

# PROJET TOKAIDO – Arthur<sup>2</sup> CHEVREL et AMISI – P2 IVOIRE

## Mots clés :

- Module Python PyGame
- Plusieurs joueurs (2 à 5)
- Créer un compte pour chaque joueur :
  - Conserver les stats V/L des joueurs
  - Consultation des stats personnelles possible
  - 2 types d'adversaires : Ordinateur et/ou Humain
- Facultatif :
  - Mettre le jeu en réseau
  - Mettre plusieurs niveaux de difficulté de l'ordi

Vidéo explicative des règles du jeu : <https://www.youtube.com/watch?v=FKoLeTaZkxs>

Règles du jeu : document PDF de la brochure des règles trouvé sur internet

## 1<sup>ère</sup> Séance : 10/03/23

**Titre Sujet :** Tokaido (Sujet 7)

## Objectifs :

- Créer graphiquement le plateau du jeu avec ses différentes composantes (ex : stations, cartes, pécule, personnages)
- Coder ces différentes composantes en les associant à des fonctions et/ou classes
- Utiliser une base de données pour les comptes des joueurs
- Regrouper le tout dans un jeu possédant son interface graphique dans une fenêtre exécutable

## Fonctionnalités :

- Avoir un menu à l'ouverture du jeu proposant de se connecter avec un compte ou d'en créer un
- Ensuite un autre menu proposant de lancer une partie avec le choix du nombre de joueurs ainsi que leur nature (humain ou ordi) et le choix de la variante du jeu (initiatique, trajet retour, gastronomie ou préparatifs) ou de consulter ses statistiques globales hors-partie.
- Au début de la partie, l'ordre de passage est défini aléatoirement par le jeu
- Le pécule est attribué à tous les joueurs également en début de partie
- En fonction de la variante, ce pécule sera attribué selon le personnage choisi parmi les 10
- Chaque type de station aura son interface graphique pour interagir lors de la partie
- Chaque joueur aura un récapitulatif de son inventaire et de ses stats lors de la partie (voire un HUD si possible)

**IHM :**

- 1 menu : connexion/création de compte
- 1 menu avec boutons « Jouer », « Profil »
- 1 interface plateau de jeu (surement divisé en plusieurs parties car trop long)
- 1 interface par station
- 1 menu : fin de partie

### Liste des classes :

- Joueurs
- Personnages (selon la variante du jeu)
- Stations
- Cartes à piocher (souvenirs, rencontres, panoramas, repas, cartes sources chaudes, etc..)
- Cartes Accomplissements

**Liste des tables :**

- Compte joueur (infos, login/password)
- Statistiques

### Liste de fonctions :

- Ajout de ressources (ajoute des pièces et/ou des points de victoire) de type entier
- Retrait de ressources (retire des pièces) type entier
- Ajout d'éléments types cartes à collectionner ou bonus (type à définir)
- Déplacements de pions joueurs
- Switch d'IHM

### Planning Prévisionnel :

Objectifs / Semaine	S28	S29	S30	S31	S32	S33	S34	S35	S36	S37	S38
Plan du Projet											
Récolte des images											
Création de la BDD											
Interfaces Graphiques											
Création des Classes											
Développement											
Architecture											
Rédaction du Rapport											
Remise du Rapport											
Soutenance											
Statut:	Fin	En cours									
Numéros des semaines basés sur le calendrier pédagogique											