

Manuel d'installation et d'utilisation Pierri'Codenames

1. Installation

Cette application Flutter est désignée et destinée pour le web je me suis plus penché sur les fonctionnalités et l'utilisation de la base de données que sur le responsive.

Il faut donc avoir un logiciel capable de lancer cette application sur un navigateur web, type VSCode, VSCodium etc.

Je n'ai pas le matériel nécessaire pour lancer cette application sur tablette en format paysage, support sur lequel je ne sais pas si l'application s'adapterait, mais je sais qu'elle ne passerait pas sur un format téléphone, beaucoup trop petit, et je ne suis donc pas familier avec les installation sur ce genre de supports.

2. Utilisation

Une fois lancée, vous arriverez sur une page d'accueil, dans laquelle vous pourrez créer un lobby ou en rejoindre un existant à l'aide d'un code.

Je vous conseille de jouer à minimum 4, ou alors de lancer 4 onglets du même lobby, si votre objectif est juste de tester l'application.

Lorsque vous créez un lobby, vous êtes automatiquement administrateur de la partie et c'est vous qui devrait lancer la partie et choisir ses paramètres.

Que vous rejoignez ou créez un lobby, vous devez renseigner un pseudo qui vous sera propre sur ce dernier. Attention, une fois dans une partie, si vous fermez la page ou que vous la rechargez, vous ne pourrez plus la rejoindre sous ce même pseudo, il faudra vous re-créez un pseudo.

Vous avez la possibilité, tant qu'une partie n'est pas lancée, de choisir votre rôle autant que vous voulez parmi les 2 équipes, sachez juste que vous êtes limités à 1 espion par équipe. Une fois la partie lancée, que vous la rejoignez en cours de route où que vous avez un rôle depuis le début, une fois que vous avez un rôle, vous ne pouvez plus le changer.

Vous pouvez, en tant qu'administrateur, choisir si vous voulez jouer avec :

les mots de base de Codenames, des mots que vous aurez à saisir ou les 2.

Une fois la partie lancée, l'espion de l'équipe qui commence donne son 1er indice, puis ses agents jouent, puis c'est au tour de l'équipe suivante, et ce jusqu'à ce qu'une des 2 équipes gagne.

Conditions de victoire :

Si les agents de l'équipe adverse retournent la carte noire ou alors que tous les mots liés à votre équipe sont retournés.

Une fois la partie finie, l'administrateur de la partie peut décider d'en relancer une autre et de retourner sur la lobby pour en créer une nouvelle