**Projet NSI : Mendax’s Story**

***VALETTE Nathan***

**Objectif : Créer un jeu de rôle multijoueur Android en Java**

**Description et cahier des charges** :

*Mendax’s Story* est un jeu de rôle se jouant à plusieurs, parmi les joueurs un «menteur» doit s’infiltrer et découvrir le rôle de chaque personne pour gagner, pendant ce temps les autres devront découvrir eux aussi qui est le «menteur» sans dévoiler leur rôle. Pour aider, il y a des objets sur la carte et des capacités en fonction du rôle.

- menu du jeu

- création d’une partie par un joueur (host)

- salle d’attente et lancement du jeu (assignation des rôles…)

- gestion partie + fin du jeu

- déplacement du joueur sur une carte

- affichage des autres joueurs

- interaction avec des objets sur la carte

- utilisation de sa capacité (du rôle)

- possibilité d’envoyer des messages aux joueurs dans un certain rayon

- interface permettant de noter ce que l’on pense de chaque joueur

**IDE utilisé :** Android Studio  
  
**Code en ligne (GitHub):** <https://github.com/smato-fr/MyAndroidGameProject>

**Etapes du projet :**

1- création du menu

2- création d’une carte

3 – déplacement du joueur

4- position des joueurs en tant réel

5- envoi de msg au joueurs dans un certain rayon

6- Ajout d’objets avec interactions

7- création de l’interface de note

8 – centrer la caméra sur le joueur

9 – Gestion des rôles par l’host

10- ajout des capacités de rôle

11- Dissimulation d’indices sur la carte et de petites énigmes

12- Création d’un objet « pc » qui aidera dans la recherche d’indice

**Validation du projet**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ETAPES** | **Solution proposée/Problème rencontré/Remarques** | **Terminée le** | **Validation Prof** |
| **1 à 5** | **Menu provisoire avec profil/amis/jeu**  **création d’une carte « TileMap » avec textures provisoires**  **déplacement avec un joystick**  **utilisation de firebase pour le multijoueur** | **Durant mars et Avril** |  |
| **6** | **Ajout d’un coffre sur la carte et d’un bouton d’interaction**  **interaction activable en étant proche du coffre** | **Début mai** |  |
| **7** | **Ajout d’un layout par dessus la SurfaceView**  **Changement de page en ajoutant un child à un FrameLayout**  **Check list pour chaque rôle et couleur** | **Semaines du 17 au 30 mai** |  |
| **8** | **Variable de translation pour tous les objets sur le terrain**  **Joueur affiché au centre constamment** | **31/05** |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |