



BadBlock

Cahier des charges

Mise à jour Tower Run

Responsable(s) du projet

- Snowlce

Département

- Développement java

Date limite

21 avril 2019

Signature Administrative (Approbation) / Date

Idéologie

Du pourquoi

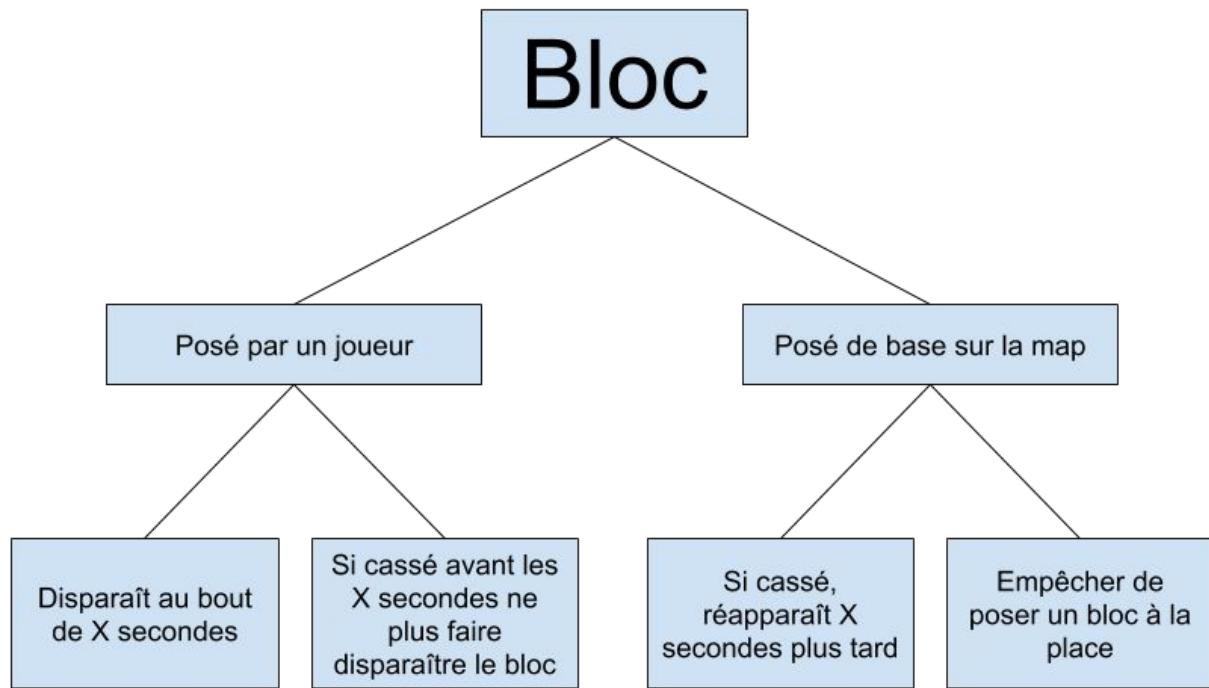
- Le Tower Run est selon toute vraisemblance le seul mini-jeu de BadBlock à remplir ses conditions de mini-jeu, à savoir être un jeu simple, rapide & intuitif.
- Il est en quelque sorte le mini-jeu signature de BadBlock de par son attrait unique, on ne retrouve ce jeu sur aucune autre plateforme.
- Depuis la récente mise à jour des maps du mode de jeu, un nouvel essor semble s'être dessiné pour lui mais toutefois, nombreux sont les joueurs à regretter une ancienne version dans laquelle les blocs posés disparaissaient et les blocs détruits réapparaissaient.

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

