



GESNOUIN
LAVASTE
LAFONTAINE
MALAMAS

Kévin
Maxime
Loïc
Alexis

- I. Présentation du jeu Motus
- II. Description globale
- III. Les fonctionnalités
- IV. Les modules
- V. Conclusion

Règles

- Trouver un mot mystère
- Mot de taille fixe
- Nombre de tentatives limité
- Temps limité par tentative

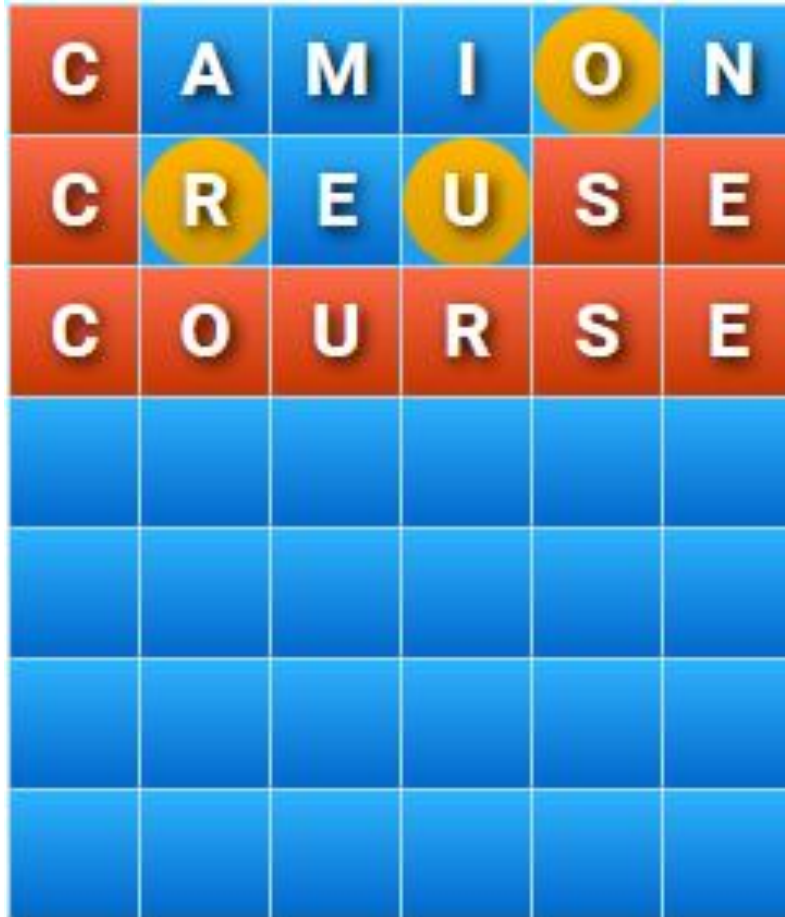


Description globale

- Jeu accessible via un site web
- Clavier et écran nécessaire pour jouer
- Jouable sur smartphone
- Profil des utilisateurs

Exemple

Mot de 6 lettres




7 tentatives





Durée : Temps en seconde par tentative

- Jeu
- Paramètre
- Interface graphique et sonore
- Traitement du mot
- TALN
- Timer
- Communication Client/Serveur

Choix des paramètres

Nombre d'essai  7 

Taille du mot  7 

Durée  8 

☒ Français ☐ Anglais

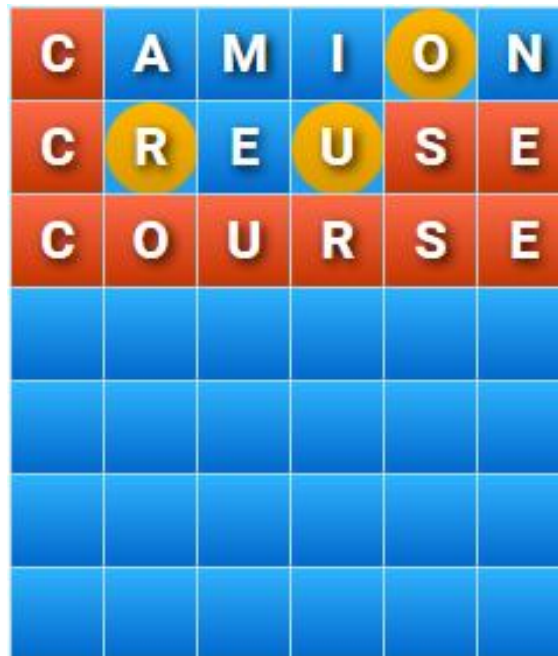
[Jouer !](#)

Interface graphique et sonore

- Indication du temps restant
- Construire et afficher la grille de jeu
- Afficher victoire ou défaite
- Input contenant la réponse du joueur
- Effets sonores selon évènement

Traitement du mot

- Vérifier Regex
- Lettres bien placées → carré rouge
- Lettres existantes mal placées → cercle jaune



- Vérification de l'existence du mot
 - dans la langue française
 - dans la langue anglaise

- Gérer le temps
- Fonction timerEvent
- Fonction resetTimer

Communication Client/Serveur

- Gestion des meilleurs scores
- Pseudo demandé à la fin d'une partie
- Scores enregistrés côté serveur

Conclusion

- Bilan humain
- Bilan technique