



**DEVELOPPEMENT  
D'APPLICATION**

**CORNET Yann**

**LAGNEAUX Grégory**

2021-2022--LICENCE 2 INFORMATIQUE

## Table des matières

EXPLICATION DU PROJET.....	3
ANALYSE.....	4
CONCEPTION.....	7
DEVELOPPEMENT.....	8
CONCLUSION.....	8

# EXPLICATION DU PROJET

Nous avons d'abord du trouver une idée de projet, après 20 minutes de recherches nous avons décidé de faire un jeu narratif.

Un jeu narratif est en fait un jeu à choix multiples et à fins multiples où l'on incarne un personnage et où on doit le faire avancer dans une aventure pour qu'il fasse les bons ou mauvais choix.

Nous avons fait ce choix car l'idée nous plaisait beaucoup, ce jeu nous laisse la liberté de pouvoir créer une histoire comme nous le voulons sur le thème de nos envies.

Mais il y a aussi des complications car l'histoire que l'on va créer doit-être complète et logique, elle doit suivre une trame principale et nous ne devons pas nous perdre dans l'écriture.

Après l'écriture qui a été le plus long pour pouvoir faire une bonne histoire et faire vivre au joueur une vraie aventure, nous avons donc fait par la suite la programmation. Ce n'est pas le plus long mais il est compliqué car comme pour l'histoire il ne faut pas se perdre et bien organiser son programme pour que ça suive bien l'histoire.

Nous avons du couper l'histoire en plein de petits fichiers textes pour qu'en fonction des choix que le joueur fait, l'histoire concorde.

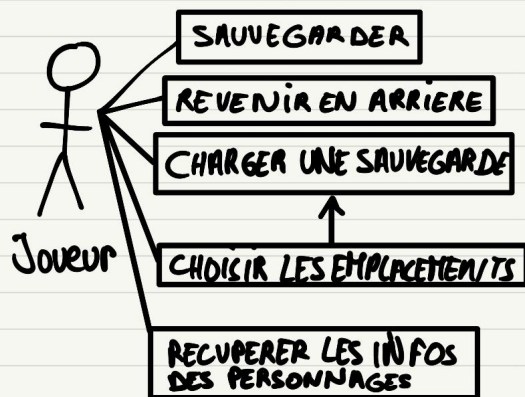
Ces fichiers nous permettent donc de bouger dans l'arborescence sous forme de répertoires.

En parallèle de l'écriture et de la programmation nous avons fait un schéma sous forme d'arborescence de l'histoire du jeu afin de se repérer, car déjà qu'il est difficile de ne pas se perdre entre les différents fichiers, sans ce schéma il aurait été d'autant plus compliqué de retrouver les différentes trames.

Suite à cela nous avons voulu faire une interface graphique, malheureusement par manque de temps et de compétences nous avons essayé d'en faire une mais sans succès. Nous avons quand même mis le prototype de l'interface graphique dans un fichier PDF pour que vous puissiez l'imaginer.

# ANALYSE

ce qu'il faudrait que le joueur puisse faire



CAS	SAUVEGARDER
Acteur	Joueur
But	Permettre la sauvegarde
Pré-cond	Avoir avancé dans le jeu, emplacement de sauvegarde disponible
Post-cond	la sauvegarde a été effectuée (sauvegarde écartée possible)

Cas	Revenir en arrière
Acteur	Joueur
But	Permettre le retour en arrière
Pré-cond	Avoir avancé dans le jeu
Post-cond	le joueur est revenu en arrière

Cas	Charger une sauvegarde
Acteur	Joueur
But	Pouvoir naviguer librement dans l'histoire
Pré-cond	Avoir 1 ou plusieurs sauvegardes
Post-cond	le joueur est remis à la sauvegarde choisie

Nous avons oublié de rajouter le fait de pouvoir choisir entre deux branches de l'arborescence, cela paraît logique dans un jeu narratif, pour cela le joueur doit avoir lancé la partie et ce qui se passe après le choix c'est une redirection dans l'arbre proposé plus bas.

L'interface que nous proposons est assez basique, étant donnée que c'est un jeu narratif il y a tout d'abord un menu pour lancer le jeu, continuer la progression ou charger une sauvegarde, nous avons proposé un prototype avec les différents fonds que nous souhaiterions utiliser pour le jeu.

Notre interface se compose en grande partie de deux choses : La zone de jeu où l'on peut voir les fonds utilisés, puis la partie texte où le texte est censé s'afficher.

Arbre qui nous a permis de nous repérer durant le développement du jeu :



fichiers txt, on a alors décidé d'enlever tous les accents présents sur le jeu afin d'avoir une meilleure visibilité.

Nous avons eu un autre problème concernant les fichiers textes, que nous avons mis un peu de temps à résoudre.

Ce problème était le suivant : Les fichiers textes doivent commencer par une ligne remplie de texte, sinon vu que le format est en .txt et donc est un bloc notes la ligne est infinie, le contenu de la ligne vide est donc lu, ce qui veut dire que le programme mets des caractères aléatoires à l'infini, nous avons donc du vérifier que chaque fichier texte commençait bien par une ligne pleine.

Pour la répartition du travail nous n'avons malheureusement pas été très organisé, nous avons travaillé sur les mêmes choses en même temps, ce qui nous a coûté pas mal de temps et donc d'optimisation de travail.

## CONCEPTION

Pour l'explication du projet, veuillez vous référer à la première page «EXPLICATION DU PROJET»

Nous avons utilisé plusieurs structures, la première étant la structure Personnage qui nous permet de créer un nouveau type personnage avec différents champs.

La seconde structure utilisée est un arbre binaire de recherche que nous n'avons

malheureusement pas réussi à utiliser.

Celle-ci est présente sous forme de commentaires, nous avons trouvé un code prédéfini sur internet afin de nous aider à nous en servir, malheureusement nous n'avons pas réussi.

## DEVELOPPEMENT

Lien vers le GitHub utilisé : <https://github.com/AElolz-FH/DEVA-Projet>

Le jeu a bien été terminé en terme de développement fonctionnel basique, le jeu fonctionne donc, par contre malheureusement les options de sauvegarde n'ont pas été réalisées.

## CONCLUSION

Ce qui reste à faire : Les sauvegardes, l'arbre binaire de recherche qui n'est pas fonctionnel malheureusement, les difficultés rencontrées ont été les suivantes : problèmes dans les fichiers txt et la manipulation des arbres binaires de recherches, se retrouver aussi dans l'arborescence de l'histoire (ne pas se tromper de branche, fichier etc)