**Super Smash Liver**



Table des matières

[Introduction 3](#_Toc65586396)

[But 3](#_Toc65586397)

[Les jeux 3](#_Toc65586398)

[Culture générale 3](#_Toc65586399)

[Mime 3](#_Toc65586400)

[Speedquiz 3](#_Toc65586401)

[ABC Story 4](#_Toc65586402)

[Fonctionnalités 5](#_Toc65586403)

[Système de points : 5](#_Toc65586404)

[Système de gages 5](#_Toc65586405)

[Gestion par l’utilisateur 5](#_Toc65586406)

# 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 picolo 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.