

Projet Motus



Groupe 7

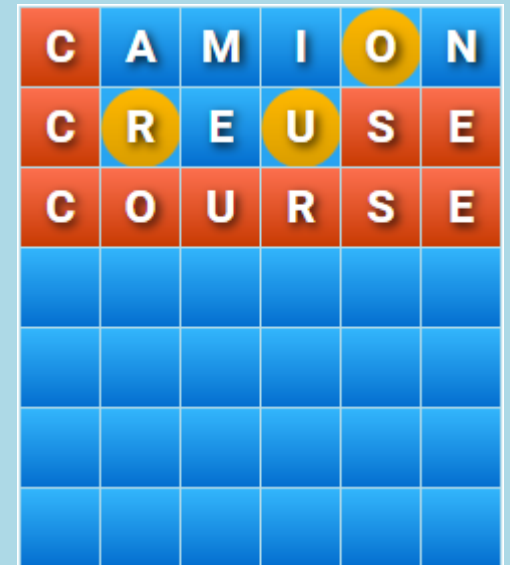
GESNOUN Kévin
LAVASTE Maxime
LAFONTAINE Loïc
MALAMAS Alexis

Sommaire

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

MOTUS

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



Description globale

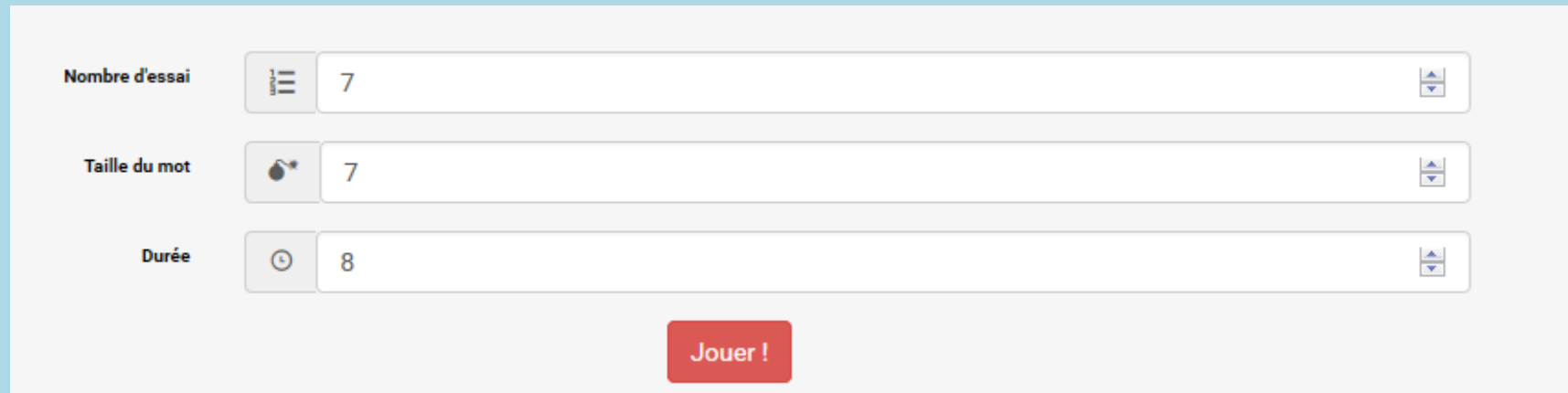
- Jeu accessible via un site web
- Clavier et écran nécessaire pour jouer

Profil des utilisateurs

=> utilisable par toute personne lettrée

Les fonctionnalités

- Choix des paramètres



The screenshot shows a settings panel for a game. It contains three rows of controls, each with a label, an icon, a text input field, and a spinner control. The first row is for 'Nombre d'essai' (Number of attempts) with a list icon and the value 7. The second row is for 'Taille du mot' (Word size) with a bomb icon and the value 7. The third row is for 'Durée' (Duration) with a clock icon and the value 8. Below these fields is a red button labeled 'Jouer !' (Play!).

Paramètre	Valeur
Nombre d'essai	7
Taille du mot	7
Durée	8

Jouer !

Mot de 6 lettres

7 tentatives

C	A	M	I	O	N
C	R	E	U	S	E
C	O	U	R	S	E

Durée : Temps en seconde par tentative

Les modules

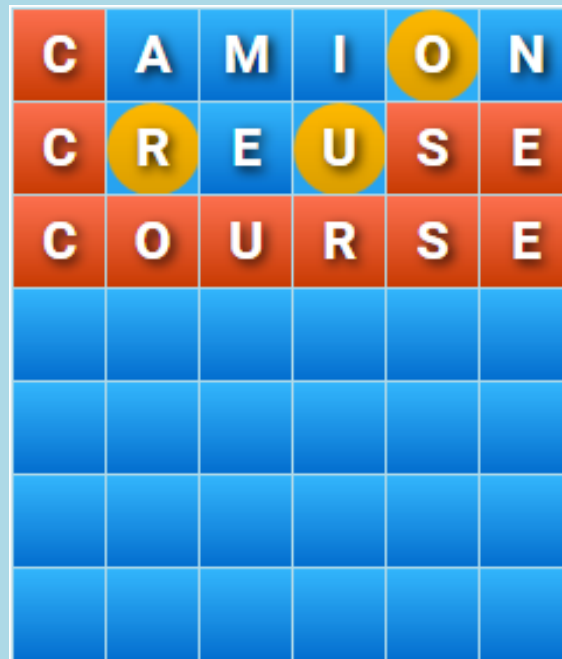
- Interface graphique et sonore
- Traitement du mot
- Jeu
- Timer
- Paramètre
- TALN
- Communication Client/Serveur

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 => carrés rouges
- Lettres existantes mal placées => cercle jaune



Communication Cient/Serveur

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

Module TALN

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

Module Timer

- Gérer le temps
- Fonction timerEvent
- Fonction resetTimer

Conclusion