



BadBlock

Cahier des charges

PvP Box

Responsable(s) du projet

- Snowlce

Département

- Développement java

Date limite

21 avril 2019

Signature Administrative (Approbation) / Date

Idéologie

Du pourquoi

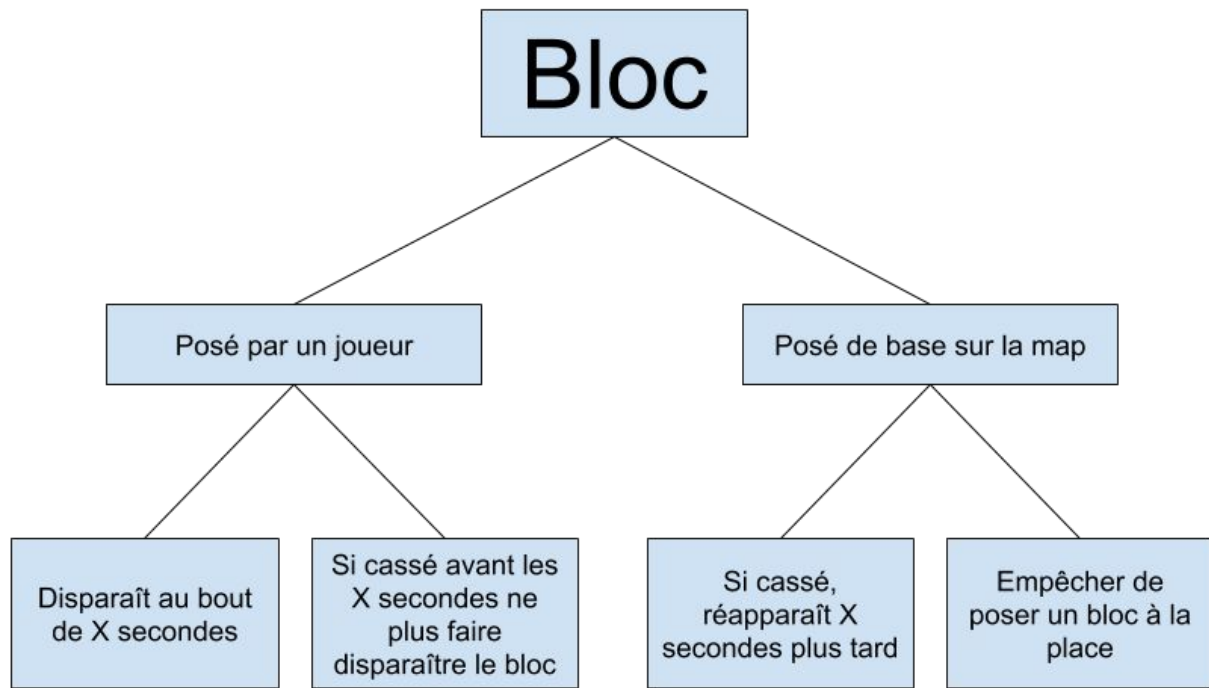
- Le PvP Box est un jeu apprécié de la communauté, du PvP bourrain, un peu évolutif, ça plaît et un certain nombre de joueur PvP l'attende.
- Aucun "gros" serveur ne propose de PvP Box dans le style que nous avons

Idéologie (Suite)

Du comment

- Pour satisfaire au mieux la demande joueur, il paraît indiqué de mettre à jour cette fonctionnalité du mode jeu.
- Pour ce faire, je propose de mettre à disposition d'un développeur au moins, un serveur de dev et toute la documentation nécessaire à la mise en place de cette fonctionnalité.
- La fonctionnalité est décrite dans la slide suivante sous forme d'arbre dichotomique. Grossièrement, les blocs placés par les joueurs disparaissent quelques secondes après avoir été placés et les blocs cassés font l'inverse, ils sont remplacés quelques secondes après avoir été cassés.
- A cette fonction viendrait s'adjoindre une correction de bugs esthétiques au décompte

idéologie en images / Références



Le BlaBla Technique

Techno

- Java 8
- BadBlock Game API

Infrastructure

- INFRA-DKR-PROD

