

# Projet Kakuro

## Équipe

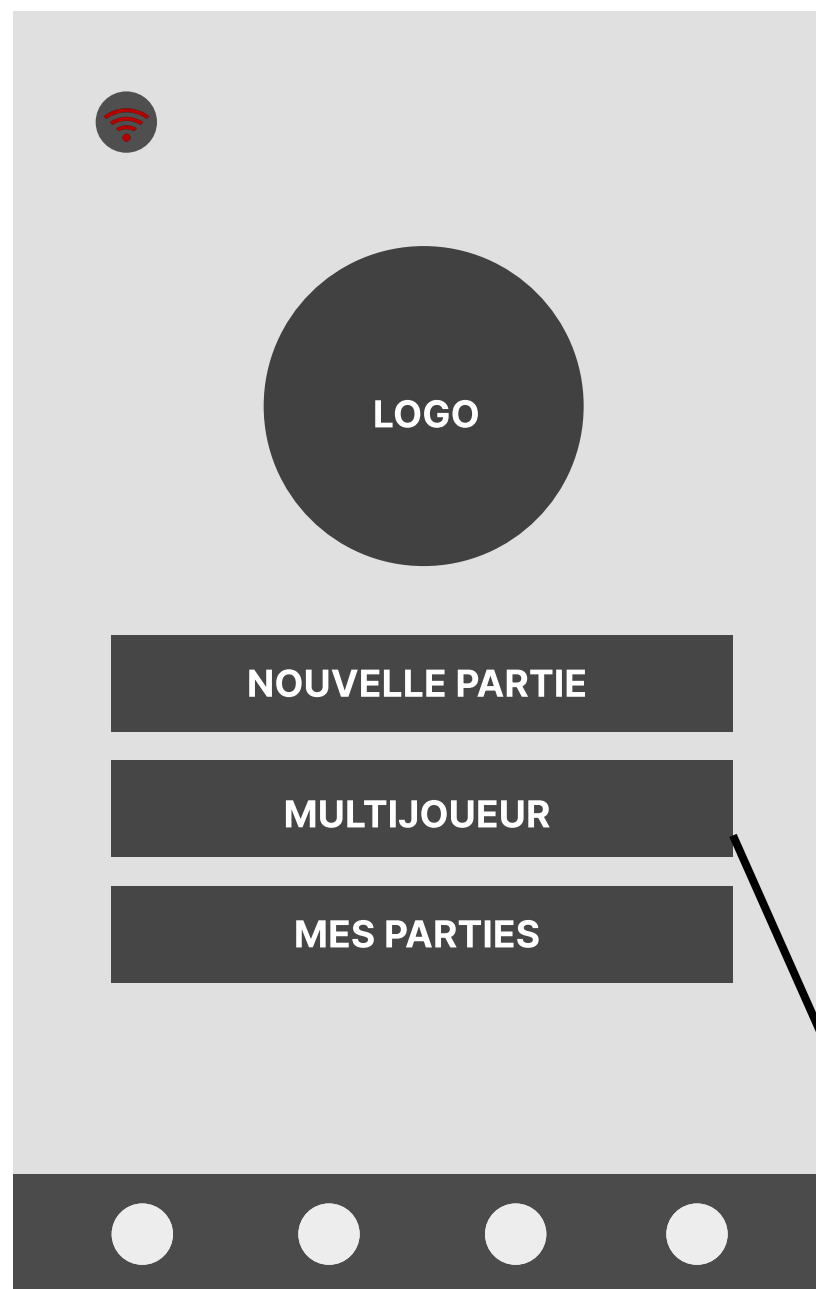
- LAFONTAINE Robin
- VARNIERE Korantin
- VERSEL Tristan
- ZIMMERMAN Maxime

## 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.
- La personnalisation : L'utilisateur peut personnaliser son interface selon ses choix dans un menu paramètres.

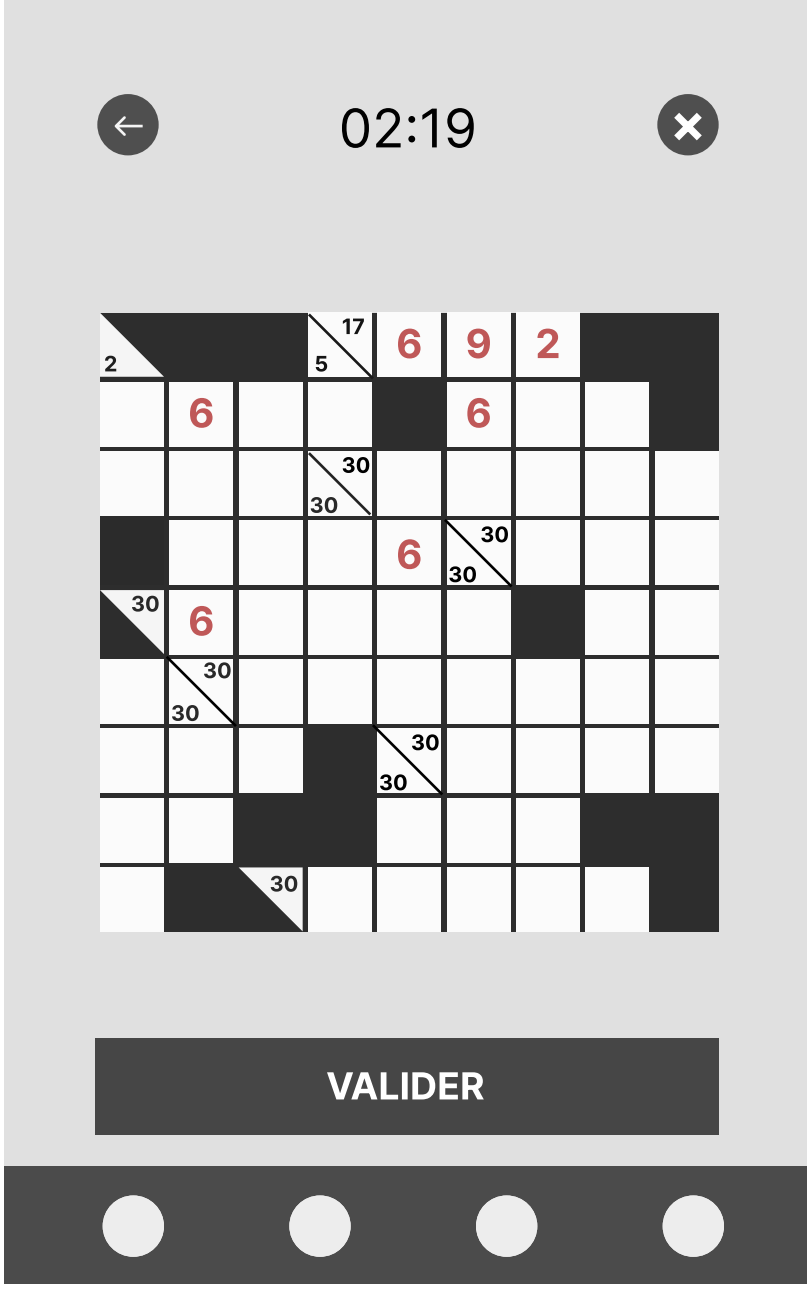
Menu (hors ligne)



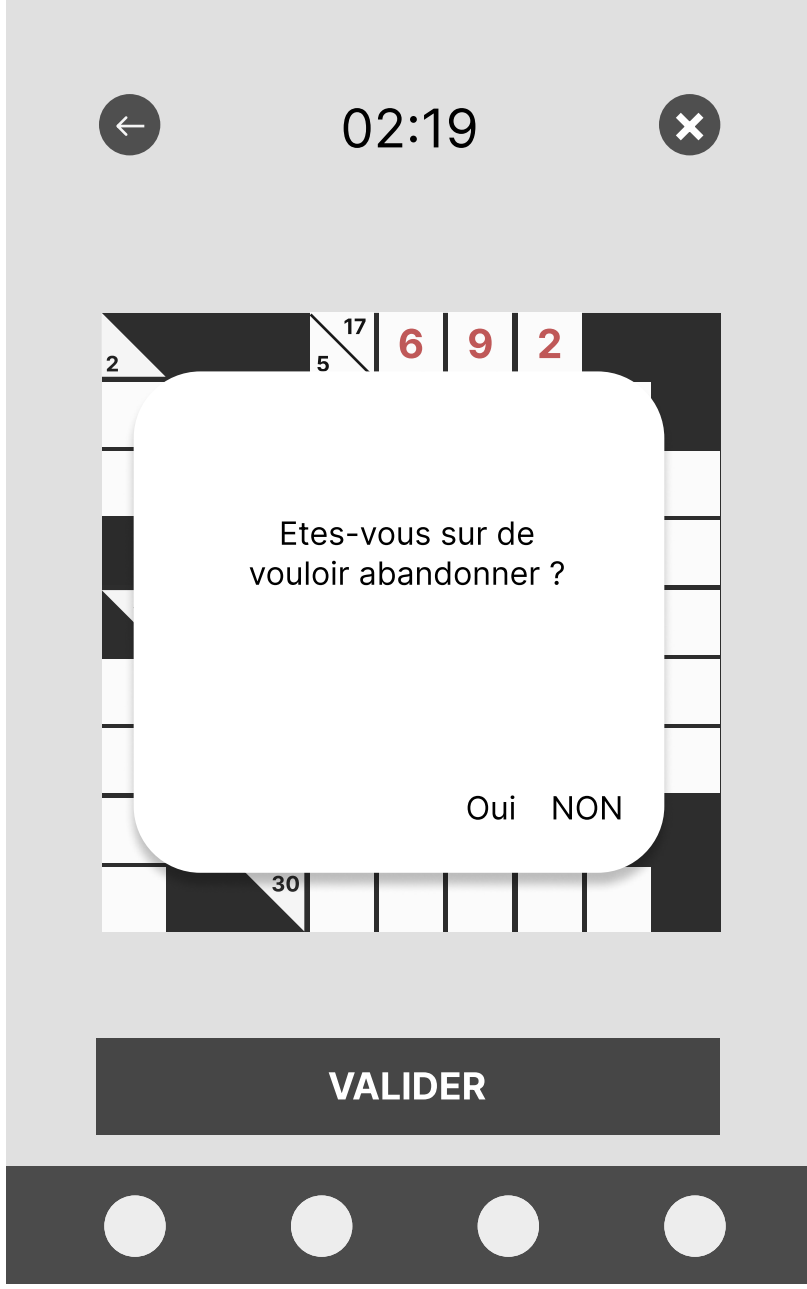
Nouvelle partie



Partie



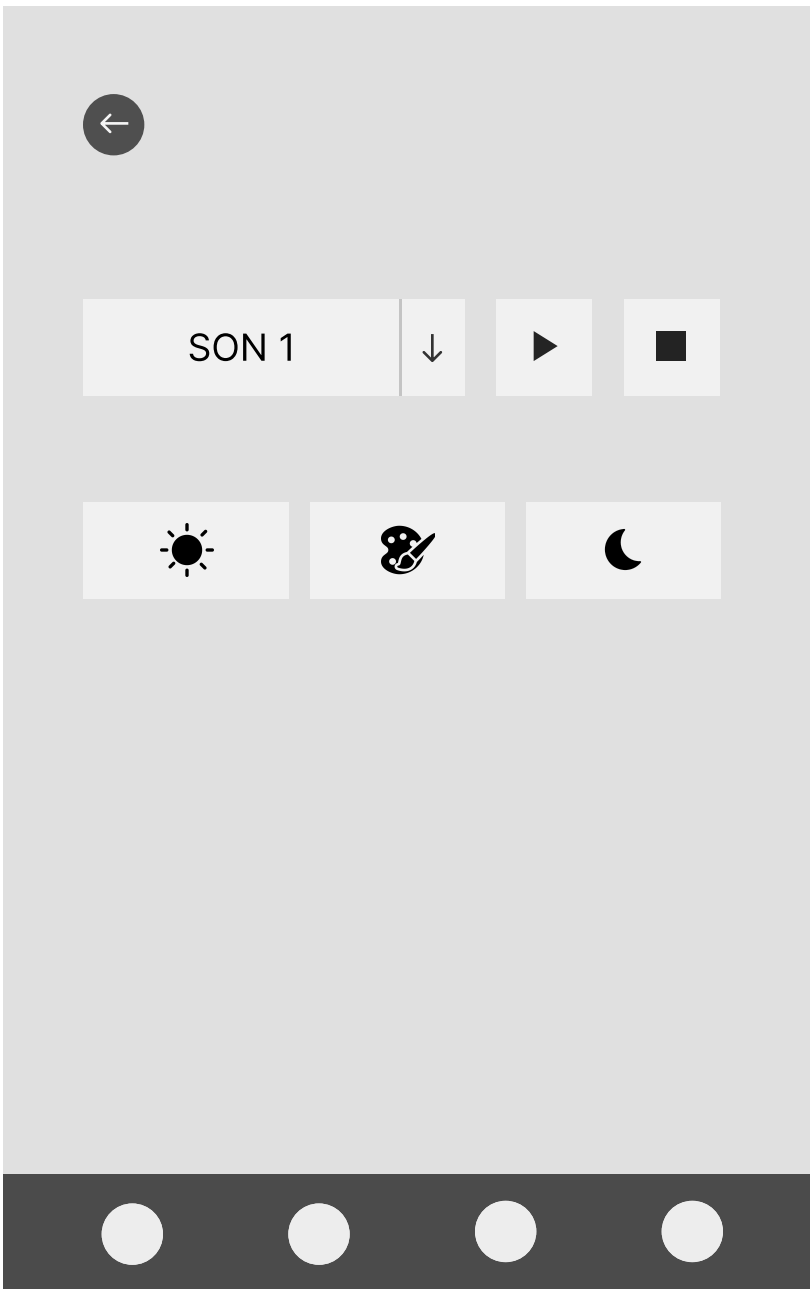
Abandon



Mes parties



Paramètres



Connexion en ligne via click bouton multijoueur ou bouton wifi

Se connecter



Menu (en ligne)



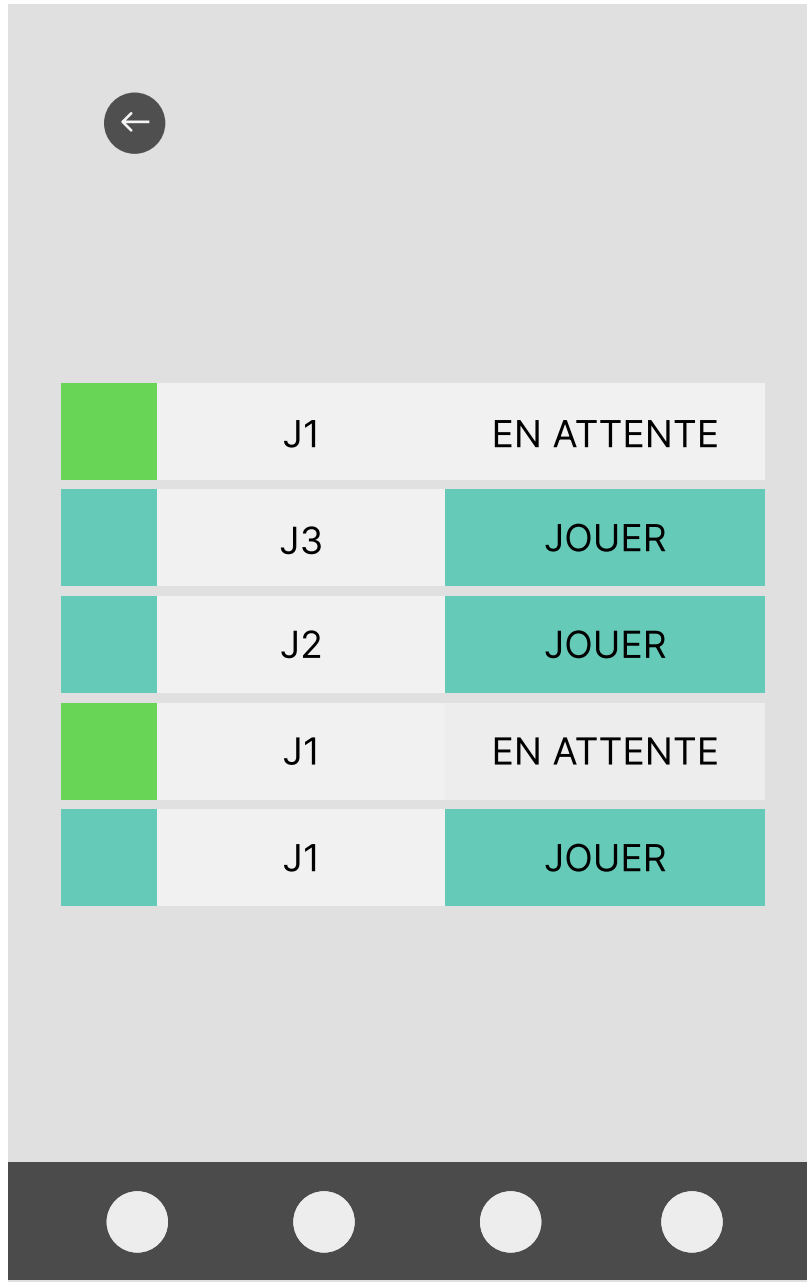
Mode multijoueur



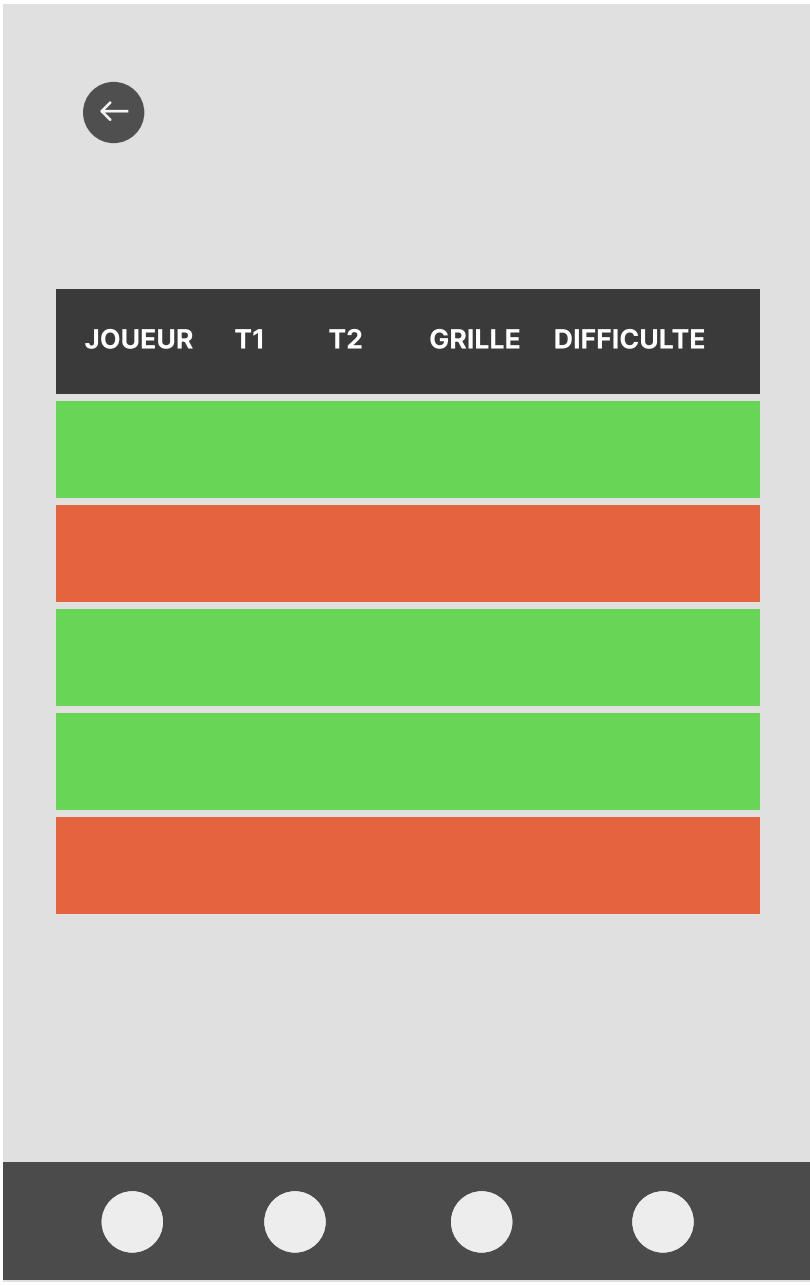
Mode multijoueur - envoi invitation



Mode multijoueur - mes parties



Mode multijoueur - resultats



Classement

