

# OFFRE DE PROJET

GRAND Lucas  
BLAY Adrien  
BIBAL Nicolas

## NOM DU PROJET

Développement d'un jeu de simulation de barman : L'ESC-Ô-BAR

## DESCRIPTION

Dans ce jeu, nous incarnons un Barman qui devra gérer les commandes de différents clients dans un temps imparti. Le but du jeu est de servir un maximum de clients pour augmenter son score. La partie est gagnée si un certain score est atteint avant la fin de la partie. Ce jeu comportera 3 niveaux de difficultés. Il y aura des boissons simples (Sodas, bières) ainsi que des boissons composées : les cocktails (Mojito ..).

## ENVIRONNEMENT

Langages utilisés : JavaFX, Java

IDE : Eclipse

Diagrammes : StarUML et WinDesign

Sketchs/Maquettes : Balsamiq

Utilisation de GitHub

## CAHIER DES CHARGES

Une première page qui aura 4 boutons «Jouer», «Règles du jeu», «Langage» et «Quitter».

Le jeu se décompose en 3 niveaux:

- **Niveau Facile:** Le client pourra commander 3 types de boissons simple :
  - Soda
  - Bière blonde
  - Bière brune

L'utilisateur aura 2 fonctions pour servir le client:

- Un soda: Il appuiera sur le réfrigérateur représenté dans le bar qui aura comme action de servir le soda au client.
- Les bières: il faudra appuyer sur le gobelet et par la suite sur la tireuse en question (Blonde-> Beige ou Brune-> Marron), attendre 5 secondes et ensuite la servir au client.
- **Niveau Normal:** Le même principe que le niveau Facile mais avec moins de temps par client.
- **Niveau Difficile:** Le client commandera des boissons simple et des cocktails :
  - Boissons simple (Soda, Bière blonde et brune)
  - Cocktail : Mojito
  - Cocktail : Margarita

## SUITE CAHIER DES CHARGES

Pour servir un cocktail l'utilisateur devra procéder a plusieurs étapes:

- Mojito:
  - Versez les feuilles de menthe dans le shaker
  - Ajoutez le citron dans le shaker
  - Ajoutez la glace pilée dans le shaker
  - Incorporez l'alcool (Rhum) dans le shaker
  - Sélectionnez le verre pour Mojito
  - Incorporez du shaker au verre
  - Servir au client
- Margarita:
  - Ajoutez le citron dans le shaker
  - Ajoutez la glace pilée dans le shaker
  - Incorporez l'alcool (Téquila) dans le shaker
  - Sélectionnez le verre pour Margarita
  - Incorporez du shaker au verre
  - Servir au client

## LA LISTE DES LIVRABLES A PRODUIRE

-Cas d'utilisation (Le cas d'utilisation correspond à un ensemble d'actions réalisées par le système en interaction avec les acteurs).

-Diagrammes de classes (pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que les différentes relations entre celles-ci)

-Diagrammes de séquence (pour montrer les interactions entre les acteurs et le système)

-Diagramme d'activité (permettant de représenter le déclenchement d'événements en fonction des états du système)

# ESC-Ô-BAR

GRAND Lucas  
BLAY Adrien  
BIBAL Nicolas

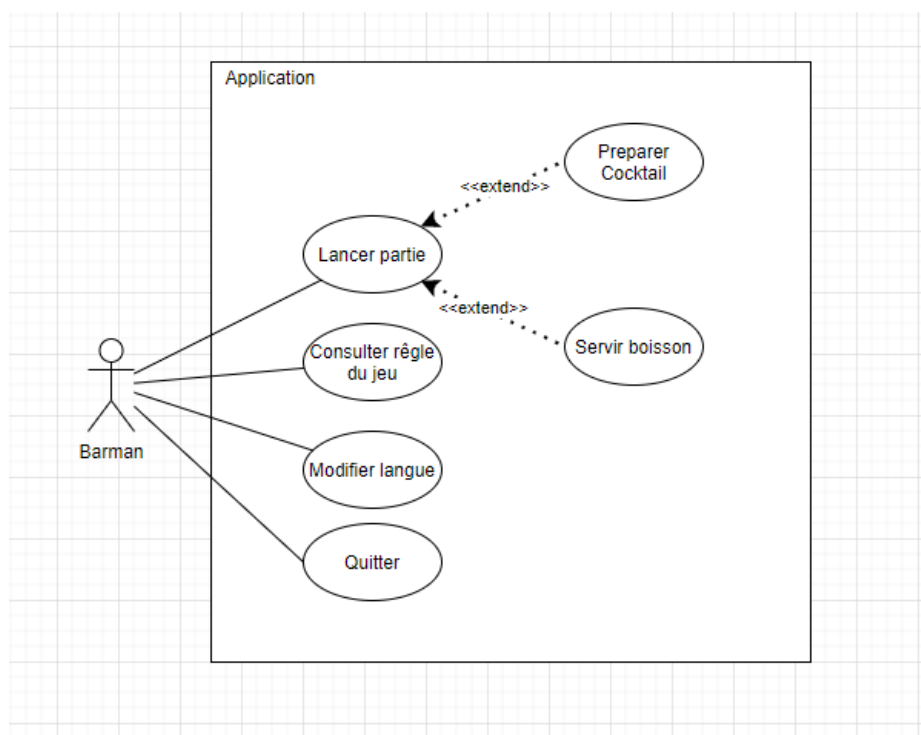
## FONCTIONNEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur lance l'application et arrive sur une première interface. Celle-ci est composée de quatre boutons :

- un bouton pour consulter les règles du jeu
- un pour sélectionner un niveau
- un pour sélectionner la langue
- un dernier pour jouer.

Lorsque le joueur clique sur le bouton jouer, la fenêtre change et l'interface de jeu s'affiche. La partie est désormais lancée. Un client apparaît avec la commande qu'il désire. Le joueur doit alors sélectionner la bonne boisson ou les bons ingrédients pour satisfaire le client. Si le client s'impatiente, il peut partir sans être servi. Il faut alors jeter la boisson en préparation. Une fois le client servi, il disparaît et le score s'incrémente. Les clients s'enchaînent jusqu'à la fin de la partie. Une fois le temps écoulé, une fenêtre apparaît et résume la partie et énonce si le joueur a gagné ou perdu. Il revient ensuite à l'accueil en cliquant sur le bouton « Retour au menu ».

## DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION

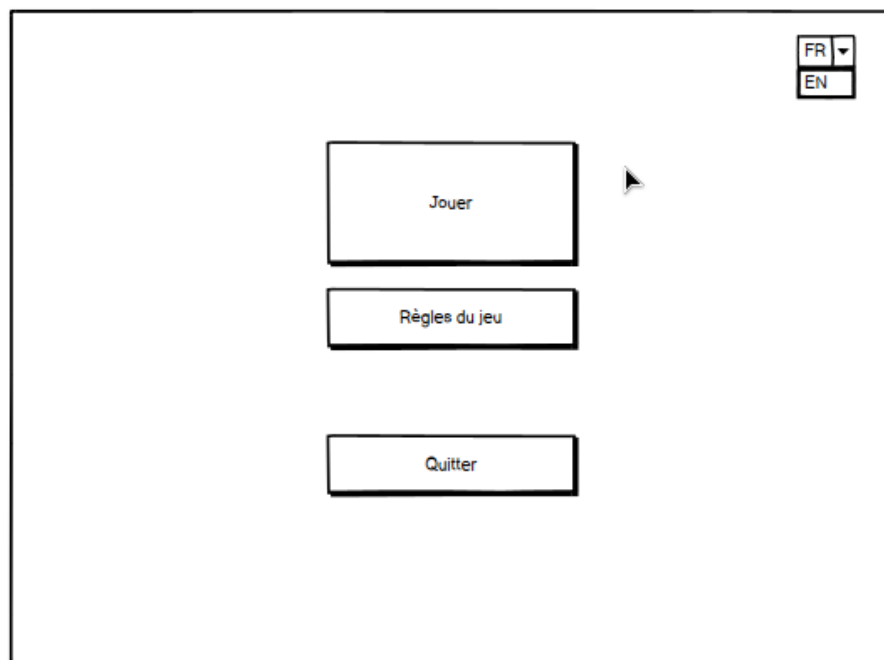


# ESC-Ô-BAR

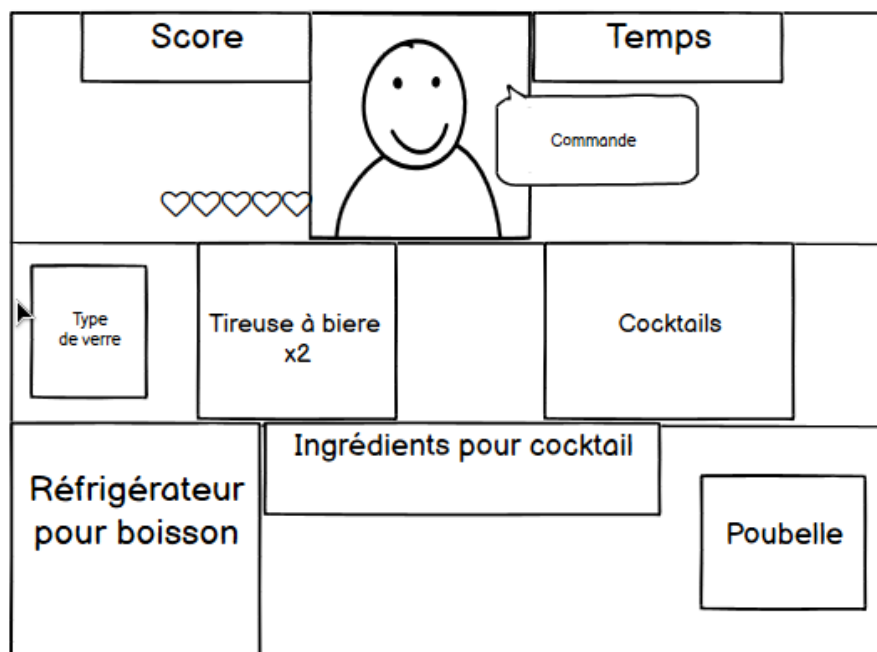
GRAND Lucas  
BLAY Adrien  
BIBAL Nicolas

## SKETCHS

Menu de l'application



Ecran lors du lancement de l'application

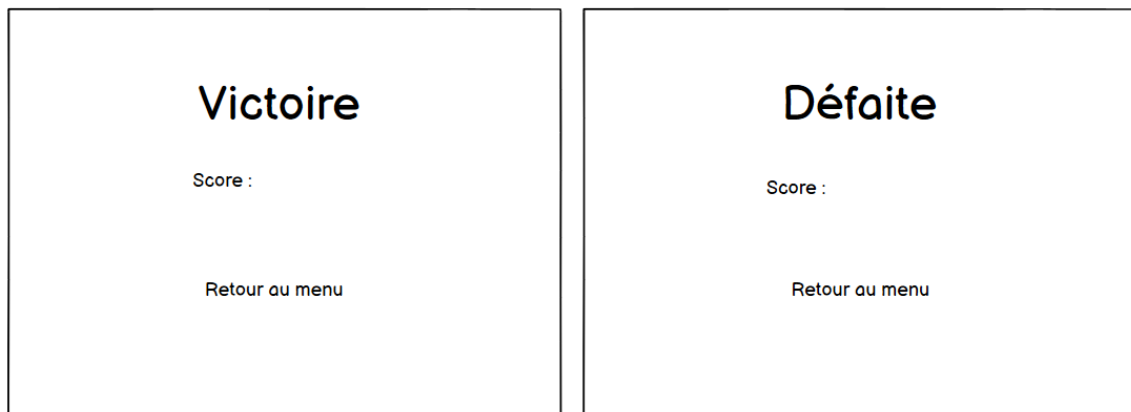


# ESC-Ô-BAR

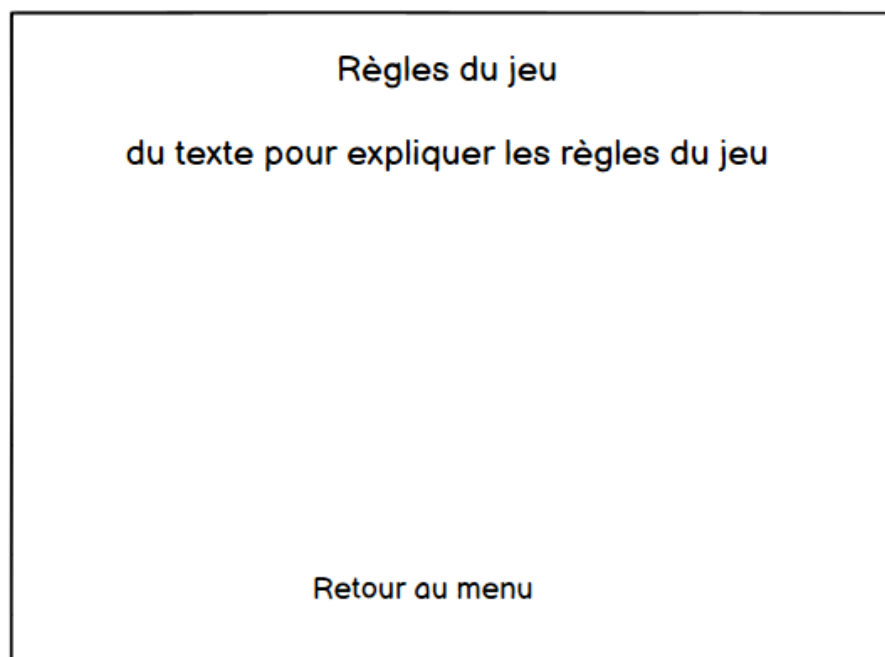
GRAND Lucas  
BLAY Adrien  
BIBAL Nicolas

## SKETCHS

Ecran lors de la fin de la partie. (Victoire ou défaite)



Les règles du jeu



## BAREME

### Documentation sur 5 points:

Diagramme de classe permet de modéliser l'architecture de l'application afin d'avoir une vue globale et des relations entre chaque classe. Permet d'avoir un visuel sur les classes. Il est important dans le projet parce qu'il permet de fournir une représentation des objets du système qui vont interagir pour réaliser les cas d'utilisation. **(2 points)**

Diagramme de cas d'utilisation permet de lister ce que peut faire l'utilisateur. **(1 point)**

Diagramme séquence permet de réaliser le cycle de vie de l'application. **(1 point)**

Diagramme d'activité permet de visualiser l'ordre et le parallélisme des états. **(0.5 point)**

Documentations diverses (contexte...) permet d'expliquer ce que fait l'application et comment elle fonctionne. **(0.5 point)**

### Développement sur 5 points:

Utilisation d'héritage, de l'encapsulation et du polymorphisme. **(1,5points)**

Persistence de l'application (gestion de sauvegarde). **(0.5point)**

Savoir utiliser les composants javaFX (boutons ...) et leurs évènements associés. **(0.5point)**

Utiliser les collections java (ArrayList, Map ...). **(0.5point)**

Utiliser les packages à bon escient dans le projet. **(0.5point)**

## SUITE BAREME

Gestion du score (le score s'incrémente lorsqu'un client est servi, le joueur gagne lorsqu'il atteint un certain score). **(0.5point)**

Documentation du code. **(0.5point)**

Respect des conventions de nommage Java (paquetage en minuscule, les initiales de nom de classe en majuscule ...). **(0.5point)**