

PJS4 : Jeu de Société Numérique

Membres de l'équipe : Thomas Turbide, Alexis G. Matias, Gabriel Guisset, Maud Gellée, Arsène Lapostolet, Sixtine Traverse, tous membres du groupe 205.

Pitch du Projet : L'idée serait de faire un jeu de société numérique « de proximité », c'est-à-dire que les joueurs doivent être dans la même pièce pour jouer. Il y aurait donc une application de bureau sur un ordinateur qui présenterait l'écran de jeu principal que tout les joueurs regarderaient (plateau ...) et ferait office de serveur. De plus, une application mobile permettrait à chaque joueur d'interagir avec le jeu en temps réel.

Exemple de logiciel ressemblant : <https://www.youtube.com/watch?v=cFAjK4DVnWE>

Technologies : Les technologies que nous souhaiterions utiliser sont :

- Java avec Interface Graphique JavaFX pour l'application de bureau (Serveur).
- Android Studio en Java pour l'application mobile (Client).
- Sockets TCP/IP Java pour la communication Client/Serveur

