



Cégep de Matane
2019

Analyse
Fonctionnelle
Niramos

Beauvais Antoine - Alexandre C-Mezeray - Arthur
Cheramy - Desjardins-Marceau Guillaume



Règles du jeu

Niramos suit les traces de "Stick Fight" ou "Brawlhalla", le joueur contrôlera son personnage dans une carte en 2D dans le but de tuer ses adversaires en les attaquant à l'aide de la souris. Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie la remporte.

Chaque partie peut se jouer de 2 à 4 joueurs. Chacun des personnages commence avec 100 points de vie. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur personnage, la partie démarre et les points commencent à être décomptés.

Pour gagner un point il suffit de tuer un autre personnage.

Les personnages peuvent mourir de plusieurs manières : un joueur peut être tué par un autre joueur ou en tombant dans le vide.

La gagnant de la partie est le joueur qui possède le plus de points à la fin du temps imparti.

Classe du personnage	Capacité du personnage	Point fort des attaques
Archer	Tirer des flèches	Vitesse, attaque à distance
Mage	Lancer une boule de feu	Vitesse, attaque à distance
Voleur	Attaquer avec une dague	Dégât
Chevalier	Attaquer avec une épée	Dégât

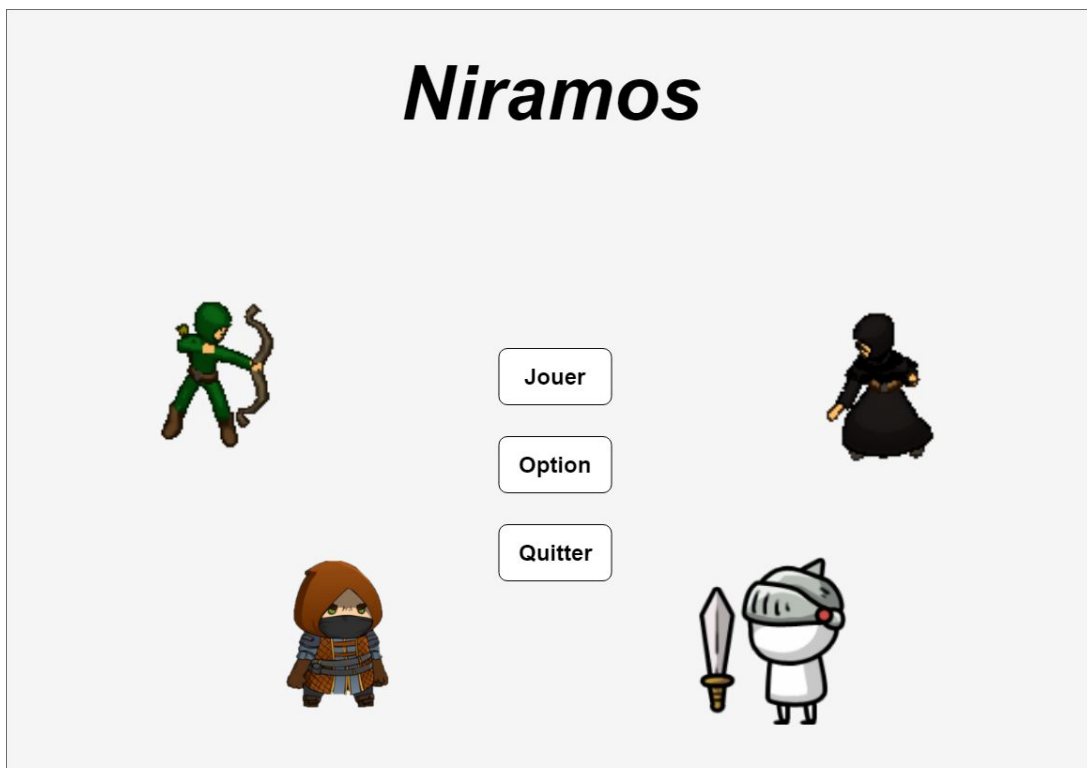
Interfaces

Au lancement du jeu le joueur se retrouve sur l'écran d'accueil. À partir de ce dernier il peut lancer une partie, accéder aux options ou encore quitter le jeu.

L'écran de sélection du personnage est l'écran qui s'affiche après avoir cliqué sur "Jouer" à l'écran d'accueil. Il permet de choisir le personnage du joueur.

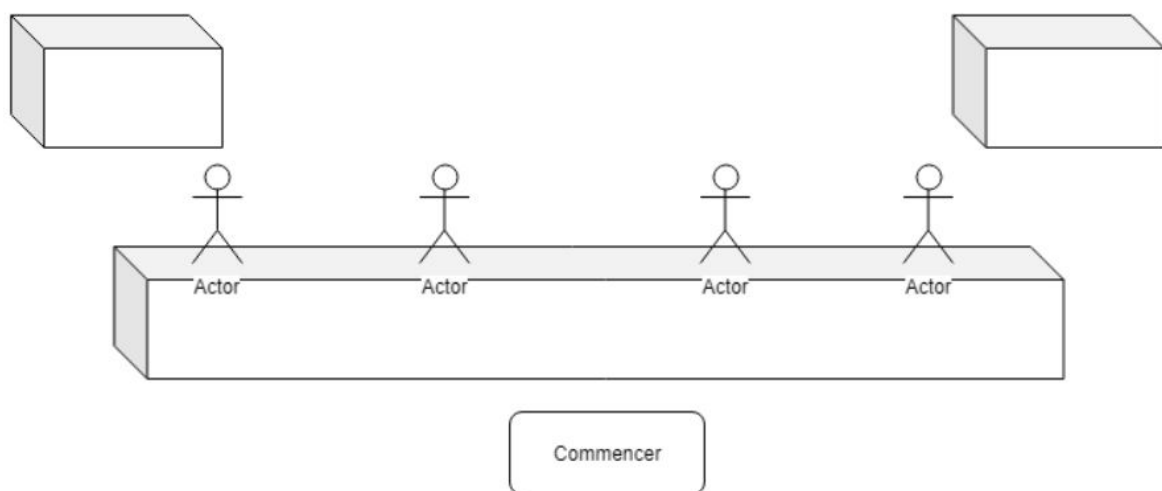
L'écran de jeu représente le jeu à proprement parler, tout les personnages choisis par les joueurs y sont présents. On peut y voir le décor et les éléments de la carte ainsi que les points de vie et le score de chaque joueurs.

Écran 1 - Accueil

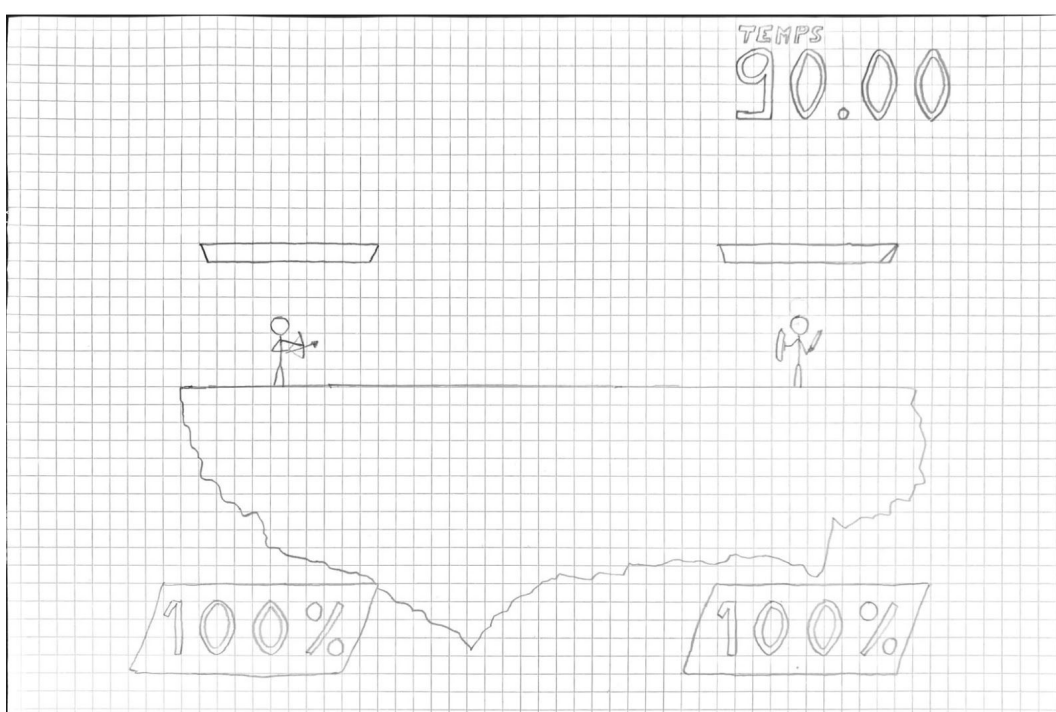




Écran 2 - Sélection du joueur

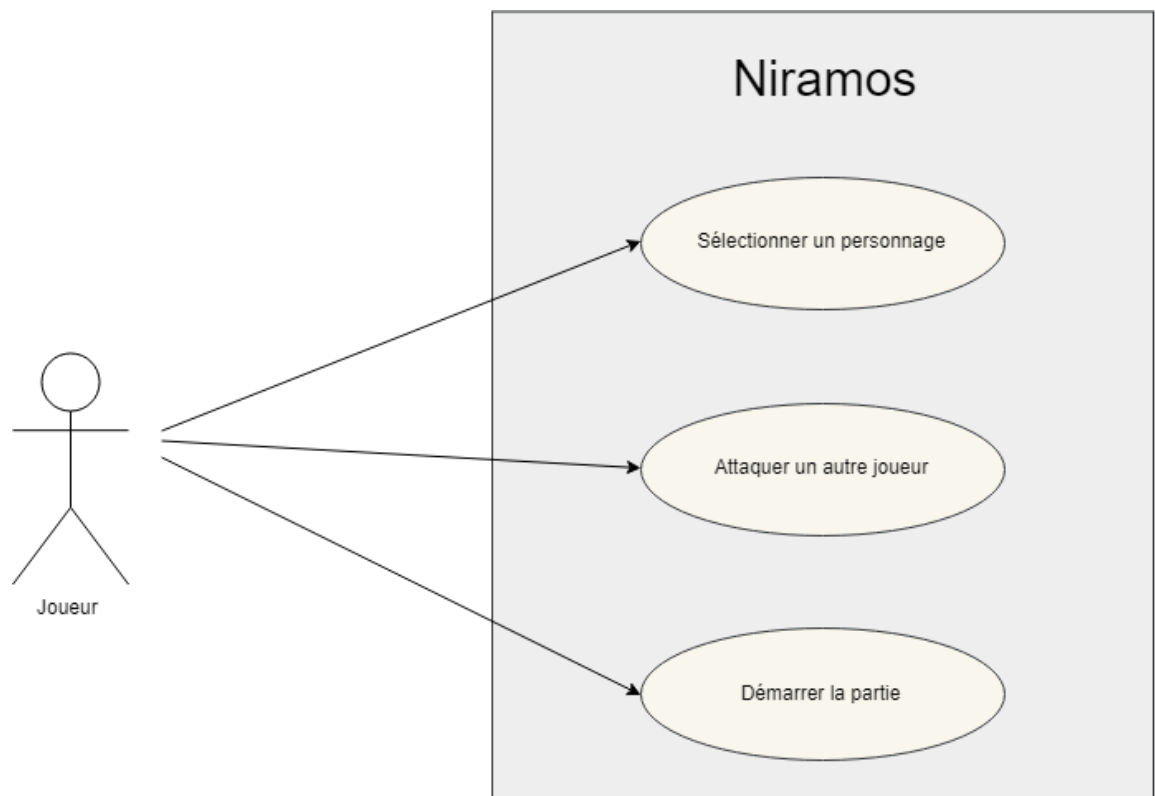


Écran 3 - Jeu



Cas d'utilisation

Diagramme des cas d'utilisation





Fiche de cas d'utilisation “sélectionner un personnage”

Résumé	Le joueur doit pouvoir sélectionner un personnage dans l’écran correspondant.	
Acteur principal	Joueur	
Intervenants & Rôles	Intervenant	Rôle
Préconditions	Être dans l’écran “sélection d’un personnage”	
Postconditions	Le joueur peut jouer en contrôlant le personnage choisi.	
Déclencheur		

Scénario nominal	Étape	Action
	1	L’écran de sélection des personnages affiche les personnages disponibles pouvant être sélectionné par le joueur.
	2	Le joueur clique sur le personnage avec lequel il souhaite jouer.
	3	Le joueur clique sur le bouton “commencer” pour confirmer son choix
	4	L’écran de jeu s’affiche, le joueur contrôle le personnage choisi.

Fiche de cas d'utilisation “attaquer un autre joueur”

Résumé	En jeu, le joueur doit pouvoir attaquer un autre joueur et lui faire baisser ses pv si l’attaque touche sa cible	
Acteur principal	Joueur	
Intervenants & Rôles	Intervenant	Rôle
	Joueur ennemi	Ennemi
Préconditions	Être dans l’écran “jeu”	
Postconditions	<ul style="list-style-type: none"> • Infliger des dégâts si l’attaque touche un autre joueur • Ne pas infliger de dégât aux autres joueurs s'ils ne sont pas touchés 	
Déclencheur	Clic gauche	

Scénario nominal	Étape	Action
	1	Une animation s’affiche sur le personnage contrôlé par le joueur
	2	Le joueur adverse touché par l’attaque voit ses points de vie diminuer

Scénarios alternatifs	Étape	Actions
	1A	Une animation s’affiche sur le personnage contrôlé par le joueur
	2A	Si aucun joueur n’est touché par l’attaque les points de vie de tous les joueurs restent inchangés



Fiche de cas d'utilisation “démarrer la partie”

Résumé	Le joueur doit pouvoir entrer dans le jeu une fois le personnage sélectionné	
Acteur principal	Joueur	
Intervenants & Rôles	Intervenant	Rôle
	Tous les joueurs	Joueur
Préconditions	Tous les joueurs doivent avoir sélectionné un personnage	
Postconditions	Être dans l’écran de jeu, pouvoir se balader dans la carte et attaquer d’autres joueurs.	
Déclencheur	Cliquer sur le bouton “Commencer”	

Scénario nominal	Étape	Action
	1	Afficher la vue du jeu
	2	Insérer les joueurs sur la map
	3	Les points de vie de tous les joueurs sont à 100%



Grille de test fonctionnel

Ici vous documentez au moins 3 tests fonctionnels sous forme de grille à signer par le testeur

Test	Instructions	Résultat	Réussi ?	Signature
Sélectionner un personnage	Appuyer sur jouer et ce connecter à une partie. Sélectionner le personnage désiré.	Le personnage choisi est le personnage joué.		
Se connecter à une partie	Appuyer sur jouer et sélectionner la partie à rejoindre.	Les autres joueurs qui attendent le début de la partie sont visible à l'écran et peuvent se battre sans que les points ne soient comptés.		
attaquer un autre joueur	Une fois dans une partie, attaquer un autre joueur avec une arme.	L'autre joueur prend du dégât.		



Ressources

Liens vers les outils

Outil de prototypage d'écran

<https://www.draw.io/>

Outil de diagrammes

<https://www.draw.io/>

Liens vers les sources d'inspiration

Stick Fight

<https://www.youtube.com/watch?v=McB8dx9vDQA>

https://store.steampowered.com/app/674940/Stick_Fight_The_Game/

<http://landfall.se/stickfightthegame/>

Brawlhalla

<https://store.steampowered.com/app/291550/Brawlhalla/>

<http://www.brawlhalla.com/>

Lien pour les idées d'interfaces

<http://www.google.com>

Lien pour les ressources graphiques utilisées

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/2d-simple-character-swordman-133259>



<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/mighty-heroes-rogue-2d-fantasy-characters-pack-85770>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/2d-fantasy-character-pack-demo-101030>