

# Table des matières

---

## Table des matières

### Introduction

#### Résumé du cahier des charges

1. But de l'application
2. Fonctionnalités à réaliser
3. Matériel et logiciels nécessaires
4. Livrable

### Méthodologie

#### [mettre image de méthode en 6 étapes]

1. S'informer
2. Planifier
3. Décider
4. Réaliser
5. Contrôler
6. Évaluer

### Analyse fonctionnelle

Liste des fonctionnalités disponibles

Présentation de l'interface

L'icone

### Annexes

---

le truc du div permet de faire une nouvelle page

# Introduction

---

Cette documentation est un rapport destiné au collègue d'expert en charge d'évaluer le projet. Il permet de présenter les différents aspects de la conception du projet FlappySharp. Le projet a été réalisé dans le cadre du Travail Pratique Individuel (TPI) pour valider mon CFC d'informaticien.

FlappySharp est un éditeur de jeux 2Ds qui permet aux utilisateurs de faire des jeux 2Ds qu'il pourra ensuite essayer. Pour ce faire, l'utilisateur peut créer des sprites à partir d'images qu'ils peuvent placer où ils veulent.

## Résumé du cahier des charges

---

### 1. But de l'application

Offrir à l'utilisateur de faire un jeu 2D facilement sans avoir besoin de coder. Il permet de faire un jeu en 2D du type flappy bird en posant les Sprites où on veut.

### 2. Fonctionnalités à réaliser

L'application permet de faire des jeux 2Ds du type flappy bird. Dès le lancement l'utilisateur peut créer un jeu 2D soit en utilisant les Sprites mis à disposition soit en créant des Sprites avec des images importées. À la fin de la réalisation de son jeu 2D l'utilisateur pourra jouer au jeu qu'il vient de créer. Il pourra aussi le sauvegarder pour y rejouer ultérieurement ou y faire des modifications.

### 3. Matériel et logiciels nécessaires

- Ordinateur (Pc)
- Visual studio 2019
- Typora

### 4. Livrable

- Planning
- Rapport de projet
- Journal de travail

## Méthodologie

---

Pour planifier mon projet, je me suis basé sur la méthode en 6 étapes.

[mettre image de méthode en 6 étapes]

---

### 1. S'informer

La toute première étape de mon projet était la lecture en profondeur de mon énoncé pour comprendre tous les points qui étaient attendus. J'ai par la suite demandé à mon formateur de clarifier les points dont je n'étais pas sûr d'avoir compris.

### 2. Planifier

Après la lecture de l'énoncé je devais faire un planning pour gérer mon temps. J'ai repris le planning qui nous a été mis à disposition dans l'énoncé et je l'ai modifié. Pour chaque point qui était dans le planning je les ai découpé en plusieurs parties pour voir la quantité de travail total

que j'avais ainsi que la difficulté de chaque partie que j'ai mise dans un backlog pour voir mon avancement sur chaque point.

### 3. Décider

Pendant mon travail j'ai eu à de nombreuses reprises dû prendre des décisions sûres comment réaliser ce que je voulais. Lorsque je prenais une décision j'en ai parlé dans mon journal de travail en expliquant pour quoi je l'ai prise.

### 4. Réaliser

Une fois avoir pris les bonnes décisions, j'ai implémenté les fonctionnalités dans le code.

### 5. Contrôler

### 6. Évaluer

## Analyse fonctionnelle

---

L'analyse fonctionnelle traite de la partie visible de l'application vue par l'utilisateur. Dans cette partie je parlerai en premier des fonctionnalités qui seront disponibles dans l'application. Par la suite les interfaces qui seront disponibles aux utilisateurs. Enfin, les mesures de sécurité mises en place pour qu'il n'y ait pas d'exception.

### Liste des fonctionnalités disponibles

Voici la liste des actions possibles pour l'utilisateur du FlappySharp :

- Ajout de Sprite

L'utilisateur à deux possibilités d'ajouter un Sprite dans la scène :

- utiliser un des Sprites déjà existant : l'application propose déjà des Sprite qui sont par défaut. L'utilisateur peut donc les ajouter et les modifier.
- créer un Sprite : l'utilisateur peut aussi créer son propre Sprite. Lors de l'ajout une fenêtre s'ouvre et l'utilisateur doit indiquer les valeurs pour le Sprite tel que la position, la taille et les images.
- Modification des paramètres des Sprites
  - modifier le nom du Sprite
  - modifier la taille du Sprite
  - modifier la liste d'images du Sprite
  - modifier intervalle de temps pour l'animation du Sprite
  - modifier le calque et le ZOrder du Sprite
  - modifier la position du Sprite
  - modifier le tag du Sprite
  - modifier la rotation du Sprite
- Lancement du jeu

Une fenêtre s'ouvre et le jeu se lance donnant ainsi un aperçu du projet qu'ils ont réalisé.
- Sauvegarder/Ouvrir le projet

L'utilisateur peut sauvegarder son projet au format XML qu'il pourra par la suite ouvrir avec l'application.

## Présentation de l'interface

L'interface utilisateur comprend un total de 3 formulaires WindowsForms. La première est la forme principale celle ou l'utilisateur fait son jeu 2D avec tous les paramètres des Sprites et il peut créer des Sprites soit en utilisant des Sprites déjà existant soit en en créant de nouveau à la suite de ce choix une fenêtre s'ouvre et l'utilisateur indique dans les champs les valeurs pour le Sprite. Une fois le jeu fini par l'utilisateur il peut y jouer il lui suffit donc d'appuyer sur le Button "Run" pour ouvrir une fenêtre où il pourra jouer à son jeu. Toutes les images

utilisées au sein de l'application sont des images totalement libres de droits et utilisables dans le cadre du TPI.

## L'icone



## Annexes

---

Lien pour les images qui seront déjà dispo sur l'appli:

[https://www.pngfind.com/mpng/iRmmbbJ\\_flappy-bird-atlas-png-atlas-png-flappy-bird/](https://www.pngfind.com/mpng/iRmmbbJ_flappy-bird-atlas-png-atlas-png-flappy-bird/)

Icon de l'appli : <https://dlpng.com/png/6781141>