

# Avant-projet du projet informatique

Matthieu Denoux

23 décembre 2013

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Présentation du sujet</b>	<b>2</b>
1.1	Principe général . . . . .	2
1.2	L'interface graphique . . . . .	2
1.2.1	Menu principal . . . . .	2
1.2.2	Commencer une partie . . . . .	2
1.2.3	Rejoindre une partie . . . . .	2
1.2.4	Options . . . . .	3

# Chapitre 1

## Présentation du sujet

### 1.1 Principe général

Le sujet choisi a pour intitulé **Babyfoot en réseau**. Il s'agit de concevoir un système complet de jeu en réseau. Le système serait donc séparé en deux parties, une serveur et une client. Chaque joueur pourrait donc se connecter à une partie n'ayant pas encore commencé et une fois le nombre de joueurs réunis (*2 ou 4*), la partie serait lancée. Il faut donc réaliser à la fois le système réseau, l'interface graphique et imaginer un gameplay qui rende le jeu agréable.

### 1.2 L'interface graphique

Au niveau de l'interface graphique, il faudra réaliser plusieurs fenêtres successives de menus pour parvenir jusqu'au jeu lui-même.

#### 1.2.1 Menu principal

Un premier menu, dit *menu principal*, permettra de commencer une nouvelle partie en ligne, de rejoindre une partie déjà en cours, de modifier les options ou bien de quitter le jeu.

#### 1.2.2 Commencer une partie

Si l'on commence une nouvelle partie en ligne, on se retrouve dans une « salle d'attente ». Là, on attend que d'autres joueurs rejoignent la partie.

#### 1.2.3 Rejoindre une partie

#### 1.2.4 Options