

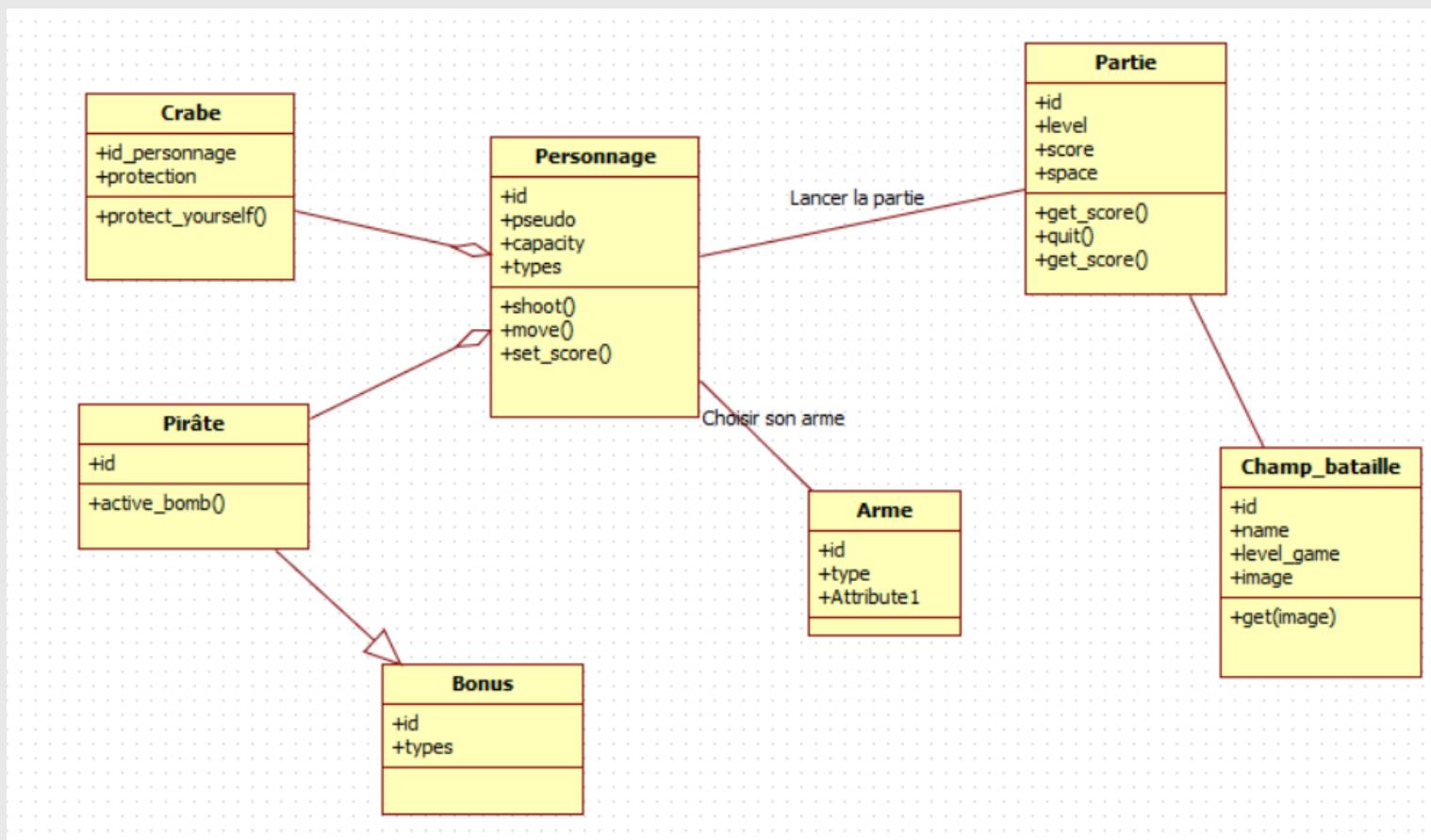
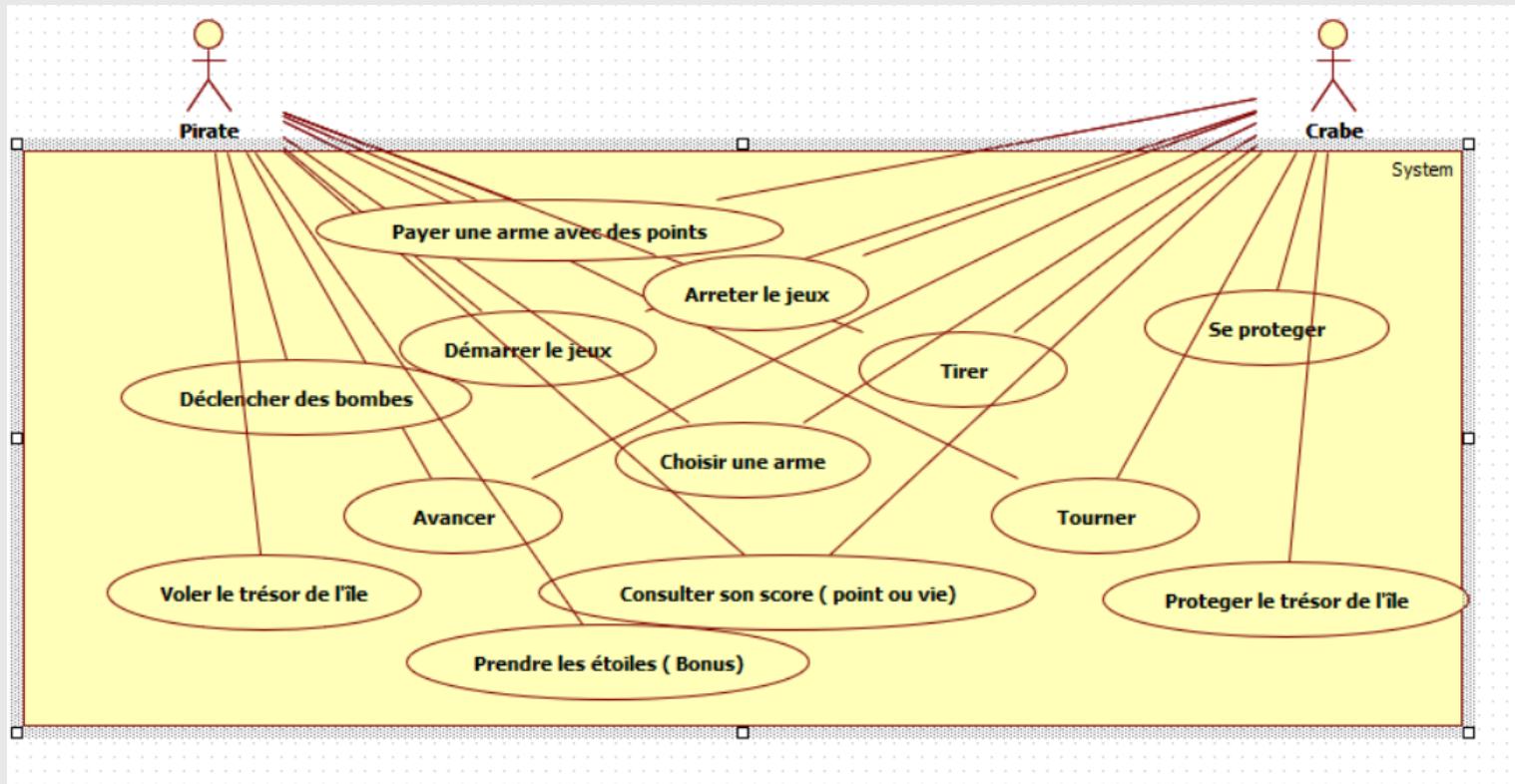
**YNOV
LYON**

DOCUMENT TECHNIQUE

**PROJET DÉVELOPPEMENT LOGICIEL
PIRATE SHOOTING**

Amos ILUNGA KILUMBU A MUTEB
Julien KHABBAZ
B2 INFO

Diagramme UML



FONCTIONNALITÉS

- **5 écrans**

1. Menu principal avec accès aux autres écrans et présentation des meilleurs scores
2. Écran de jeu
3. Écran de fin de partie
4. Écran d'instructions avec possibilité de retour
5. Écran d'option avec possibilité de retour

L' écran d'instruction présente à l'utilisateur toutes les données nécessaires à la bonne utilisation du logiciel

- **Modèle de données :**

1. Différenciation joueur 1 / joueur 2 (vitesse de rotation, vitesse de déplacement, des points de vie, puissance de tir, un délai de tir, une vitesse de projectile, se protéger...)
2. Un pseudo
3. Scores (HIGH SCORE etc...)

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- **Fin d'une partie**

1. La partie se termine quand un joueur n'a plus de points de vie
2. Le logiciel bascule alors sur l'écran de fin de partie, où le pseudo de la personne connecté s'affiche avec l'information de victoire ou de perte de la partie

- **Écran d'options**

1. Modification de toutes les données du joueur (puissance de tir, vitesses, déplacement ...)
2. Ces données sont stockées dans une base de données, afin de pouvoir les réutilisées même après fermeture du logiciel

NOS OUTILS

- Teams (communication inter-groupe)
- Visual Code Studio (IDE)
- UNITY
- Git hub (versionnement de code)
- 2 Joysticks
- Raspberry Pi
- Languages choisis : C# et Python
- BDD : SQLite

Écran création d'un compte

No user log in

[Créer un compte](#)

[S'authentifier](#)

[QUITTER](#)

Créons ensemble votre compte utilisateur

Nom

Mot de passe

[Enregistrer](#)

[RETOUR](#)

Écran début jeu

Player : julienkhabbaz

Score : 20

Jouer

Continuer

Paramètres

Quitter

Écran configuration de la vitesse du tir

Configurons ensemble les vitesses du joueur

Vitesse de rotation

Enter text...

Vitesse de déplacement

Enter text...

Vitesse de tir

Enter text...

RETOUR

ENREGISTRER

Configuration mouvement

Configurons ensemble les touches de direction

LEFT

Enter text...

RIGHT

Enter text...

FORWARD

Enter text...

BACKWARD

Enter text...

RETOUR

ENREGISTRER

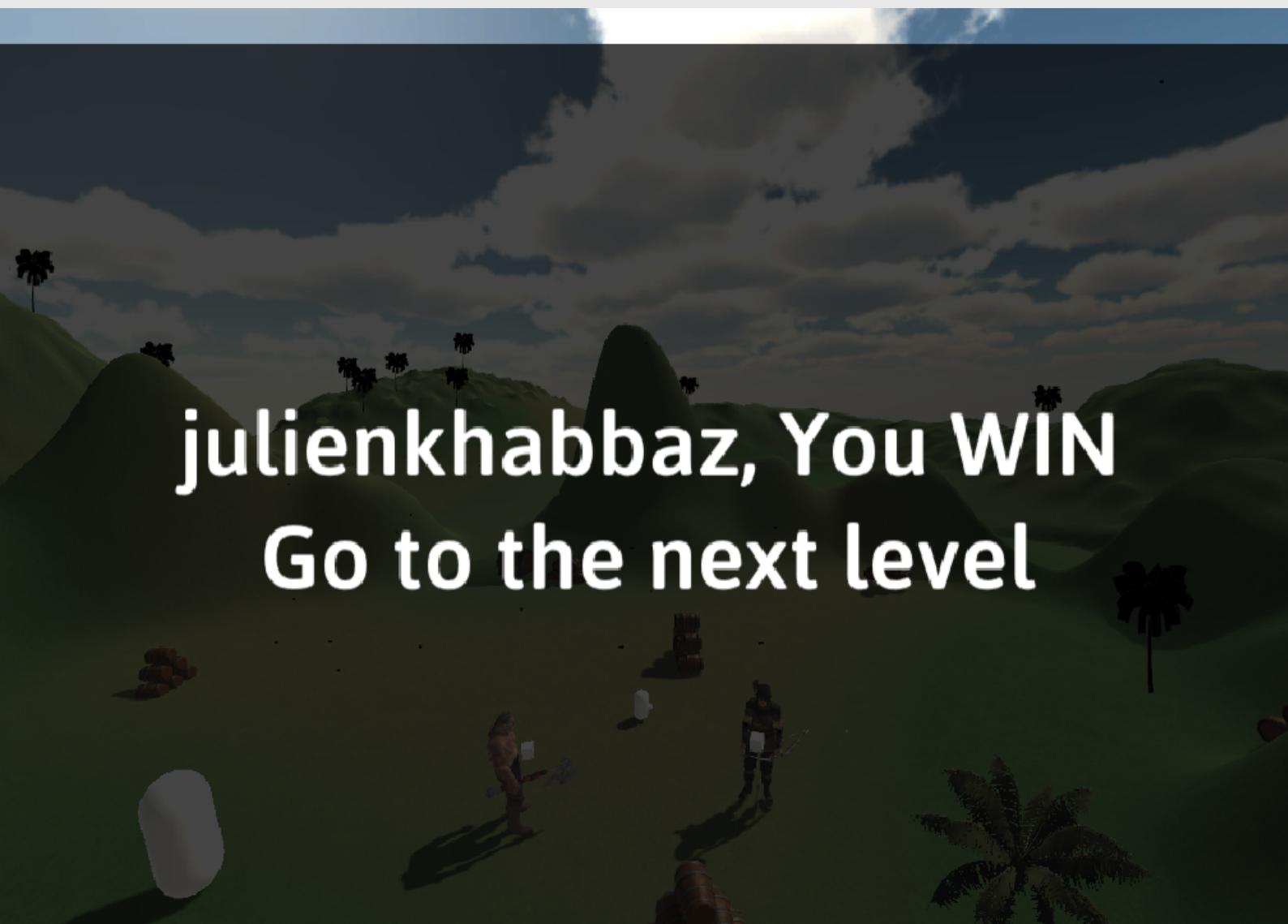
Scene de jeu

julienkhabbaz : 3
Score : 20

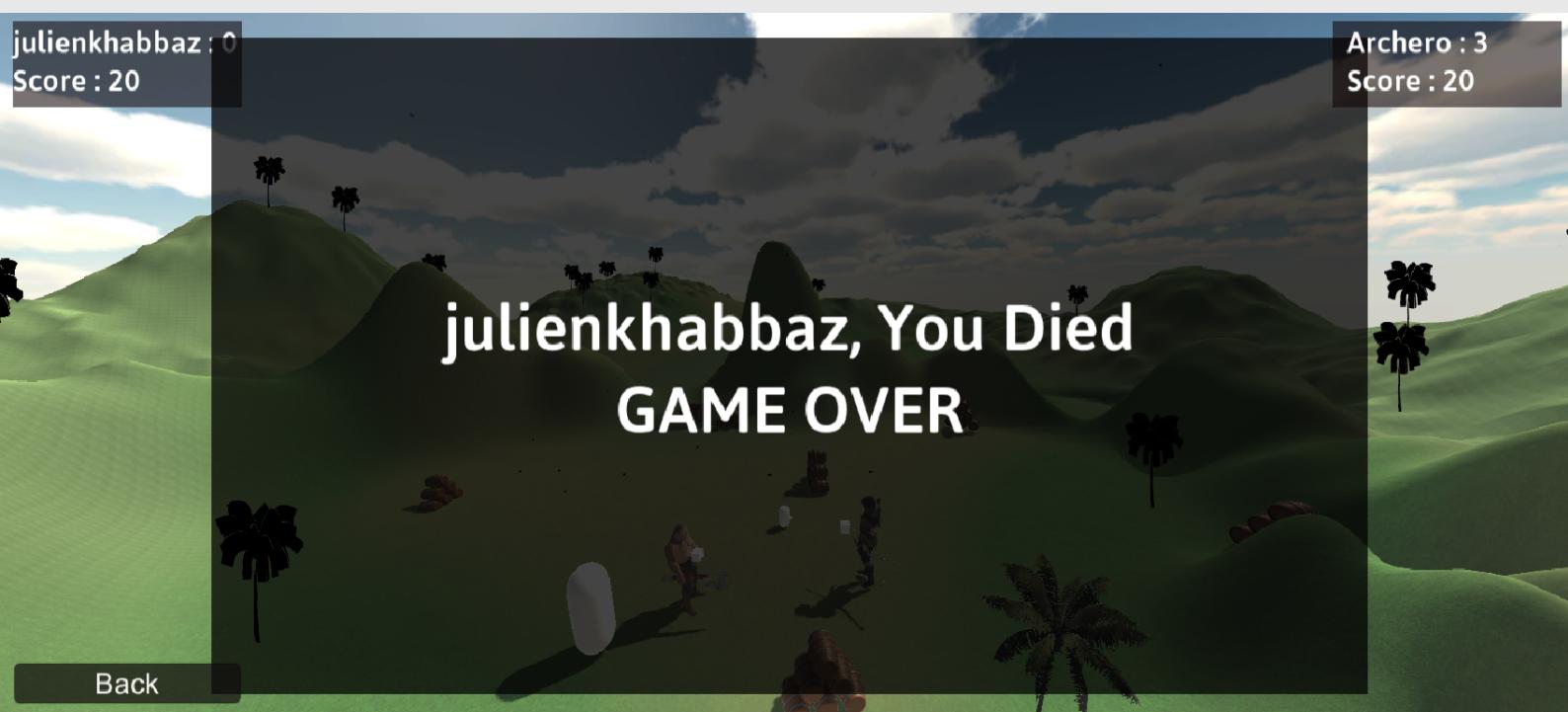
Archero : 3
Score : 20

Back

Écran de fin si victoire



Écran de fin si défaite



Lien Github

https://github.com/Amos-MUTEB/Projet-B2_Dev_logiciel_CrabShooting.git