

Projet Motus



Groupe 7

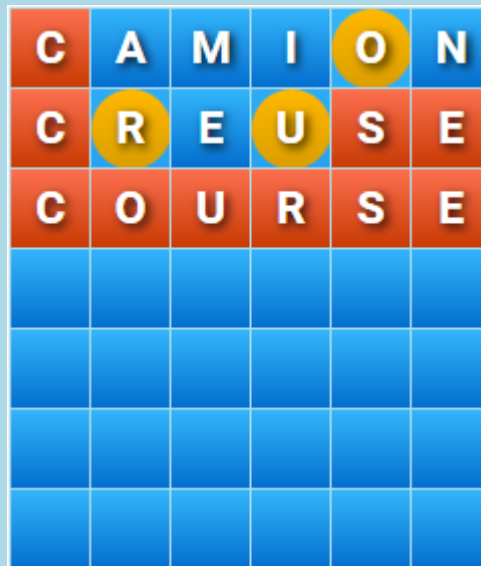
GESNOUIN Kévin
LAVASTE Maxime
LAFONTAINE Loïc
MALAMAS Alexis

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

Nombre d'essai		<input type="text" value="7"/>	
Taille du mot		<input type="text" value="7"/>	
Durée		<input type="text" value="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

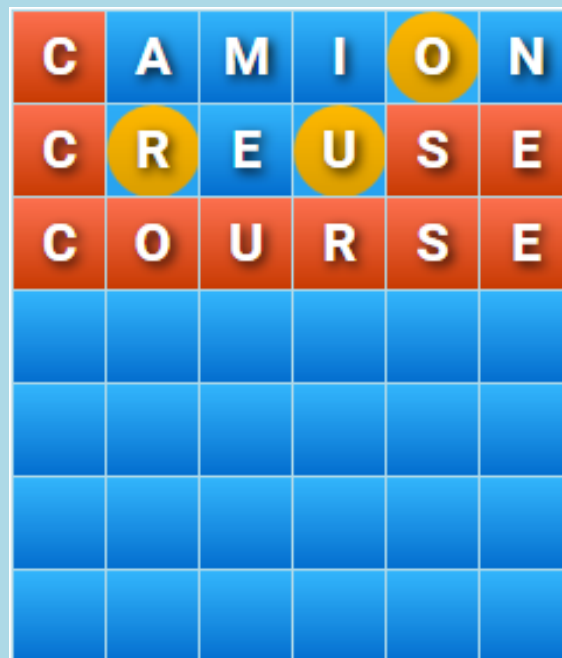
- Interface graphique et sonore
- Traitement du mot
- Jeu
- Timer
- Paramètre
- TALN
- Communication Client/Serveur

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