

PICADILLY GAME

Marcel, Leblanc, Pruliere

2021-2022

TABLE DES MATIÈRES

Présentation du sujet.....	3
Liste des fonctionnalités du système.....	4
Cas d'utilisation.....	5
Evaluation des risques.....	7

PRÉSENTATION DU PROJET

Notre sujet Piccadilly Game a pour objectif de créer un jeu massivement multijoueur permettant de réunir plusieurs joueurs autour d'un seul et même affichage. Chaque joueur pourra utiliser un autre contrôleur comme « télécommande de jeu » qui sera dans la plupart des cas et le plus pratique son téléphone et l'affichage un écran, une télévision, projecteur...

Notre produit serait orienté vers un public mixte souhaitant passer le temps avec des parties rapides en multijoueur. Le but du produit serait de proposer un moment de jeu en multijoueur composé de divers mini-jeux rapides. Pour cela, une personne pourra créer une nouvelle partie sur son écran principal puis partager son lien pour permettre à tous les autres membres de le rejoindre.

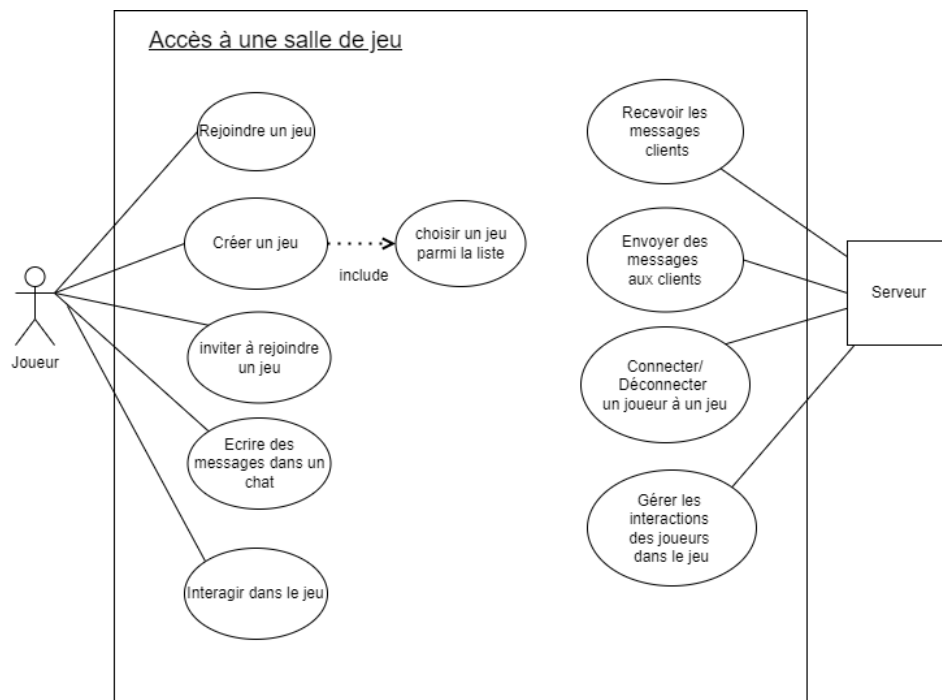
Afin de répondre à ces besoins, le plus important serait dans un premier temps la mise en place d'un serveur multijoueur fonctionnel capable d'accueillir un nombre important de participants. Dans un second temps, il faudrait aussi pouvoir proposer au moins deux mini-jeux différents, enfin, il faudrait que le site s'adapte aux différents supports qui pourraient être utilisés par chacun (mobiles, ordinateurs...). Contrairement aux autres produits déjà disponibles, notre jeu ne nécessitera pas d'achat préalable pour être jouable: il suffirait de se rendre sur le site puis de créer une nouvelle partie ou d'en rejoindre une existante. De plus, il serait vraiment axé sur une partie composée d'un écran principal vu par tous puis d'écrans individuels pour permettre à chaque joueur d'interagir avec le jeu en cours.

LISTE DES FONCTIONNALITÉS

- Accès au jeu multijoueur via un site internet.
- Possibilité de rejoindre un jeu par un code ou une url en renseignant son nom/pseudo.
- Possibilité de créer une salle de jeu en fonction des jeux proposés et de partager le lien d'invitation.
- A chaque fin de manche ou de jeu le résultat des scores est affiché en fonction d'un système de point propre à chaque jeu. Les joueurs se reconnaîtront en fonction du nom/pseudo indiqué lors de l'entrée dans le jeu.
- Interagir dans le jeu via un panneau de commande différent en fonction du jeu.
- Possibilité de communiquer pendant le jeu via un chat ouvrable sur le côté.

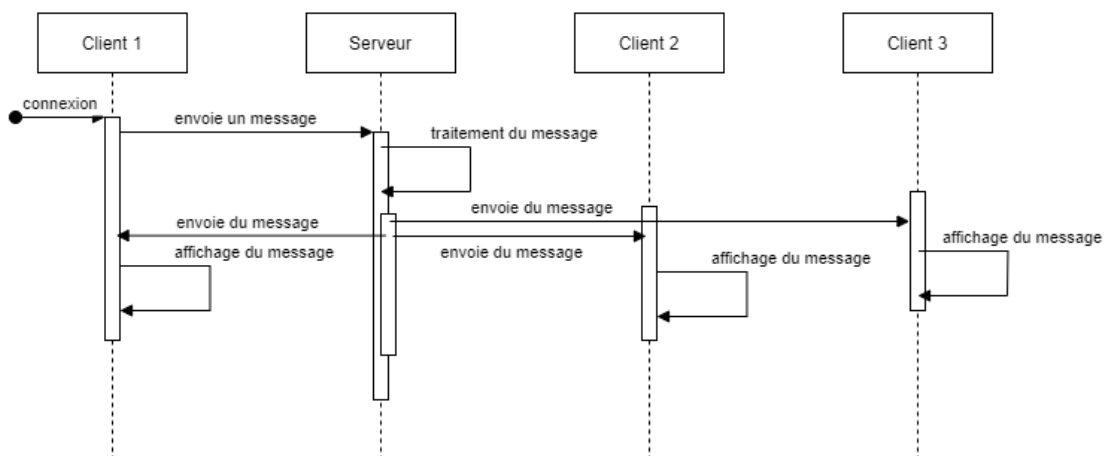
CAS D'UTILISATION

Lors de l'arrivée d'un joueur sur le site web, il aura accès aux différentes fonctionnalités décrites dans le diagramme ci-dessous. Ensuite, une fois dans une salle de jeu, le joueur aura de nouvelles fonctionnalités qui vont différer en fonction du jeu qui se résume dans le diagramme à "interagir dans le jeu".



L'une des fonctionnalités du Joueur (Client) est d'envoyer des messages aux autres joueurs via un chat. Le diagramme ci-dessous explicite alors la relation entre le client 1 qui envoie le message, le serveur et les autres clients.

Envoi d'un message de Client 1 via le chat aux autres Clients



Première ébauche d'une maquette de connexion à un jeu et de l'interface une fois que le joueur a rejoint le jeu.

Page de connexion permettant de rejoindre un jeu :


Bienvenue sur Agonline 

Actuellement 0 utilisateurs connectés dans le jeu.

Choisissez un nom pour pouvoir jouer.

Nom ...

Interface une fois à l'intérieur du jeu :

Bienvenue sur Agonline 

Nombre d'utilisateurs connectés: 1

16:59 ChatBot: Alexis est entré dans la salle !

Envoyer

ÉVALUATION DES RISQUES

Le risque principal de ce projet serait la latence, en effet, celui-ci étant basé sur un concept de multi joueurs massif, si des joueurs se retrouvent pénalisés à cause de leur connexion, alors cela affectera leur expérience de jeu voire le rendra injouable pour certains. Il faudrait donc prévoir ceci afin de rendre le jeu praticable pour tous joueurs quel que soit la qualité de leur connexion.

Le second risque serait que le produit final ne plaise pas au public cible, il faudrait alors revoir les jeux proposés afin de pouvoir répondre à leurs attentes. De plus, il faudrait pouvoir proposer un nombre de jeux suffisants pour satisfaire les envies de chaque utilisateur, s'ils se retrouvent sans jeux répondant à leur envie, cela pourrait nuire à leur expérience. Il faudra également s'assurer de proposer des jeux originaux ne ressemblant pas trop à l'existant afin d'offrir une nouvelle expérience à l'utilisateur.

Enfin, il faudra assurer le bon fonctionnement du serveur afin que celui-ci puisse supporter le nombre de joueurs variables sans risquer de crash.