

# Cahier des charges : projet Java

## 1. Objectifs du projet

Dans le cadre du cours de développement informatique avancé orienté applications, nous sommes amenés à concevoir un projet sur le thème de notre choix. Nous avons choisi l'implémentation d'un jeu de plateau, inspiré en partie du jeu "Le Donjon de Naheulbeuk". Les joueurs seront confrontés à des ennemis dans un style PVE (*Player vs Environment*). Le but est de parvenir à éliminer des ennemis de salle en salle afin d'arriver au boss ultime et de le vaincre pour gagner.

## 2. Contraintes du projet

L'application devra utiliser :

- une architecture MVC, avec deux interfaces utilisateurs (l'une graphique, l'autre console) ;
- une communication Socket et/ou une gestion de base de données ;
- une structure de données du *framework* Java Collection ;
- une source GitHub pour le stockage du projet ainsi que le wiki ;
- Java comme langage de programmation.

## 3. Organisation du groupe

Afin de nous organiser de manière efficace, nous utiliserons Trello pour nous répartir les tâches. Nous allons également faire du *versionning* via GitHub où notre projet sera hébergé. Enfin, nous utiliserons le wiki afin de tenir à jour l'état d'avancement du projet.

## 4. Attentes du projet

Le jeu devra permettre à un joueur de :

- choisir un héros ;
- joindre une partie en coopération avec un autre joueur.

Notre application devra pour cela :

- gérer des rencontres joueurs contre ennemis ;
- créer des donjons (salles d'affrontements) ;
- créer des ennemis aléatoires dont le niveau croît en fonction de celui des joueurs ;
- gérer un système de *loot* (objet/arme que les ennemis morts laisseront aux joueurs) ;
- gérer un système d'inventaire pour les joueurs ;
- gérer un système de *leveling* (augmentation d'expérience après avoir terminé un donjon) ;
- gérer une communication entre deux machines ;
- créer une interface graphique.

## 5. Ressources

- Eclipse
- <https://github.com/BJ2TL1/ProjetJava.git>