

Projet Kakuro

Équipe

- LAFONTAINE Robin
- VARNIERE Korantin
- VERSEL Tristan
- ZIMMERMAN Maxime

Spécifications du projet

Notre projet de développement mobile du semestre 6 consiste en un jeu du Kakuro. Dans ce projet, nous apporterons plusieurs contraintes, telles que :

- Le jeu du Kakuro en mode solo : L'utilisateur doit résoudre une grille de jeu.
- Le jeu du Kakuro en mode multijoueur : Deux utilisateurs s'affrontent, chacun depuis son téléphone, sur une même grille.
- Un chronomètre : La durée de la partie est mesurée, et permet d'établir un classement.
- Des indices : L'utilisateur bloqué dans sa partie peut utiliser un indice afin de révéler un chiffre de la grille.
- Un choix de taille et de difficulté de la grille : Le joueur peut choisir la taille de la grille, et sa difficulté parmi une sélection proposée.
- Des classements : Les utilisateurs pourront comparer leurs scores, en ligne par rapport aux autres, ou hors ligne, par rapport à leurs précédents scores.
- Un historique : Chaque utilisateur pourra retrouver l'historique des parties qu'il a joué.
- Un système de sauvegarde : Dans une partie solo, l'utilisateur peut sauvegarder sa partie afin de la reprendre plus tard.
- La possibilité d'abandonner : L'utilisateur complètement bloqué dans sa partie peut l'abandonner afin d'en commencer une nouvelle.