Arnaud Curie | Pascaline Guichard | Juliette Gagnepain |

Guillaume Clerc | Johann Fouchard | Noa Barbosa

IUT DIJON | DEPARTEMEnt informatique

Livrable n°2

Dossier de conception



# Introduction

Dans ce dossier de conception, vous verrez ce que nous avons fait pour la partie conception de notre projet. Mais avant tout, il nous faut rappeler quel est notre projet :

Notre projet consiste en la réalisation d’un clone du jeu *The Binding of Isaac*. C’est un jeu indépendant d’action-aventure en 2D isométrique. Le style du jeu est volontaire gore et effrayant mais est adouci par des designs cartoons. Nous avons décidé pour notre clone de reprendre un style similaire dans l’univers d’Alice au pays des merveilles. L’objectif du projet est de réaliser la version la plus abouti possible du jeu.

Le projet étant d’envergure et nos idées pouvant changer, il serait irréaliste d’essayer de faire une conception complète. En effet, d’une part nous oublierons certainement des éléments mais aussi nous comptons rajouter des éléments au fur et à mesure de notre progression. Nous avons donc fait une conception très large pouvant accueillir beaucoup d’élément.

# Backlog produit

Pour un projet de cette envergure, il serait irréaliste d’utiliser un Use-Case. Nous l’avons remplacé par un backlog produit. Un backlog produit a la même utilité qu’un Use-Case mais sous une forme différente. Nous allons lister les fonctionnalités qu’attend notre client en les rangeant par grande catégories et par importance. De plus nous rajoutons les dépendances entre chaque fonctionnalité.Une image contenant table

Description générée automatiquement

Une image contenant table

Description générée automatiquementUne image contenant table

Description générée automatiquement

# Architecture générale / Diagramme de paquets

# Diagrammes de classe

Nous avons créé plusieurs diagrammes de classe pour améliorer la visibilité et la compréhension.

# Diagrammes de séquence

# Conclusion