

Pente : GUI et écran de jeu

D.Moreaux

13 octobre 2024

1 But de l'étape

On réalisera ici l'interface de jeu à l'aide de PyGame-CE et Pygame-GUI. L'authentification et le lobby seront totalement fonctionnels, l'écran de jeu sera en mode "local" pour le moment (la gestion de la partie par le serveur sera effectuée dans le projet suivant).

2 Authentification

L'écran doit proposer les zones d'entrées pour le nom d'utilisateur et le mot de passe et un bouton de connexion.

Si une des zones d'entrée est vide, le bouton de connexion sera sans effet.

Si la connexion échoue, un message sera affiché dans l'écran de connexion.

3 Lobby

Le lobby devra afficher correctement les parties ouvertes. Pour chaque partie, on verra le score du joueur ainsi qu'une indication victoires/défaites/abandons.

Cliquer sur une partie permettra de la rejoindre. Le bouton nouvelle partie permettra de créer une partie en attente.

Un bouton de déconnexion sera présent.

4 Ecran de jeu

Cet écran affichera le plateau de pente. L'interface permettra de cliquer sur une intersection pour jouer. La couleur affichée sera alternativement chaque joueur et changera localement le tableau de la partie.

Une vérification que la case est libre sera faite au moment du clic.

Dans la version définitive, au lieu de modifier localement le tableau de jeu, le coup sera envoyé au serveur et le tableau de jeu sera remplacé par celui envoyé par le serveur. Le client attendra alors le coup de l'adversaire.

Un bouton "abandonner" permettra de revenir au Lobby.