Pour le dossier :

Du chiffrage

Diagramme de « classe » / UML (module angular / composant)

Diagramme d’activité

Contexte

Objectif du jeu

Doc sur comment jouer et lancer le jeu

Doc sur AngularJS / NodeJS/ Ionic

Evolution possible

Diagramme de séquence

MCD (pour modéliser les objets et les classes)

Architecture (coté réseau et coté client)

Design pattern (MVC)

Fonctionnalité du jeu :

* Mettre un nom d’utilisateur
* Créer une partie avec un nombre de joueurs déterminés
* Rejoindre une partie crée au préalable
* Jouer seul
* Avoir plusieurs quiz (4 quiz avec 5 questions par quiz)
* Savoir qui a gagné
* Savoir qui a perdu
* Afficher des pop-ups pour signaler les gagnants et perdants
* 3 quiz max par partie
* Un timing est nécessaire pour chacune des questions (Jauge)
* Rajouter des animations (Transition de page et de question)
* Système de point a chaque bonne réponse +1

Règles du jeu :

Dans un premier temps, un joueur se connecte puis saisie son login, ensuite il créer une partie et se retrouve dans une page d’attente des autres joueurs dans le cas ou il a voulu faire un jeu multijoueur.

Exemple : (Partie 1, nombre de participant : 2)

Ensuite un autre joueur peut se loguer à son tour, et rejoindre la partie précédemment crée.

A ce moment, la page d’attente pour les deux joueurs disparaît et un premier quiz est choisi aléatoirement.

Ensuite la page du jeu commence, une question et 4 proposition de réponse apparaissent.

Première question , Joueurs 1 bonne réponse, le joueurs 2 a une pop pour dire, que vous avez mis trop de temps a répondre .

Deuxième question, Joueurs 1 mauvaise réponse, le joueurs 2 a encore le temps (20 sec ) pour répondre a la question.