusieurs.



FIGURE 1 – Page d'accueil

Dans le cas où le joueur décide de jouer seul, il arrive sur cette seconde page (cf figure 2). Sur cette page, nous avons la liste des Escapes Games disponibles avec leur nom, et une description pour chacun d'eux. Le joueur décide alors à quel Escape Game il souhaite participer.

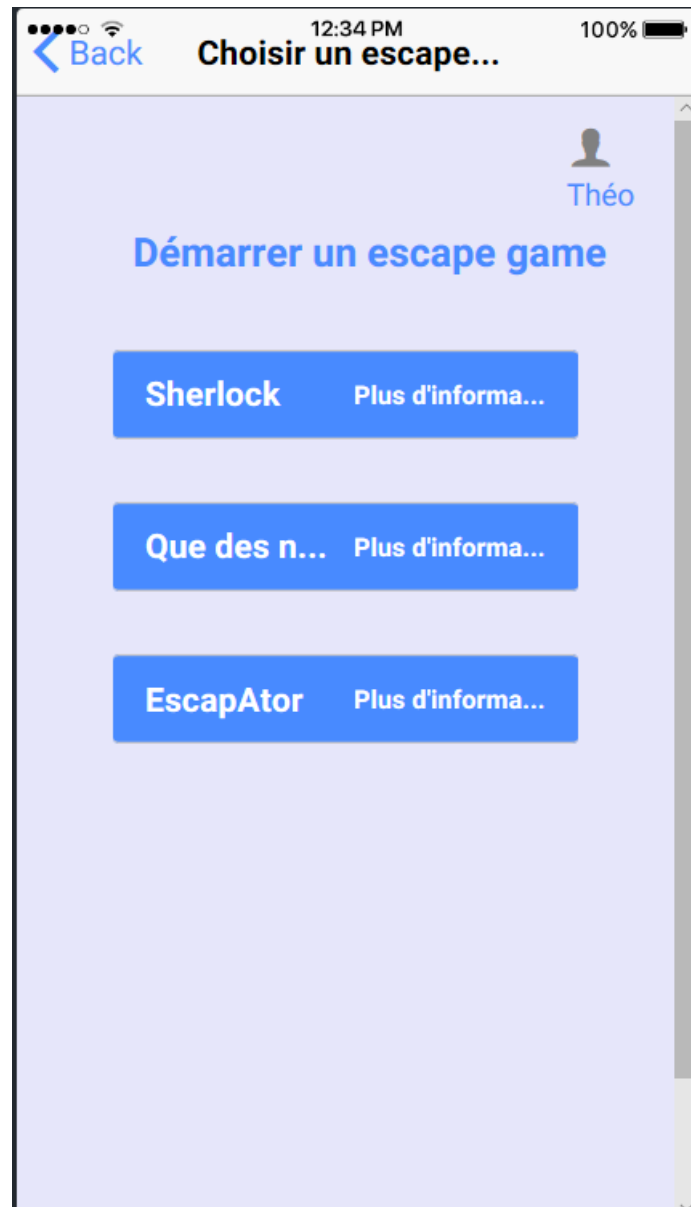


FIGURE 2 – Démarrage d'un Escape Game en solo

Une fois l'Escape Game souhaité sélectionné, le joueur arrive sur cette page (cf. figure 3). Il a alors le temps restant qui est affiché en haut à gauche de l'écran, son nom, ici « D », un rappel de l'Escape Game en cours, le nom de l'énigme, la description de celle-ci et un champ réponse.

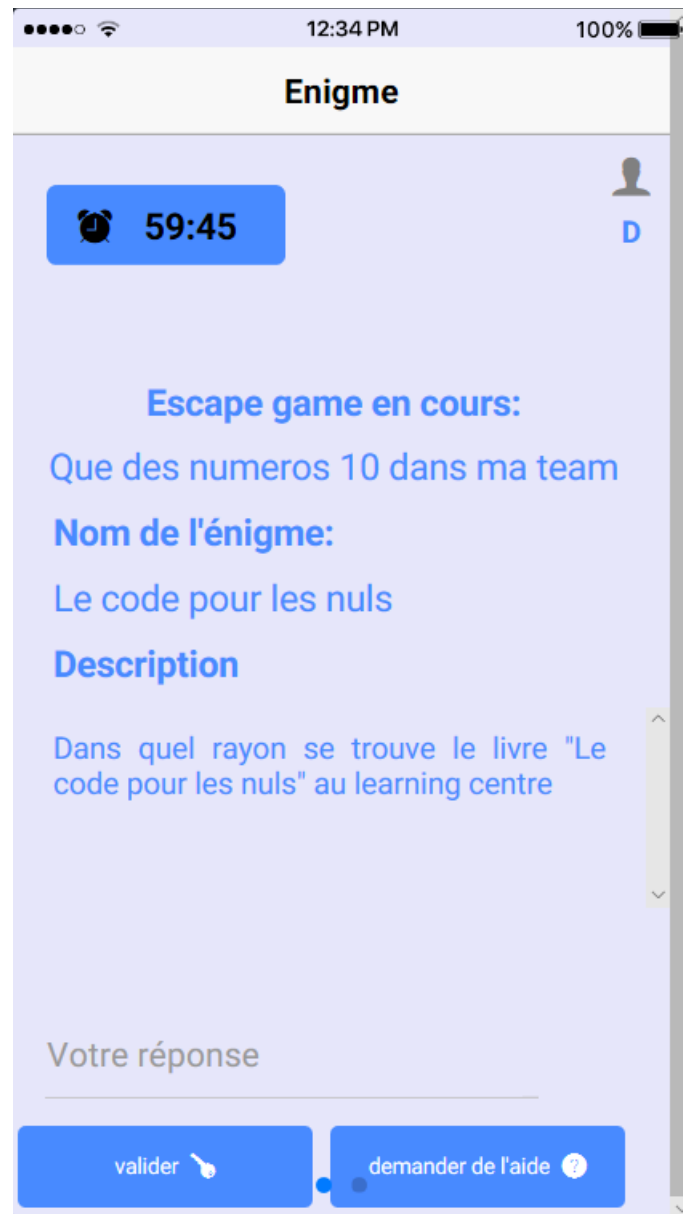


FIGURE 3 – écran de jeu en solo

Dans le cas où le joueur souhaite jouer en équipe, il a le choix entre créer une équipe, ou alors rejoindre une équipe déjà créée (cf figure 4).

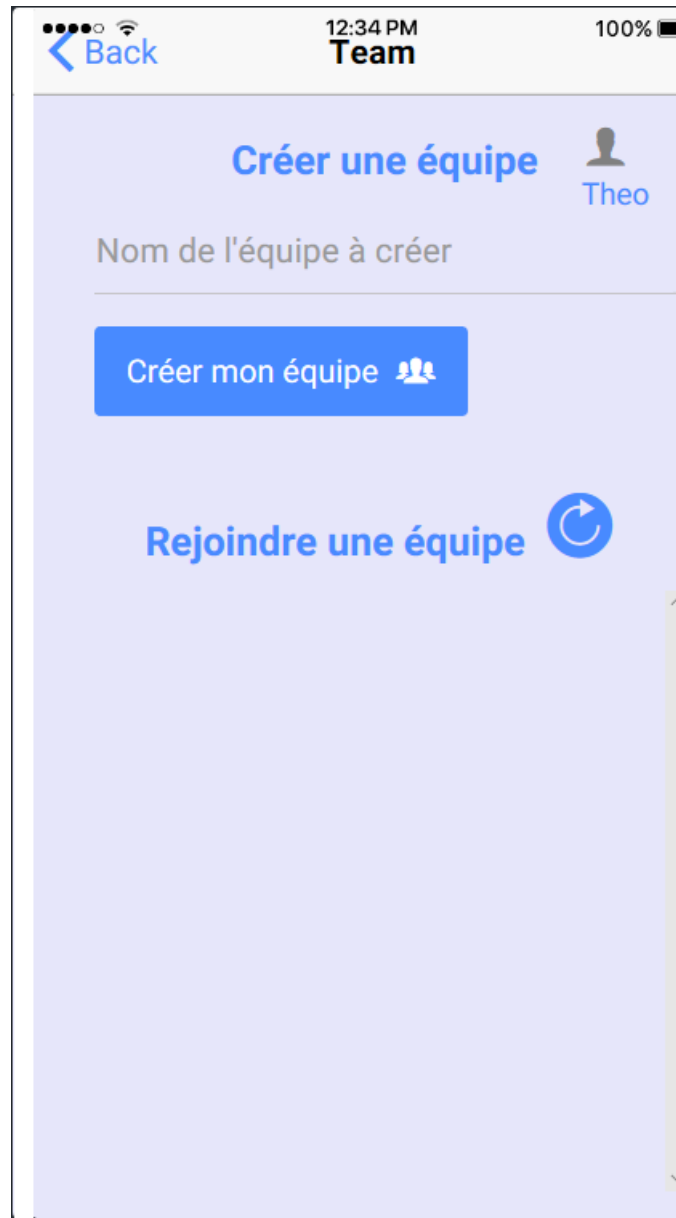


FIGURE 4 – Page de création/rejoignement d'une équipe

Une fois le nom d'équipe choisi ainsi que l'escape choisi, le joueur arrive dans une salle d'attente. Une fois que tous les joueurs de celle-ci sont prêts, le jeu démarre automatiquement. (cf. figure 5)

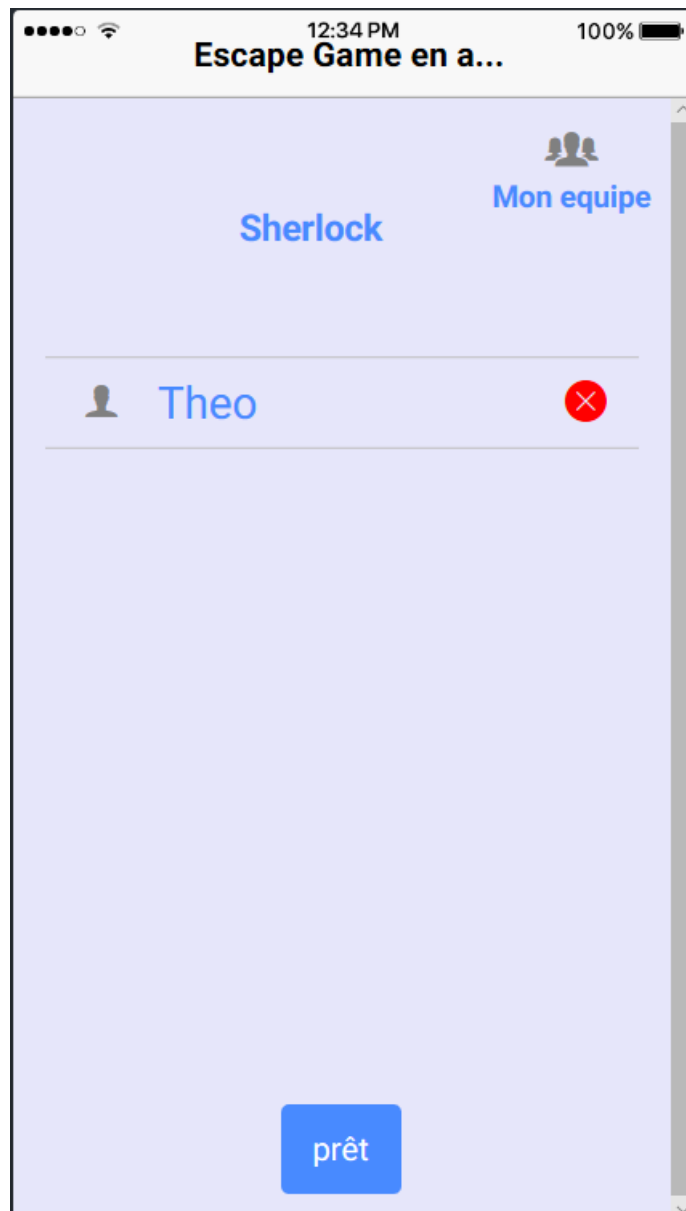


FIGURE 5 – Salle d’attente

Puisqu’il s’agit d’un mode multijoueur, parallèlement, un joueur se connecte et choisit l’équipe à rejoindre (cf. figure 6).

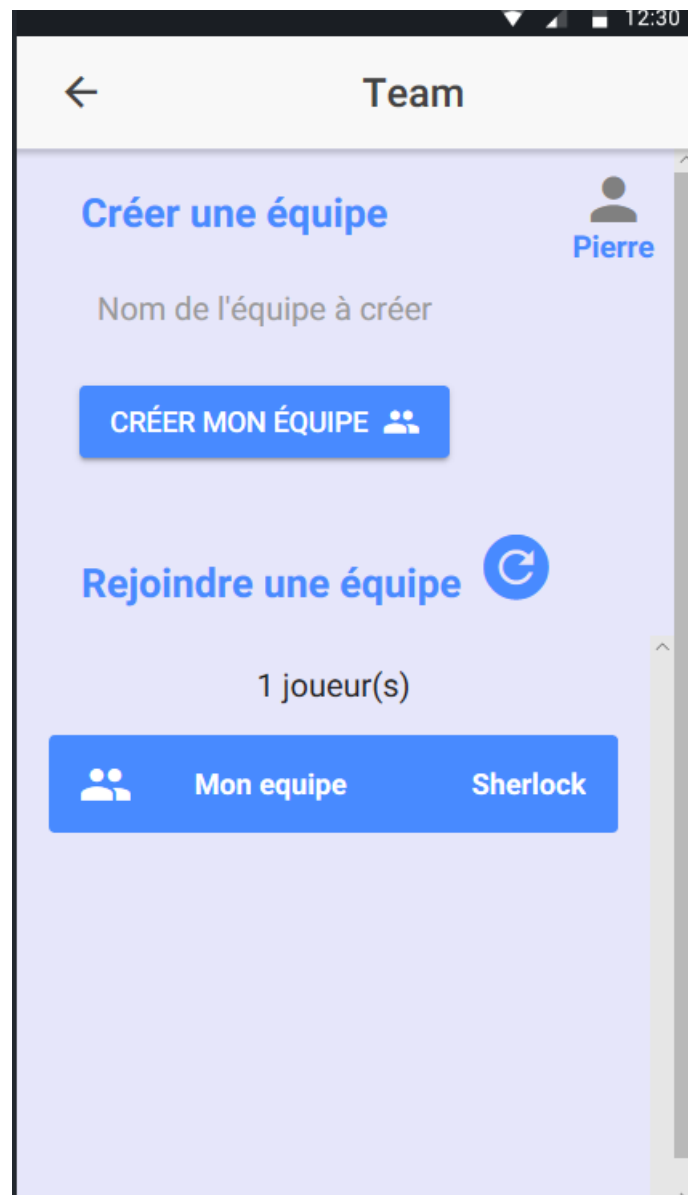


FIGURE 6 – Joueur Pierre rejoint l'équipe « Mon equipe ».

Le joueur Pierre choisit alors de rejoindre l'équipe du nom « Mon equipe », celle-ci contient actuellement 1 joueur. Une fois l'équipe rejoint, tous les joueurs ont vu sur cette écran : (cf. figure 7).

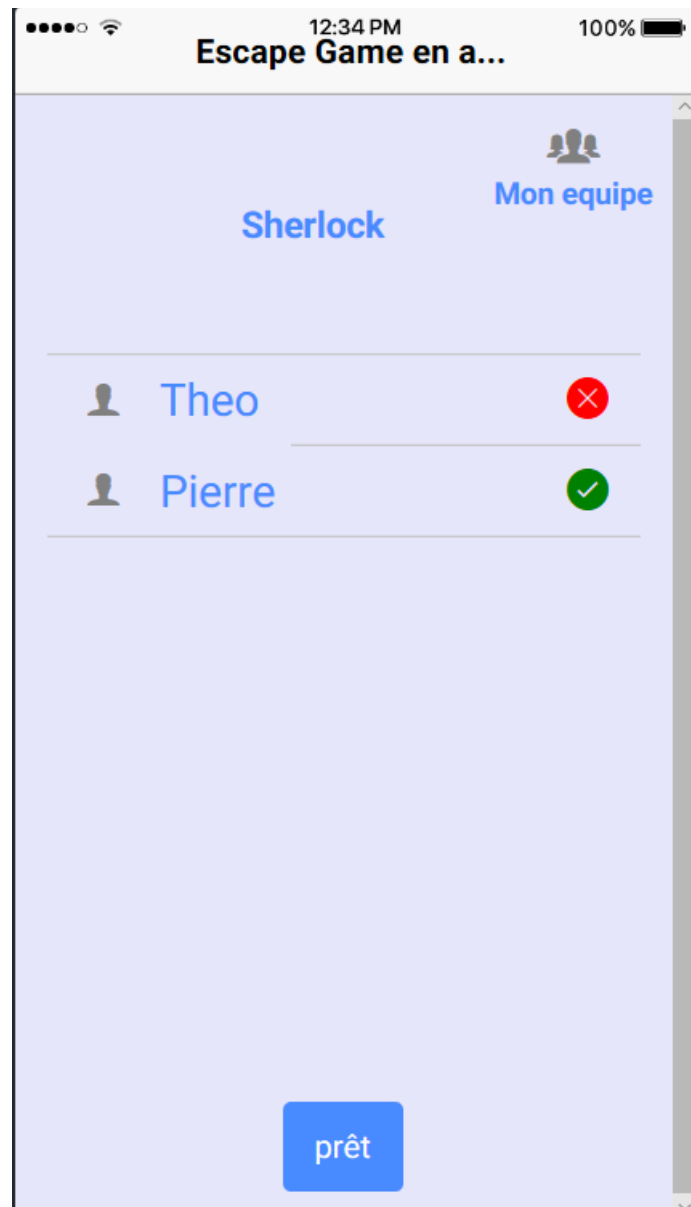


Figure 7 – Salle d’attente commune

Une fois que tous les joueurs sont prêts, la partie débute. Les joueurs ont alors chacun un lot d’énigme qu’ils doivent résoudre. (cf. figure 8)

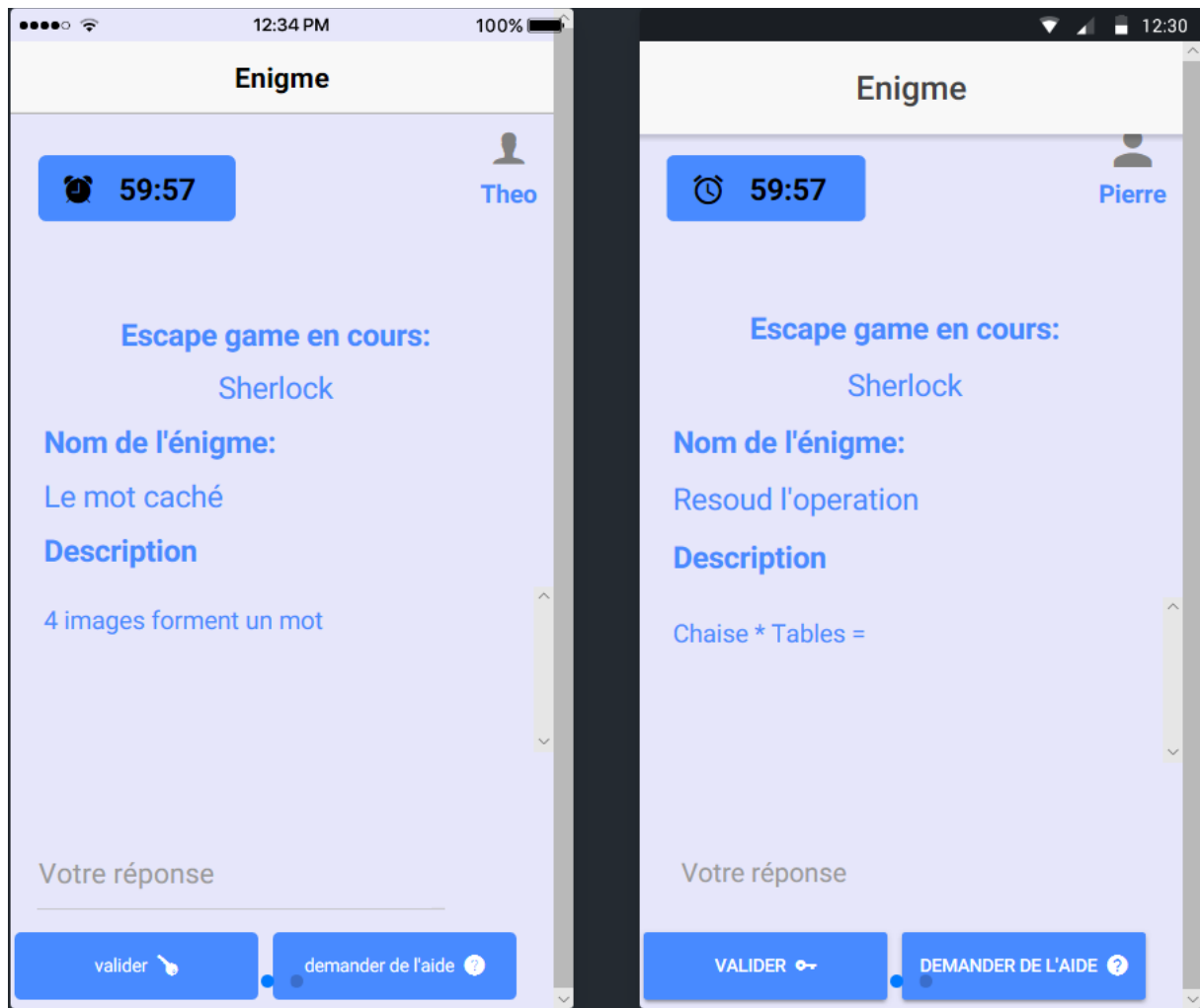


FIGURE 8 – Partie à deux en cours

A tout moment, chaque joueur, peut demander de l'aide au maître du jeu en cliquant sur le bouton en bas à droite. Cela crée une notification au maître du jeu (cf. Documentation MJ).

De plus, chaque joueur peut, en effectuant un slide sur la droite, accéder à la progression de chaque joueur. Par exemple, si Pierre répond à une question et Théo aucune, à un instant t , les joueurs auront cette vue : (cf. figure 9).



FIGURE 9 – Progression de l'équipe

Les énigmes en vert sont les énigmes réussies par le joueur, les énigmes en bleu sont les énigmes en cours, et les énigmes en gris sont les énigmes que les joueurs auront après.