

Projet Timebomb - Rapport n°1

Maquette du projet et explications : wireframes & descriptions des différentes pages

Guillaume BEQUET

Samuel DIERSTEIN

Craig HIERNARD

Arthur KLIPFEL

Joren SCHUSTER



Les différentes *wireframes* créées sont disponibles sur [cette page](#).

Une description de chacune des *frames* est également disponible ci-dessous, dans ce document.

ACCUEIL

Au lancement du jeu, le joueur arrive sur la page d'accueil. Il peut alors lancer une partie en local (avec ses amis sur le même écran, ou seul contre des bots) ou une partie en ligne (contre des personnes, avec des bots ou non).

Le joueur a également accès depuis cet écran aux règles, aux options ainsi qu'à la page des crédits ; depuis chacune de ces pages, un bouton retour situé en haut à gauche lui permet de revenir sur la page d'accueil.

En haut à droite, un bouton lui permet de quitter le jeu ; celui-ci étant dissocié du reste de l'écran, une demande de validation n'est pas demandée lors d'un clic.

RÈGLES

L'écran des règles propose au joueur de consulter une version écrite des règles ainsi qu'une vidéo explicative.

OPTIONS

L'écran des paramètres permet de modifier différents paramètres du jeu, tels que le volume sonore, le volume de la musique ou encore la langue utilisée.

CRÉDITS

Le joueur peut découvrir les personnes ayant permis de créer ce logiciel : le créateur du jeu original, les ressources ayant été utilisées ainsi que les concepteurs de l'interface et le contexte dans lequel celle-ci a été réalisée.

JEU LOCAL

Lorsque le joueur décide de lancer un jeu en local (sur son ordinateur), il accède à un écran lui permettant de régler le nombre de joueurs et d'activer ou non des *tokens*.

Il peut dès lors paramétrer le pseudo de chacun des joueurs, et choisir lesquels seront des bots.

LISTE DES SALONS EN LIGNE

Lorsque le joueur décide de lancer un jeu en ligne, il arrive sur un écran qui liste les différents salons disponibles.

Celui-ci est composé d'une liste défilante qui affiche les informations pertinentes relatives à chaque partie. En particulier, pour chaque partie de la liste sont affichés le nombre de joueurs ainsi que le nombre de personnages de chaque équipe.

Le joueur peut également modifier son pseudo depuis cette page.

Deux boutons situés en bas de l'écran permettent de créer ou de rejoindre un salon. Le salon sélectionné est mis en surbrillance avant l'appui sur le bouton joindre. Un double clic sur une des cases de la liste défilante permet également de joindre le salon correspondant.

CRÉATION D'UN SALON EN LIGNE

L'écran de création de salon en ligne propose à l'utilisateur de créer son propre salon. Il peut sur cet écran choisir le nom de son salon afin d'être retrouvé, régler le nombre de joueurs ainsi qu'un *timer* pour limiter la durée de chaque tour (s'il le souhaite). Enfin, le joueur peut décider s'il veut utiliser ou non des *tokens* et s'il souhaite combler les places disponibles pour les joueurs avec des bots, si le nombre de joueurs réels n'est pas suffisant.

SALON

L'écran d'un salon affiche les joueurs déjà présents et les joueurs « en attente » (en fonction du nombre de joueurs choisi par le créateur du salon en ligne).

Il y a toujours huit cases joueurs d'affichées, certaines restent cependant grisées en fonction du nombre de joueurs paramétré.

L'hôte peut lancer la partie à tout moment si l'option « combler avec des bots » a été activée. Autrement, le bouton « lancer » est grisé en attendant que le compte de joueurs soit atteint.

Ce bouton n'apparaît pas chez les autres joueurs. À sa place, lorsque la partie peut être lancée, un message affiche comme quoi la partie peut être lancée à tout moment par l'hôte.

VISUALISATION DES CARTES

Dans une partie locale, comme tous les joueurs sont face à l'écran, il a fallu réfléchir à la façon dont un joueur visualise ses cartes sans que les autres puissent les voir.

Ainsi, lorsqu'une partie est lancée en local, un écran s'affiche avec des cartes retournées. Un *overlay* indique aux utilisateurs qu'ils doivent tous se retourner, à l'exception de la personne appelée. Quand celle-ci clique sur le bouton « révéler », les cartes s'affichent. Une fois que le joueur appelé a consulté ses cartes, celui-ci peut cliquer sur le bouton « joueur suivant ». L'écran avec des cartes retournées est alors à nouveau affiché, et l'*overlay* réapparaît en demandant au prochain joueur de visualiser ses cartes.

En local, ces étapes se répètent autant de fois qu'il y a de joueurs. Lorsque le dernier joueur a consulté ses cartes, le bouton en bas de l'écran n'est plus « joueur suivant » mais « jouer ». La partie peut alors commencer.

En ligne, cette étape n'a lieu qu'une unique fois : les cartes du joueur sont révélées, et lorsque ce dernier les a consultées, il peut cliquer sur le bouton « jouer ». La partie commence lorsque chacun des joueurs du salon a fait de même.

Par ailleurs, cette visualisation des cartes (en local ou en ligne) se répète à chaque redistribution des cartes.

JEU PRINCIPAL

L'écran principal de la partie est divisé en trois zones principales.

Sur la gauche, un chat accessible à tout moment pendant la partie permet aux joueurs (ou aux bots) de communiquer et d'interagir entre eux.

En haut, un bandeau affiche de plus différentes informations relatives à la partie en cours : joueur en train de jouer, *tokens* (s'ils sont activés), *timer* (s'il est activé), nombre de câbles sécurisés coupés, nombre de câbles de désamorçage coupés. Ce bandeau regroupe également deux boutons de part et d'autre du titre du chat, permettant respectivement de retourner à la page d'accueil ou de re-consulter les règles à tout moment.

Enfin, le reste de l'écran est occupé par le plateau de jeu, qui représente une table ainsi que les différents joueurs qui sont « assis » autour d'elle.

En début de tour, la table est vide. Une icône de pince est située à proximité du joueur en train de jouer. Le nombre de cartes restantes est visible sous le nom de chaque joueur.

Lorsque le joueur veut couper le fil de quelqu'un, il peut cliquer sur ce joueur. Cela affichera ses cartes (faces cachées) sur la table pour laisser au « coupeur » le soin de choisir une carte. Le joueur sélectionné est mis en surbrillance ; en ligne, cette surbrillance est également visible par les autres joueurs. Ceux-ci peuvent alors notamment communiquer *via* le chat à propos de la personne sélectionnée. Le joueur peut à tout moment cliquer sur un autre joueur pour afficher ses cartes, ou sélectionner une des cartes affichées sur la table. Lorsqu'il fait son choix en cliquant sur une des cartes, cette dernière se retourne.

Si la carte en question était un fil, le compteur du type du fil correspondant (sécurisé ou de désamorçage) est incrémenté de 1 dans le bandeau en haut de l'écran. C'est alors au joueur dont le câble a été coupé de jouer.

Si la carte choisie est celle de Big Ben, la partie est finie et chaque joueur arrive sur l'écran de fin de jeu, correspondant à une victoire ou une défaite en fonction de son équipe (*voir plus bas*).

FIN DE JEU (VICTOIRE / DÉFAITE)

Une fois la partie terminée, un bandeau apparaît sur l'écran de jeu, correspondant au résultat de la partie pour le joueur. Le chat est laissé accessible, afin que les différents joueurs puissent encore communiquer s'ils le veulent.

Dès qu'il le souhaite, le joueur peut ensuite retourner sur la page d'accueil en cliquant sur le bouton disponible en dessous du bandeau.