

A dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the date.

26/10/2018

CAHIER DE CHARGE DE L'APPLICATION

Several thin, curved lines in dark blue and light grey originate from the bottom left corner and sweep upwards and to the right.

Groupe : Bilongo Darryl & Manuelle Ndamtang

CAHIER DE CHARGE DE L'APPLICATION

Sommaire :

1. Présentation du Projet
2. Règles du jeu
3. Fonctions et contraintes
4. Choix technologiques
5. Outils
6. Lien GitHub

1. Présentation du Projet :

Pour appliquer les connaissances acquises pendant le cours de programmation avancée en Java, nous sommes amenés à réaliser un projet sur une application. Notre projet consiste à réaliser un jeu de mots s'inspirant de Motus (France 2).

2. Règles du jeu :

Notre application proposera à l'utilisateur, l'option jouer seul ou avec un autre utilisateur.

Les deux joueurs devront deviner des mots contenant entre 6 et 10 lettres. L'application proposera pour chaque mot 2 lettres et les utilisateurs devront deviner les autres lettres. Si les quelques lettres présentes dans la proposition des utilisateurs sont aussi présentes dans le mot à chercher, l'application les mettra en évidence afin que les utilisateurs puissent bien les placer dans la prochaine proposition.

Chaque utilisateur aura une limite de 10 secondes de temps de réflexion pour trouver chaque mot sinon il perd la main. Après 6 essais, le vainqueur continuera à jouer seul et devra deviner 10 mots au total.

3. Fonctions et contraintes :

Fonctions :

- Le jeu va se jouer soit à une, soit avec deux personnes.
- Le serveur génère aléatoirement les mots à deviner.

Contraintes :

- L'application doit être exécutée sur une console et fonctionner correctement.
- Les deux machines doivent être reliés point à point.

→ Le jeu est uniquement pour les mots français suivant un dictionnaire fixe.

4. Choix technologiques :

Pour mettre en place notre application, nous avons fait les choix suivants suivant :

→ Une communication Socket : pour assurer la communication entre les deux hôtes participants au jeu.

→ Une base de données ou un API : qui serviront de stockage des mots à générer basé sur un dictionnaire en français.

→ La structure selon le pattern MVC pour gérer une interface graphique basique et intuitive.

5. Outils :

→ Eclipse

→ API Java

6. Lien GitHub :

Nous avons déposé un dossier qui hébergera notre code pour le projet sur GitHub à l'adresse : [LIEN](#) Et crée une page wiki.