

## UNO - Simple et divertissant

L'objectif de ce projet est de créer un jeu de carte UNO qui serait esthétiquement agréable à l'œil et dont le fonctionnement du jeu est instinctif. En plus de cela, puisque UNO est un jeu de groupe, il sera nécessaire qu'il soit possible de jouer en ligne avec des amis.

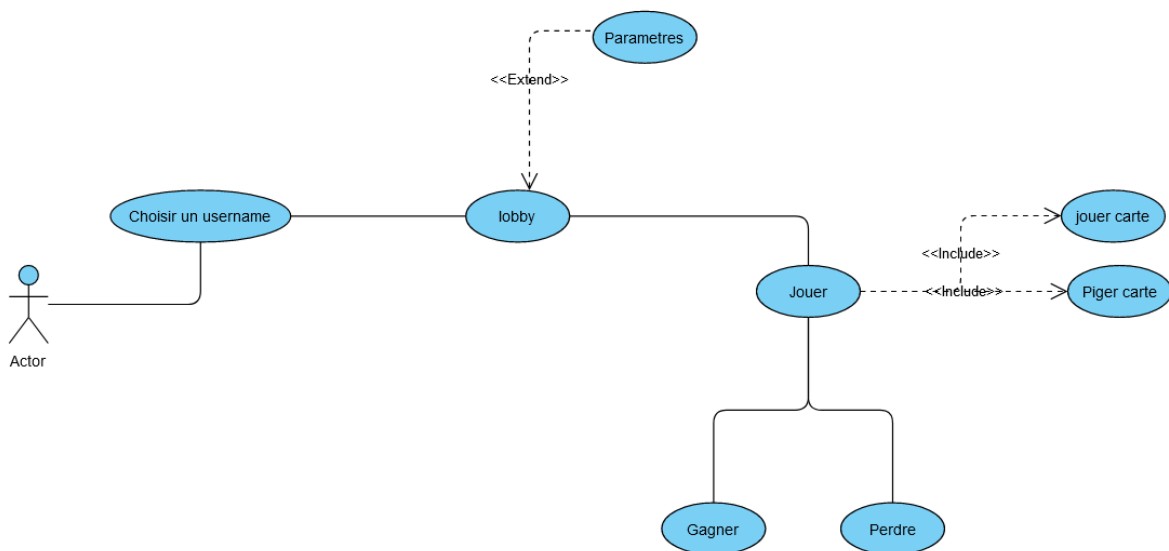
Le jeu devra avoir un menu principal où il sera possible de changer les règles de jeu et qui servira de lobby qui affichera les personnes avec qui sont invitées à jouer. Durant le jeu, chacun aura son tour pour jouer sa carte. L'affichage montrera les cartes du joueur avec un chiffre à côté qui présente le nombre de cartes actuel. Les joueurs adverses seront positionnés en face en demi-cercle avec le dos de leurs cartes. Lorsque la partie sera terminée, une autre page apparaîtra qui montrera le score des joueurs. Par la suite, un pop-up donnera l'option de retourner au menu principal ou de directement commencer une nouvelle partie. Pour permettre le multiplayer en ligne et pour qu'il ne soit pas nécessaire de créer un compte pour jouer une partie, dépendamment de mon avancement sur le projet, boardgame.io ou socket.io sera l'outil pour permettre aux joueurs d'interagir entre eux durant la partie.

### Les patrons de conceptions :

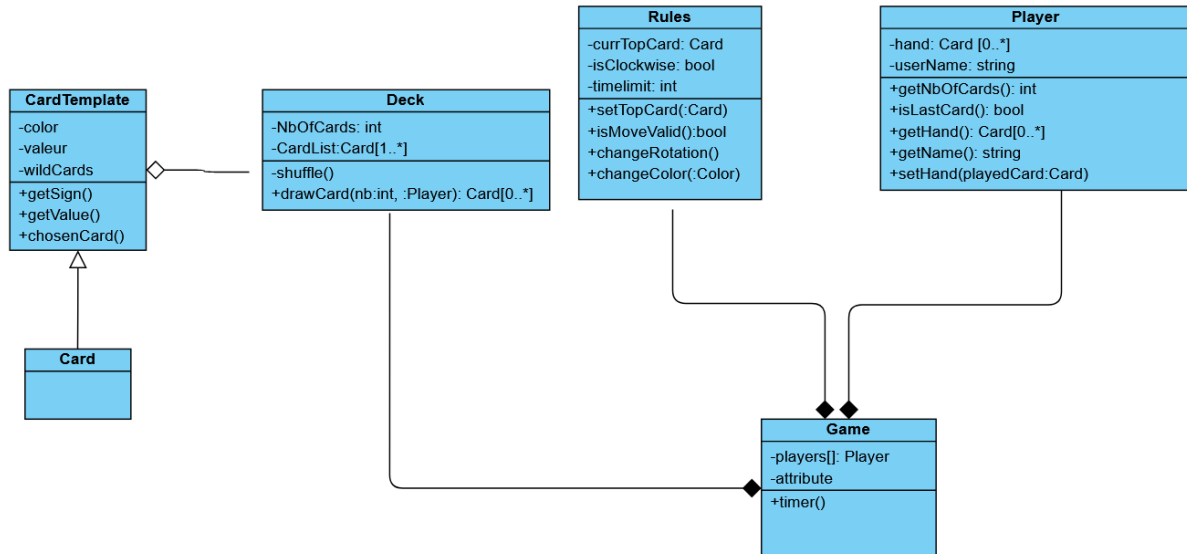
Le factory method est un patron de conception qui sera utilisé puisque le jeu devra créer plusieurs cartes différentes. Le factory est utile pour le système afin d'avoir une maquette sur laquelle toutes les cartes vont être basées.

L'observer est un autre patron de conception qui se trouvera dans ce projet pour permettre une bonne séparation de ce qui est asynchrone

### Le diagramme d'utilisation du jeu UNO

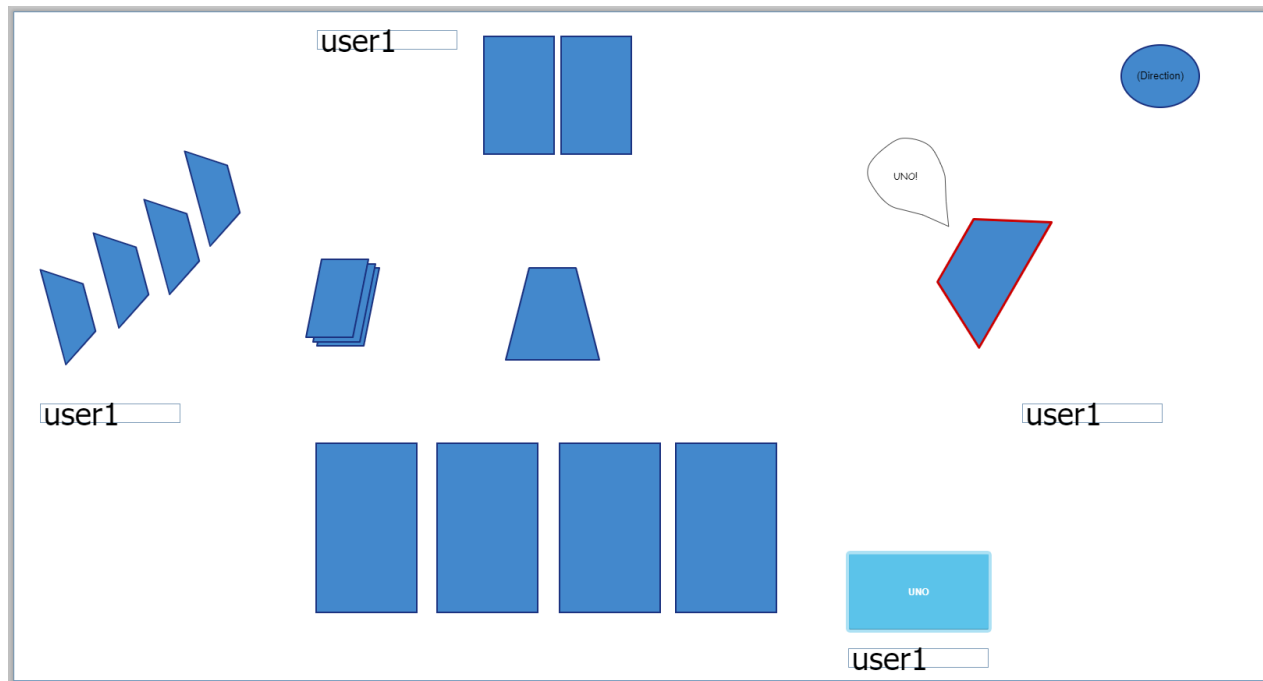


## Le diagramme de classes



UI :

Gameplay :



Lobby :

GROUP NAME

READY

USER1

PLAYERS 1/4

START