
Projet OpenClassrooms n°3

CRÉÉZ VOTRE PREMIER JEU VIDEO AVEC SWIFT !

SOMMAIRE

1 - Cahier des charges

- Contraintes
- Livrables

2 - Caractéristiques techniques

3 - Design du projet

- Visualisation globale de l'application sur iPhone 11
- AppIcon, LaunchScreen, Visualisation iPhone SE 2

4 - Architecture de l'application

- Diagramme de Classe
- Modèle MVC

5 - Code du projet

Cahier des charges

Contraintes :

Le jeu doit respecter ces paramètres :

- 2 Joueurs
- Chaque joueur choisit 3 personnages
- Il n'est pas possible d'avoir 2 fois le même nom
- Le combat s'effectue au tour par tour
- Un coffre aléatoire peut apparaître pour changer l'arme du personnage qui réalise une action
- Une fois la partie finie, afficher le gagnant et les infos de son équipe

Livrables :

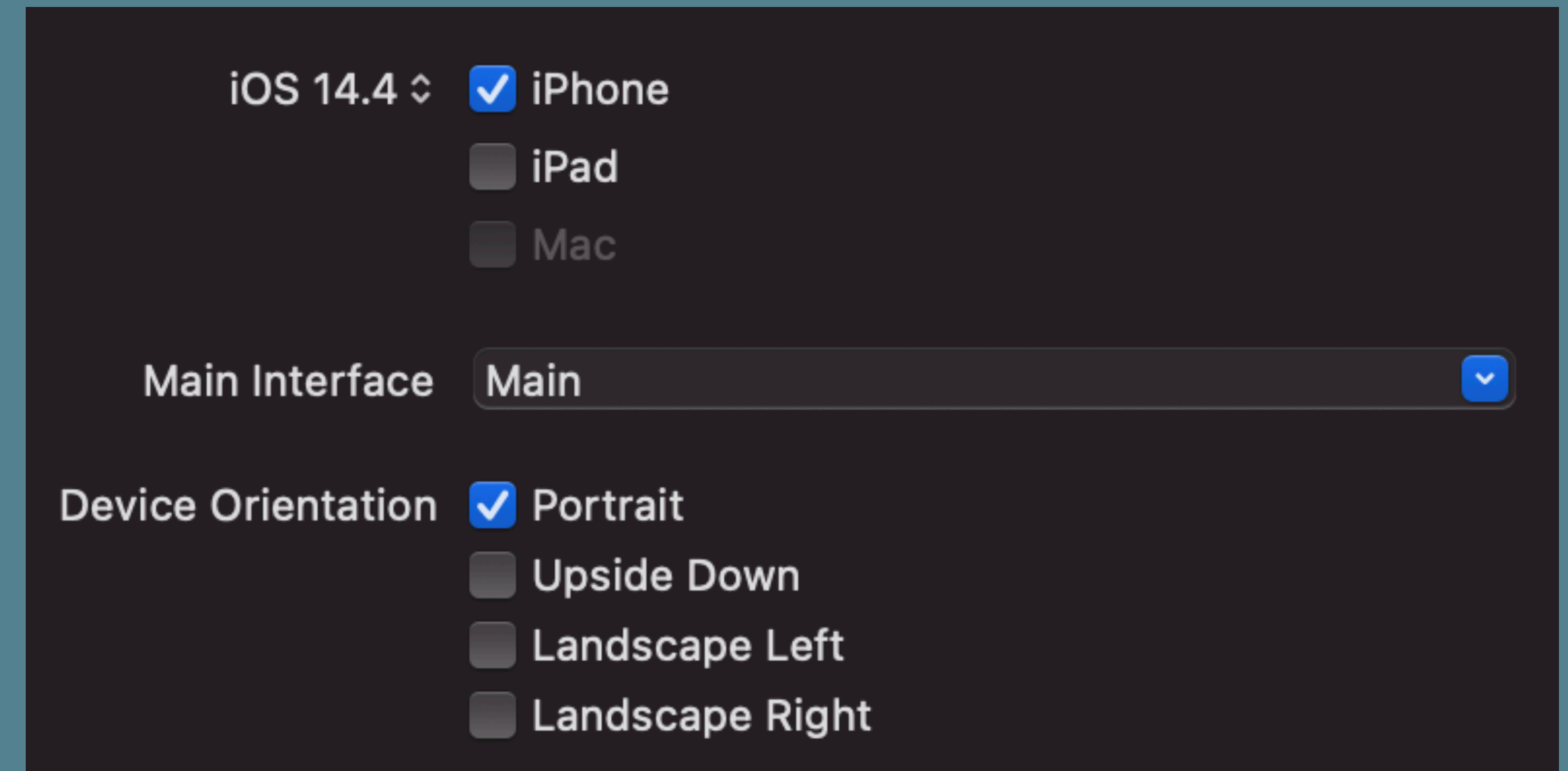
Un projet Xcode :

- Prêt à compiler
- Écrit en Swift
- En Anglais

Un support documentaire

Caractéristiques techniques

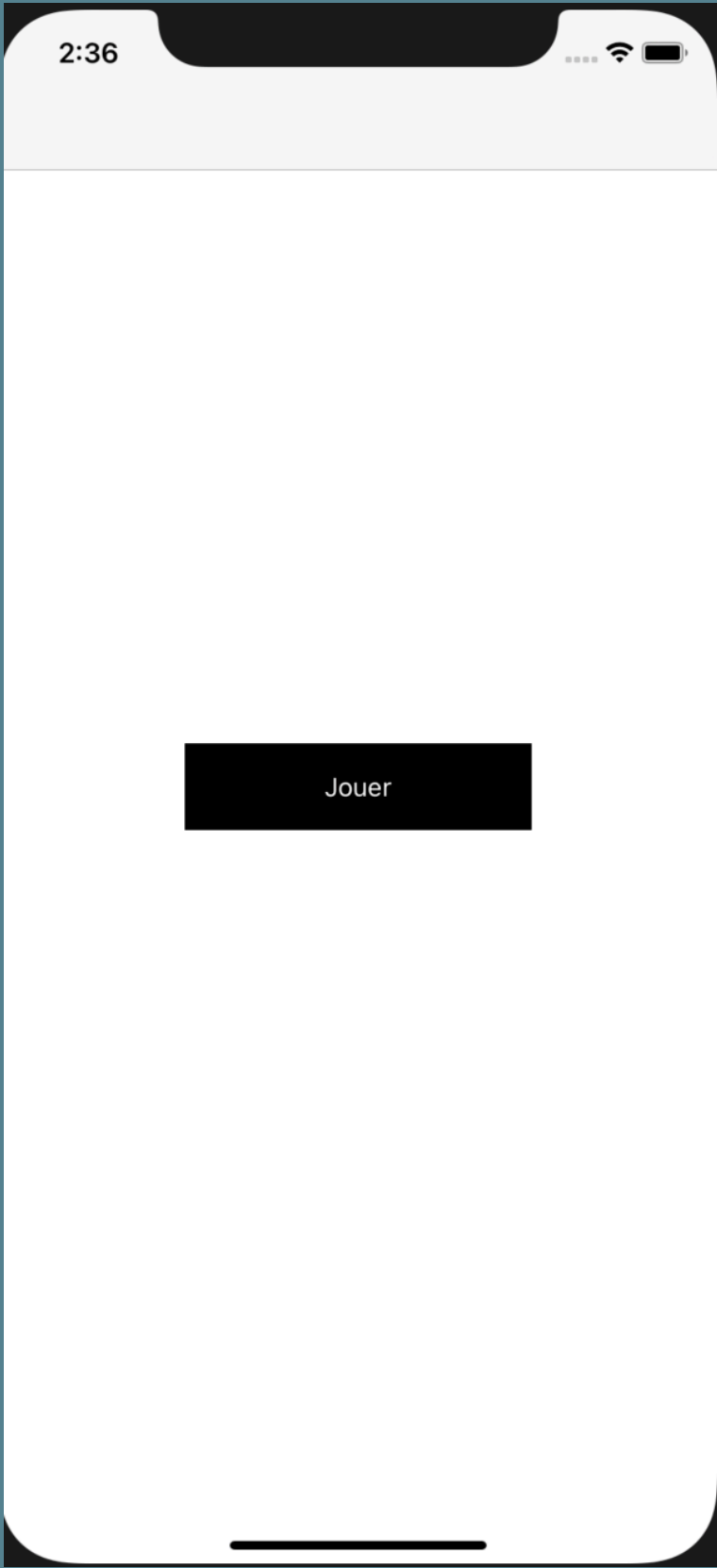
- Écrit en Swift 5.3 et en anglais
- Pas d'erreurs ni de warning
- Compatible iPhone en portrait uniquement
- IOS 14.4 minimum
- Programmation orientée objet
- Architecture MVC
- Usage optimale sur grand iPhone mais design propre sur iPhone SE grâce à une ScrollView



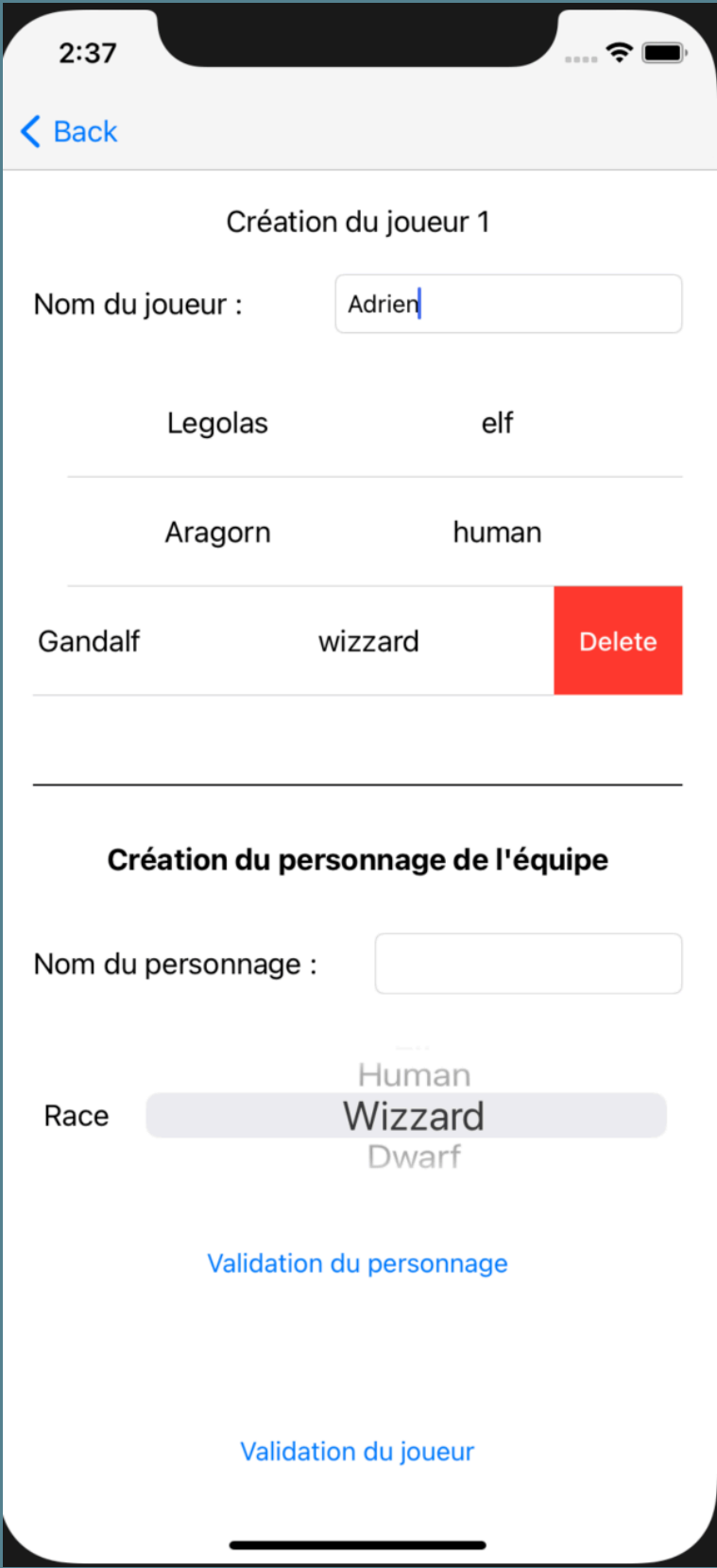
Design du projet

Visualisation Globale de l'application sur iPhone 11

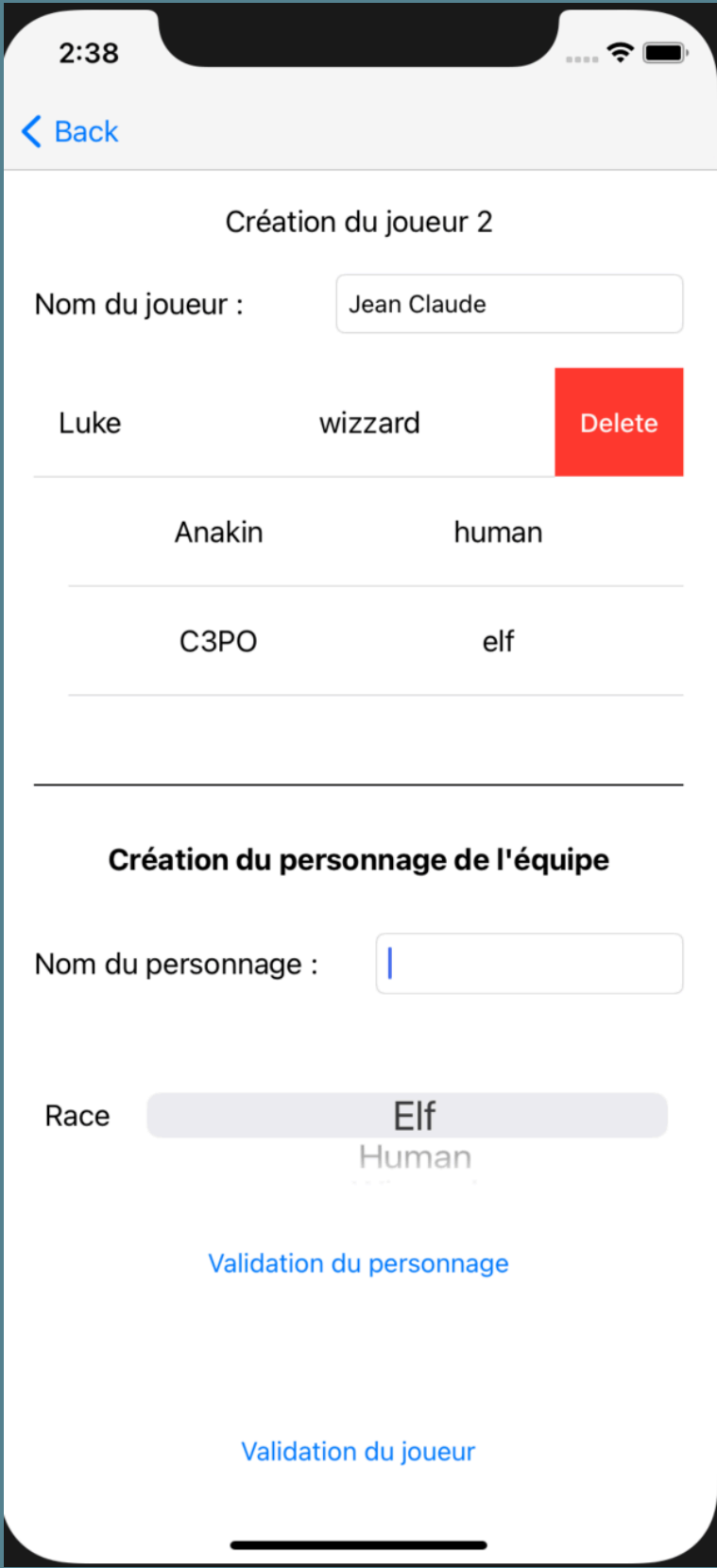
Accueil



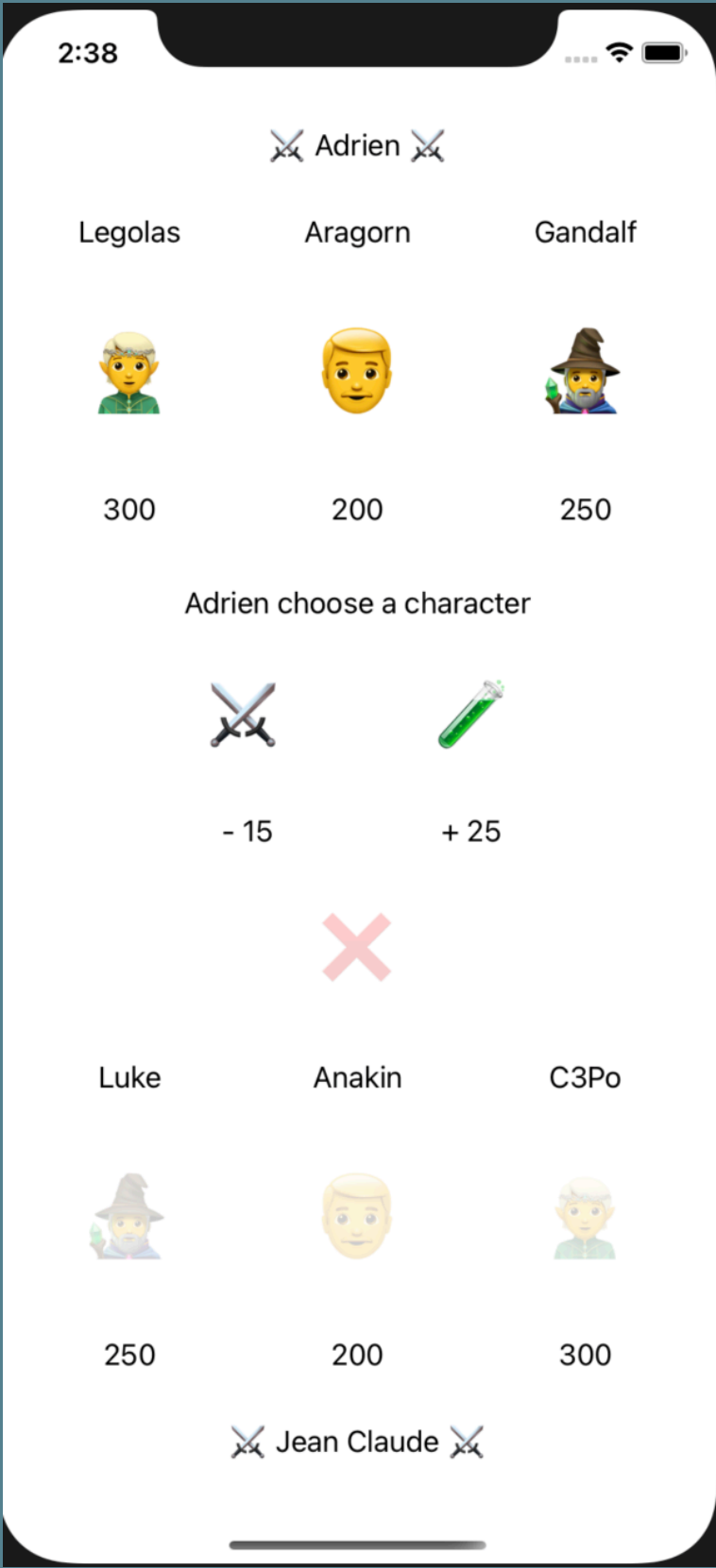
Création joueur 1



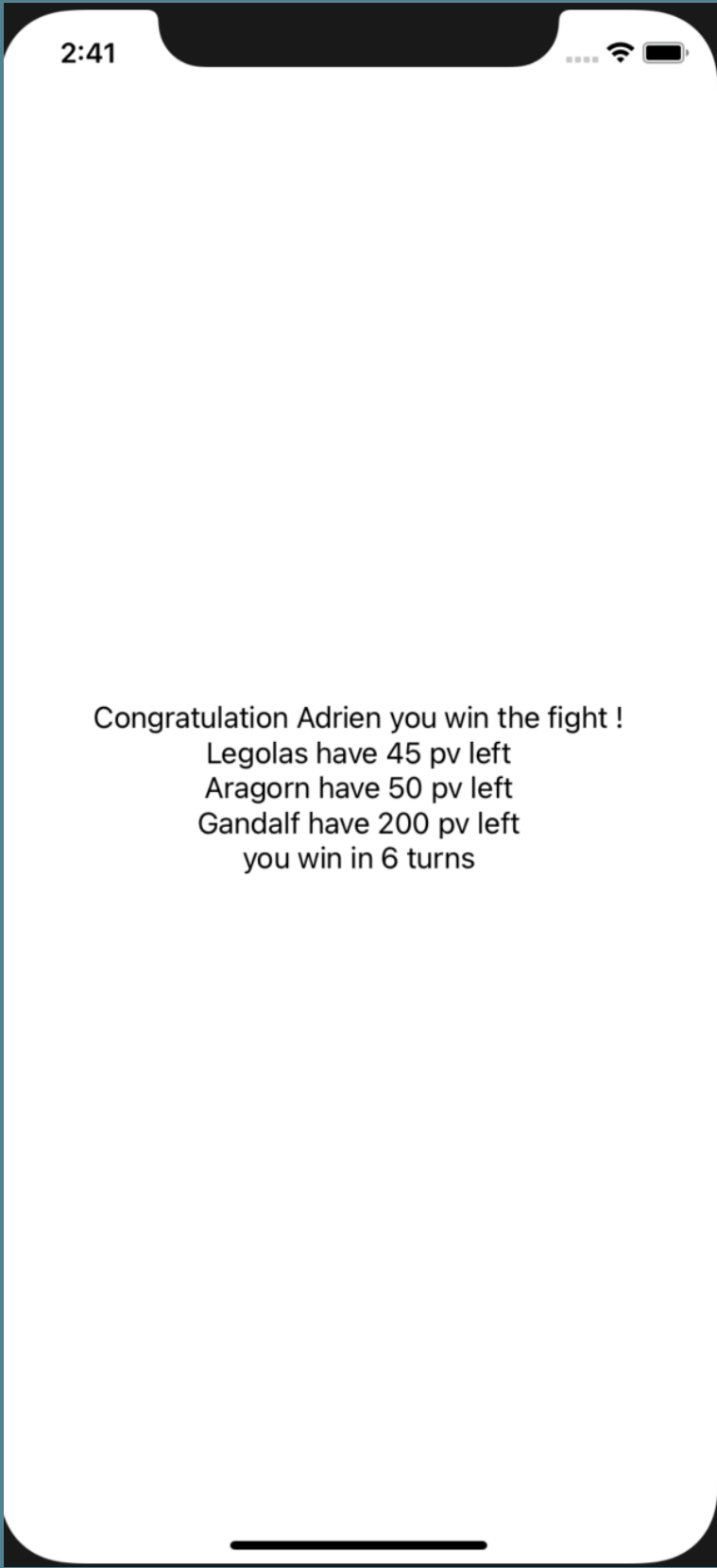
Création joueur 2



Combat



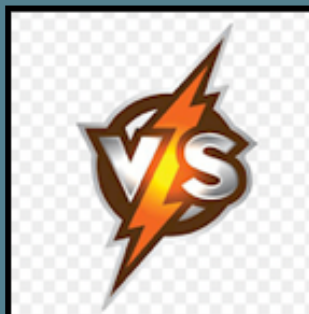
Statistiques de fin



Design du projet

AppIcon, LaunchScreen, Visualisation iPhone SE 2

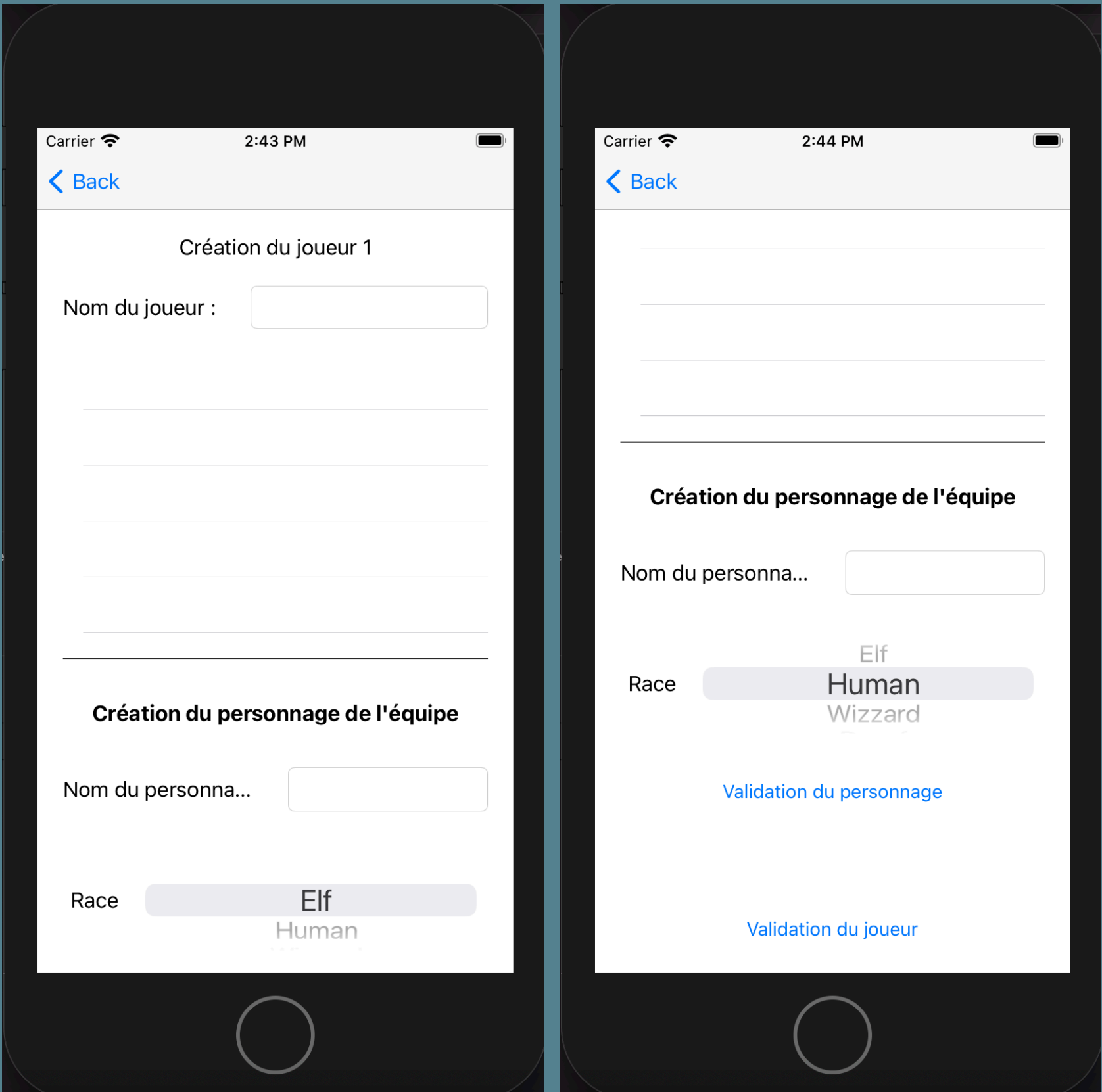
AppIcon



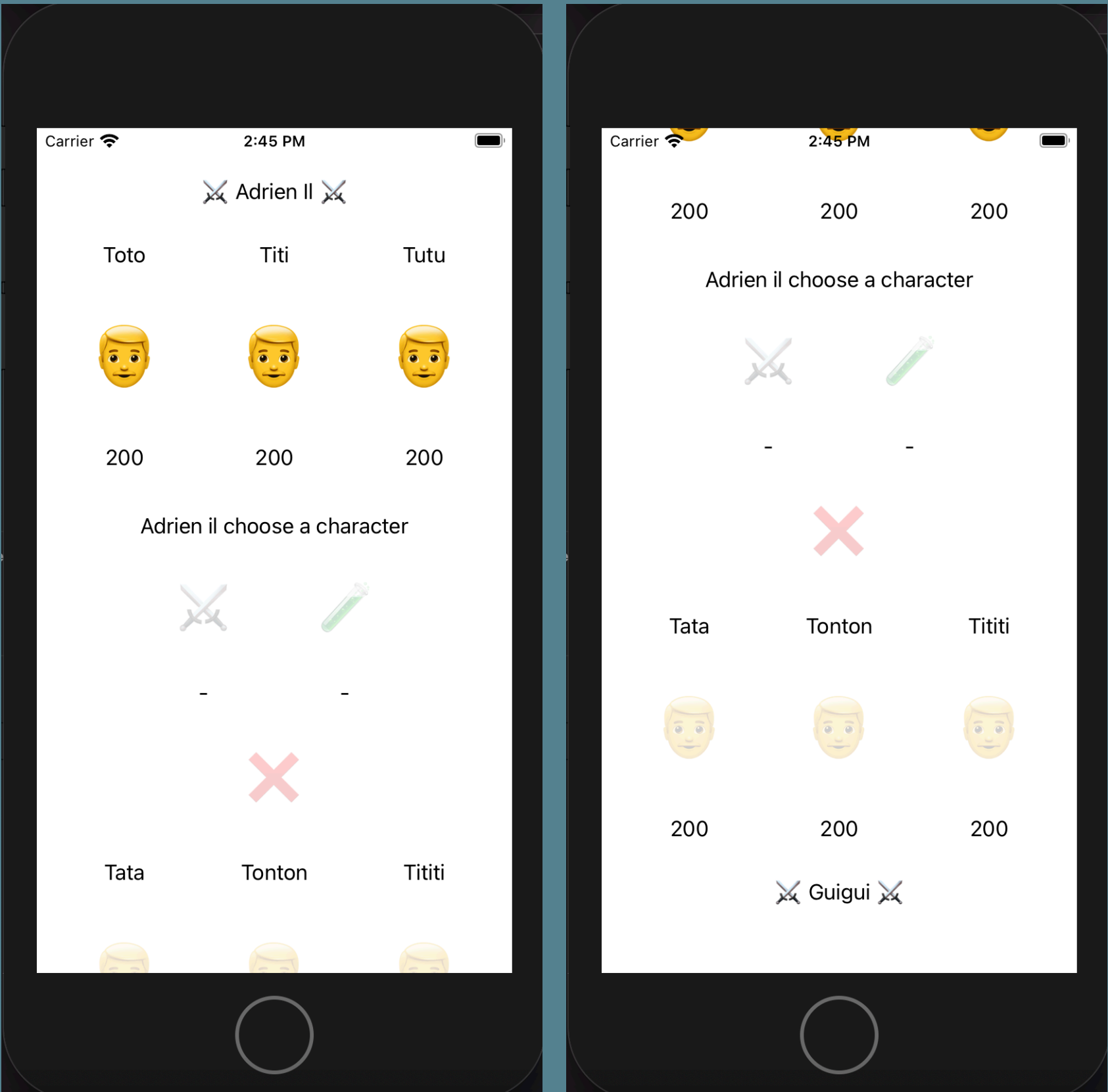
LaunchScreen



Création joueur

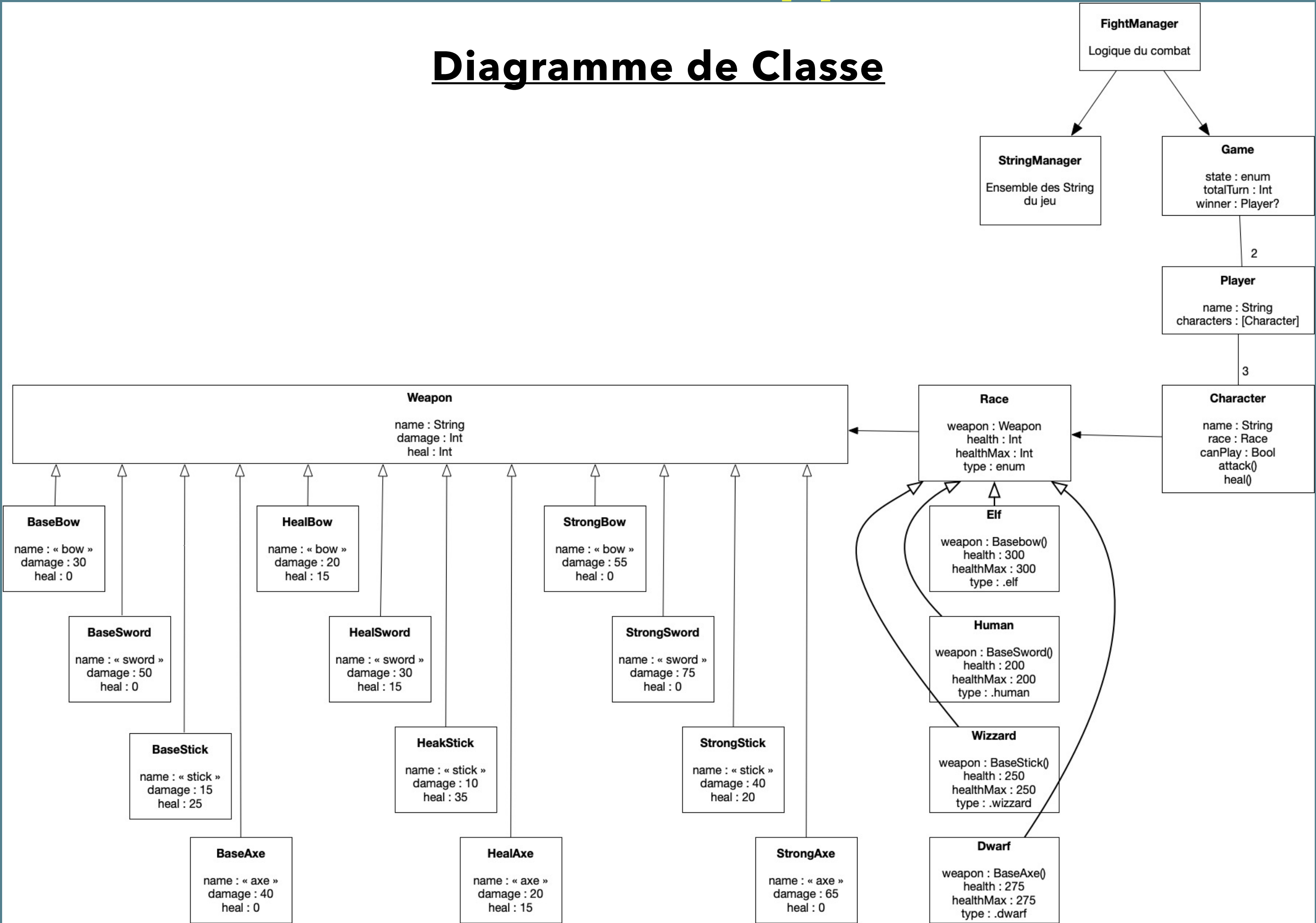


Combat



Architecture de l'application

Diagramme de Classe



Architecture de l'application

Modèle MVC

Code du projet