

Compte rendu - 1ère séance PJS4

Pendant la première séance de PJS4, nous avons tout d'abord tenté de comprendre et de nous approprier les règles en réalisant une courte partie du jeu de société que nous avons décidé d'implémenter. Il s'agit du jeu Mysterium (vidéo explicative : <https://www.youtube.com/watch?v=Or13pbEfy6I>) que nous avons choisi et qui consiste en une sorte de Cluedo coopératif dont le principe est de gagner en équipe et de deviner des principes (lieux, personnages et armes du crimes) par le biais de cartes oniriques. Après l'appropriation de ces règles, nous avons défini un ensemble de contraintes, représentées dans le cahier des charges que nous avons réalisé. Cependant, nous avons décidé de modifier l'histoire et le monde du jeu, passant d'un jeu se déroulant en 1920 avec des voyants à un univers tiré de l'univers de Harry Potter. De plus, nous avons découpé les différentes tâches qu'il nous faudra réaliser et nous nous sommes répartis celles-ci selon ce tableau, procédant selon les goûts et talents de chacun :

Répartition des tâches

| | Logique Application & Test Unitaires | Interface JavaFX | Communication Client-Serveur | Interface Android | Assets Graphiques |
|---------|--------------------------------------|------------------|------------------------------|-------------------|-------------------|
| Alexis | X | | X | X | |
| Arsène | | X | X | X | |
| Gabriel | X | | | X | X |
| Maud | | X | X | | X |
| Sixtine | X | X | | X | |
| Thomas | X | X | X | | |

Voici notre cahier des charges que nous pourrions éventuellement améliorer ou modifier ultérieurement :

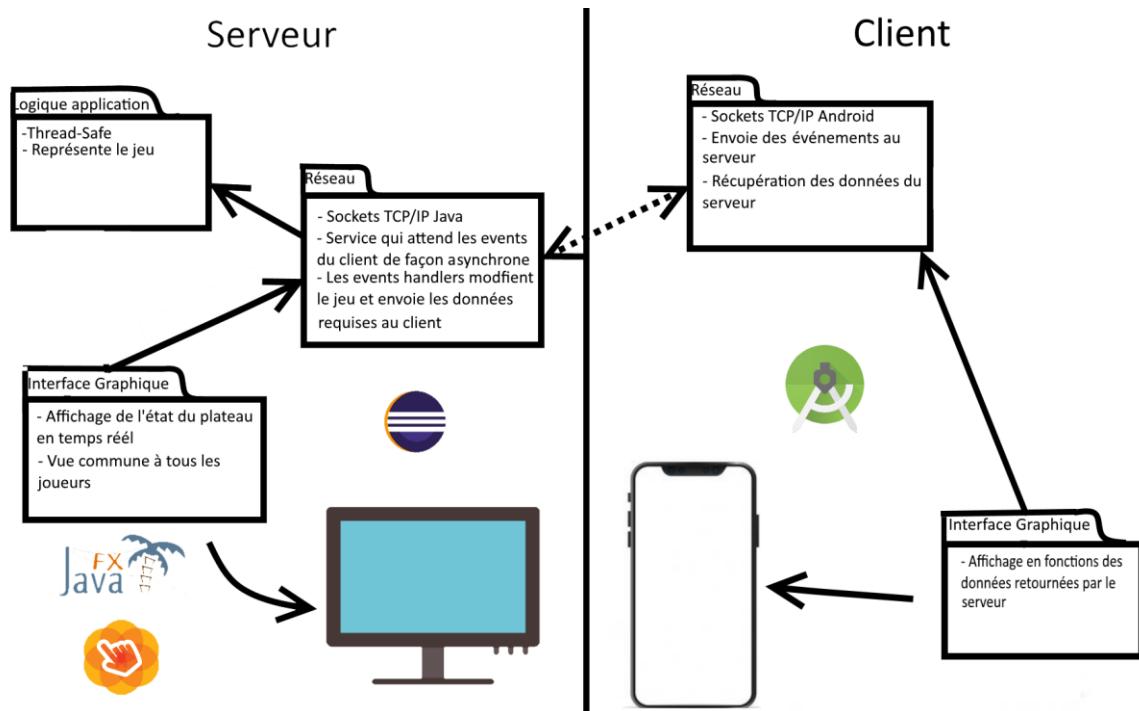
Pour la réalisation de notre projet tutoré, il faudra mettre en place un certain nombre d'applications logicielles, notamment une application dite côté serveur et une application dite côté client. Le fonctionnement de ces applications devra suivre un nombre fixé de règles et de contraintes pour correspondre aux attentes du projet mais aussi du jeu de société que nous souhaitons modéliser.

I. Le serveur

Le serveur sera la représentation du plateau de jeu, il sera implémenté par le biais d'une application installée sur un ordinateur, celle-ci étant réalisée en Java. Cette application n'aura aucune interaction visuelle avec les utilisateurs (mis à part lors de l'initialisation de la partie et de son lancement, via l'intermédiaire d'un menu), son utilité principale étant d'afficher le plateau de jeu aux joueurs. Cette application utilisera un réseau local pour que les applications mobiles puissent s'y connecter et devra donc rentrer dans une logique d'application réseau TCP/IP en prenant en compte le multi-threading et par conséquent gérer plusieurs clients en simultané. Enfin, pour des raisons d'optimisation et de puissance, on considèrera que la majorité des traitements de données comme la gestion de la distribution des cartes, le déplacement et la gestion des pions et des personnages, seront traités par le serveur.

II. Le client

Le côté client sera la représentation des actions et des caractéristiques de chacun des joueurs et chaque joueur aura donc son application client. Elle sera implémentée via une application mobile que chacun des joueurs devra posséder sur son smartphone. Comme dit précédemment, afin de se connecter au serveur de jeu, l'utilisateur devra nécessairement être connecté au réseau local du serveur puis utilisera un QR Code (possibilité d'extension) afin de créer la liaison avec l'application serveur. L'application client permettra aux utilisateurs de jouer, c'est-à-dire d'observer ses indices, de pouvoir déplacer son pion, de pouvoir voter etc A terme, cette interface assurera aussi la sélection d'un maître de jeu grâce à un système de votes.



Choses à faire pendant la prochaine séance :

- Préparer la modélisation des applications (diagrammes de classe).
- Validation du maquettage des interfaces utilisateurs.
- Déroulé d'une partie normale.
- Faire un diagramme de gant.