|  |
| --- |
| Projet XYZ |

Pour projet Shoot Me Up avec XCL

Table des matières

[1 Analyse préliminaire 3](#_Toc175753760)

[1.1 Introduction 3](#_Toc175753761)

[1.2 Objectifs 3](#_Toc175753762)

[1.3 Gestion de projet 4](#_Toc175753763)

[2 Analyse / Conception 4](#_Toc175753764)

[2.1 Gameplay 4](#_Toc175753765)

[2.2 Concept 4](#_Toc175753766)

[2.3 Analyse fonctionnelle 4](#_Toc175753767)

[2.4 Stratégie de test 4](#_Toc175753768)

[3 Réalisation 4](#_Toc175753769)

[3.1 Points de design spécifiques 4](#_Toc175753770)

[*3.1.1* *…* 5](#_Toc175753771)

[*3.1.2* *…* 5](#_Toc175753772)

[*3.1.3* *…* 5](#_Toc175753773)

[3.2 Déroulement 5](#_Toc175753774)

[3.3 Mise en place de l’environnement de travail 5](#_Toc175753775)

[3.4 Description des tests effectués 6](#_Toc175753776)

[3.5 Erreurs restantes 6](#_Toc175753777)

[4 Conclusions 6](#_Toc175753778)

[5 Annexes 7](#_Toc175753779)

[5.1 Manuel de référence 7](#_Toc175753780)

[5.2 Journal de travail 7](#_Toc175753781)

*NOTE L’INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS :*  
*Toutes les parties en italiques sont là pour aider à comprendre ce qu’il faut mettre dans cette partie du document. Elles n’ont donc aucune raison d’être dans le document final.*

*De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n’aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l’alourdir inutilement.*

# Analyse préliminaire

## Introduction

*Ce chapitre décrit brièvement le projet, le cadre dans lequel il est réalisé, les raisons de ce choix et ce qu'il peut apporter à l'élève ou à l'école. Il n'est pas nécessaire de rentrer dans les détails (ceux-ci seront abordés plus loin) mais cela doit être aussi clair et complet que possible (idées de solutions). Ce chapitre contient également l'inventaire et la description des travaux qui auraient déjà été effectués pour ce projet.*

*Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.*

## Objectifs

*Ce chapitre énumère les objectifs du projet. L'atteinte ou non de ceux-ci devra pouvoir être contrôlée à la fin du projet. Les objectifs pourront éventuellement être revus après l'analyse.*

*Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.*

## Gestion de projet

***Ce chapitre décrit la méthode de gestion de projet utilisée, ainsi que les éventuelles particularités requises par le contexte et/ou le chef de projet***

# Analyse / Conception

## Gameplay

Un jeu de tire en 2D.

Un héros qui tire haut-bas et gauche-droite .Se déplacer haut-bas et gauche-droite. (TOUCHE WASD)

Des ennemis qui tirent haut-bas et gauche-droite, diagonale. Se déplacer haut-bas et gauche-droite. Focus sur le héros

Des ennemis qui ne tirent pas. Se déplace haut-bas et gauche droite, pas de diagonale. Focus sur le héros.

Objet de protection rocher qui bloque entièrement les balles.

Objet de protection barricade qui bloque trois balles.

Une arme normale qui tire une balle sur une courte distance dans la direction des flèches directionnelles. (FLECHES DIRECTIONNELLES)

Bonus :

Objet de soin. Redonne la totalité des points de vies si on marche dessus. Récupérable par le héros

Armes différentes

Munition au sol

* + - 1. Le joueur
         1. Déplacements  
            - Haut-bas-gauche-droite -> touche WASD
         2. Nombre de vies  
            - 3 vies avant game over  
            - 1 vie = 5 barres
         3. Capacités de tir : direction, rafale, cooldown, décompte munitions, recharge, …  
            - Haut-bas-gauche-droite -> touche flèches directionelles  
            - munition illimité  
            - une balle = 1 barre de vie retirée   
            - bonus 20 balles par chargeur, chargeur au sol récupérable)
         4. Un sprite
      2. Les ennemis du niveau avec (pour chaque type)
         1. Nombre de vies  
            - une vie avant de mourir  
            - une vie = 10 barres  
            - une balle retire 1 barres
         2. Minutage d’apparition   
            - deux ennemis début de partie  
            - un ennemi toutes les 30 secondes  
            - Bonus : nbr ennemi augment avec le temps
         3. Tir (oui / non)  
            - Ennemi 1 : oui  
            - Ennemi 2 : non
         4. Un sprite
      3. Les obstacles Rocher (pour chaque type)
         1. Une taille  
            - grande (4 x le héros)
         2. Une position X,Y
         3. Un sprite
         4. Le comportement en cas de dégâts (tir, collision)  
            - indestructible  
            - arrête le joueur, ennemi et les balles

## Concept

* *Diagramme de classe*
* *Diagramme(s) d’état*

## Analyse fonctionnelle

***Reprendre le contenu des User Stories d’IceScrum : Story + tests d’acceptance (avec IceTools) + maquettes***

## Stratégie de test

***Décrire quels sont les MOYENS utilisés pour faire les tests, ne pas décrire les tests à effectuer !!!***

***Décrire l’environnement dans lequel se fait la sprint review***

*Décrire la stratégie globale de test :*

* *types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.*
* *les moyens à mettre en œuvre.*
* *couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).*
* *données de test à prévoir (données réelles ?)* ***et comment elles seront mises en place****.*
* *les testeurs extérieurs éventuels.*

# Réalisation

## Points de design spécifiques

***Ce chapitre est constitué de plusieurs sous-chapitre.***

***Chaque sous-chapitre explique un point de design technique particulier, quelque chose que vous avez dû inventer pour répondre au besoin et qui ne peut pas s’expliquer par de simples commentaires dans le code.***

***Il s’agit d’explications techniques sur le fonctionnement du système. Les explications sont appuyées par des diagrammes, ou de très brefs éléments de code.***

***NE PAS mettre ici des pratiques usuelles que tout professionnel de la branche connaît déjà. Par exemple, n’EXPLIQUEZ PAS ICI CE QU’EST LE PATTERN MVC.***

***Exemple (simplifié à l’extrême) : Protection contre des formulaires mal intentionnés ou modifiés***

* ***Au moment de générer le formulaire, le script php :***
  + ***Concatène les noms de tous les champs contenus dans le formulaire***
  + ***Calcule un hash SHA256 de la chaîne obtenue***
  + ***Ajoute un input nommé « CSRF » de type hidden dans le form***
* ***A la réception du POST du fromulaire***
  + ***Concatène les noms des indices de $\_POST***
  + ***Calcule un hash SHA256 de la chaîne obtenue***
  + ***Vérifie que la valeur du champ CSRF correspond***

### *…*

### *…*

### *…*

## Déroulement

***Résumer comment s’est passé la réalisation de chaque story, ses difficultés, les alternatives envisagées mais rejetées, ses surprises, …***

## Mise en place de l’environnement de travail

* ***Comment accéder au code source***
* *la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)*
* *les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels*
* *la description exacte du matériel*

***Ce chapitre décrit précisément comment un employé qualifié peut recréer l’environnement dans lequel vous avez effectué ce travail***

## Description des tests effectués

***Reprendre les tests d’acceptance d’IceScrum au moyen de la feuille ad hoc d’IceTools***

## Erreurs restantes

*S'il reste encore des erreurs :*

* *Description détaillée*
* *Conséquences sur l'utilisation du produit*
* *Actions envisagées ou possibles*

***Reporter la*** [***dette technique***](https://www.premaccess.com/qu-est-ce-que-dette-technique-comment-la-maitriser/#:~:text=La%20dette%20technique%20survient%20quand,de%20plus%20en%20plus%20fr%C3%A9quents.) ***connue. S’appuyer sur la pratique des // TODO***

# Conclusions

*Développez en tous cas les points suivants :*

* *Objectifs atteints / non-atteints*
* *Points positifs / négatifs*
* *Difficultés particulières*
* *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*

# Annexes

## Manuel de référence

***Issu de la génération automatique à partir des commentaires***

## Journal de travail