

# Super Smash Liver



# Table des matières

---

Introduction.....	3
But.....	3
Les jeux.....	3
Culture générale .....	3
Mime.....	3
Speedquiz .....	3
ABC Story .....	4
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 jouable en solo ou en équipe. L'application est utilisable uniquement à partir d'un ordinateur. Le nombre de joueurs recommandé 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 sure que ça ne vas 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 point en cas de bonne réponse.

Cash : aucune proposition, 5points 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.