

CAHIER DES CHARGES

Nom de l'application : Chillito.

A. FICHE PRODUIT :

Genre : jeux de plateau

Plate-forme : PC Windows

Moteur : Unity

Nombre de joueurs : de 1 à 2 joueurs

Pegi : Pegi +3

B. CADRE DU PROJET :

Il s'agit d'un projet visant à mettre en place un jeu style plato en 2D et en solo, permettant au joueur d'affronter une intelligence artificielle à un jeu de plateau. Dans le cadre de ce projet, il nous faudra mettre en place différents services que voici :

- Un jeu client fonctionnel et en accord avec le principe du jeu.
- Une base de données permettant de stocker les données du joueur.

C. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

Syntaxe : Camel Case

- **Base de données (SQL) :**

- Connexion via pseudo / mot de passe.
- Nombre de victoires.
- Statistiques utilisateurs.
- Personnalisation de l'interface.
- Items / pass de combat.

- **Logiciel client (UNITY / C#) :**

- Début d'une partie (envoi).

- Jouer son tour (envoi).
- Tour de l'IA (réception).
- Fin de la partie (réception).
- Obtention des améliorations du pass de combat (réception).

D. MVP :

Pour notre modèle minimum nous mettrons en place notre jeu puissance 4 accompagné d'une intelligence artificielle permettant de jouer en solo et en local. Avec un système de base de données pour pouvoir créer un compte et se connecter en local.

E. DANS L'IDÉAL :

Une fois notre puissance 4 mis en place et notre MVP réaliser nous mettrons en place:

- Un passe de combat qui se déverrouille en fonction du nombre de victoire du joueurs
- La récupération du profil et des stats du joueur dans la Base de donnée
- L'hébergement sur un serveur web

F. POUR ALLER PLUS LOIN :

Une fois notre jeu terminé, nous ambitionnons, en cas de déroulement parfait, d'ajouter plusieurs grosses fonctionnalités au projet :

- Un mode de jeu pour affronter un autre joueur en ligne plutôt que de jouer contre l'IA.
- Un système de boutique permettant au joueur d'acheter des éléments de personnalisation de l'interface du jeu grâce à une monnaie qu'il gagnerait en gagnant des parties.

G. RÉPARTITION DES RÔLES :

Product Owner : DELL'OSO Alessandro

Lead Developer : HOSPICE Lucas