

Super Smash Liver



TABLES DES MATIÈRES

Tables des matières	2
Introduction	3
But	3
Les jeux	3
Culture générale	3
Mime	3
Speedquiz	3
ABC Story	3
Fonctionnalités	5
Système de points	5
Système de gages	5
Gestion par l'utilisateur	5

INTRODUCTION

Dans le cadre du module *M306 – réaliser un petit projet informatique*, nous avons décidé de réaliser un projet de programmation en C#. Celui-ci aura comme but principal de proposer des mini-jeux jouables en solo ou en équipe. L'application est utilisable uniquement à partir d'un ordinateur. Le nombre de joueurs recommandés se situe entre 4 et 10 personnes.

BUT

Il s'agit d'une application inspirée de divers jeux comme la dame de feu, le piccolo ou encore l'émission de télévision *Vendredi tout est permis*. L'objectif de celui-ci est d'animer des soirées entre amis ou en famille. Ce jeu s'adapte aux plus jeunes comme aux plus âgés.

LES JEUX

Au lancement de l'application, les joueurs pourront choisir le jeu auquel ils veulent jouer via un menu.

Culture générale

Les joueurs répondent à tour de rôle à une question de culture générale jusqu'à épuisement des questions, il y en existe 50 préenregistrées et chaque question ajoutée est supprimée entre deux lancements de l'application et ont la possibilité de choisir la façon dont ils veulent répondre (avec ou sans propositions).

Mime

Par équipe les participants doivent mimer des images affichées à l'écran aux autres joueurs. Une bibliothèque de 50 images est disponible avec l'application et chaque image ajoutée est supprimée entre deux lancements de l'application.

Speedquiz

Chacun leur tour, les joueurs doivent répondre rapidement à des situations données par trois exemples sans répéter ce qui a déjà été dit. Un compte à rebours limite le temps imparti.

Par exemple : Citez 3 pays où il fait chaud toute l'année

Joueur : Hawaï , Cuba , Zimbabwe

ABC Story

Tout le monde joue ensemble et aucun point n'est comptabilisé. Le but est de raconter une histoire en commençant chaque phrase par une lettre consécutive de l'alphabet. Il y a une mise en situation de départ.

Par exemple :

Mise en situation : Vous êtes des braqueurs de banques qui doivent s'organiser pour leur prochain braquage

Joueur 1 : **A**lors on va devoir s'organiser

Joueur 2 : **B**ien évidemment, mais comment ?

Joueur 3 : **C**'est sûr que ça ne va pas être facile.

FONCTIONNALITÉS

Système de points

Culture générale : 3 modes de réponses :

Duo : 2 choix, 1 point en cas de bonne réponse

Carré : 4 choix, 3 points en cas de bonne réponse.

Cash : aucune proposition, 5 points en cas de bonne réponse.

Mime : 1 point par mime reconnu.

Speedquiz : 1 point par question répondu correctement en entier.

Système de gages

Les joueurs gagnent des points quand ils remportent une manche et peuvent ainsi distribuer un gage à leurs adversaires. Un tableau des scores est mis à jour entre chaque manche et consultable en tout temps.

Gestion par l'utilisateur

Les joueurs peuvent modifier les paramètres suivants :

- Ajouter / supprimer des joueurs identifiés par un nickname
- Ajouter / supprimer des équipes identifiées par un nickname
- Gérer les équipes
- Le temps des comptes à rebours
- Le nombre de points attribués par réponse correcte
- Les gages (il existe un paramètre par défaut)

Les joueurs peuvent également ajouter du contenu aux jeux suivants :

- Des questions et réponses pour la culture générale
- Des images ou des mots pour les mimes
- Des situations pour le Speedquiz
- Des amorces pour l'ABC Story

Les données ajoutées sont stockées localement et supprimées à la fermeture de l'application.