

Cahier des charges

SUDOKU - GROUPE 6

Projet du premier semestre - DevWeb II

1. Présentation du client

Les clients sont les professeurs de la section TI de l'EPHEC Louvain-La-Neuve, constitué de Virginie Van Den Schrieck, Jonathan Noël et Xavier Dubruille.

2. Présentation du projet

Le projet consiste en la création d'un jeu mondialement connu qui est le sudoku. Le client n'aimerait pas seulement la création du jeu mais aussi d'une base de données qui puissent enregistrer ce qu'il veut. Le client veut donc ne pas ressembler à tout les sudoku déjà existant sur le marché mais veut bien y rajouter des fonctionnalités

3. Objectif du client

L'objectif du client est de proposer un jeu du sudoku à ces clients et qu'ils puissent y jouer en pouvant enregistrer leurs parties en cours mais aussi leurs parties finies et pouvoir garder le temps de jeu et l'image de la grille. Il aimerait également que le joueur puisse avoir la possibilité de télécharger un fichier pdf de ces résultats avec l'image de la grille incluse.

4. Intervenants

Les clients sont les professeurs de la section EPHEC-TI, coach de l'équipe 2T.

Les prestataires sont Tang Jean-Micheal et Brogniet Geoffrey, étudiants à l'EPHEC en technologie de l'informatique bac 2.

5. Cible / Utilisateurs

Le produit est destiné à tout le monde vu qu'il s'agit d'un jeu connu par tous.

6. Demandes fonctionnelles

- a. L'utilisateur souhaite pouvoir choisir sa difficulté de jeu (Facile, Moyen, Difficile, Expert)

- b. L'utilisateur souhaite avoir la possibilité de pouvoir se connecter à son compte et sauvegarder ses parties en cours ou ses parties déjà jouées.
- c. L'utilisateur souhaite avoir un récapitulatif de ses parties avec le temps mis à résoudre une grille ainsi que la photo de cette grille.
- d. L'utilisateur souhaite pouvoir télécharger un fichier PDF de ces parties.
- e. À propos du jeu :
 - Le jeu doit être joué via une fenêtre GUI mais aussi en console.
- f. Le client souhaite avoir une gestion des scores aussi, il veut donc qu'on ait un classement du meilleur joueur pour chaque niveau de difficulté.
- g. Le client souhaite avoir une base de donnée pour son jeu pour pouvoir sauvegarder toutes les données que le jeu pourra prendre (Utilisateurs, scores, images).

7. Contraintes

Le client souhaite que le développement de l'application soit effectué en Python. Il est habitué à ce langage et donc préfère ce langage au cas où il y a maintenance à avoir par la suite.

Évidemment, le code source doit être conçu avec soin et que la documentation soit adéquate.

8. Charte graphique / ergonomie

Le client souhaite que l'interface graphique ne soit pas poussée, il n'a pas d'exigence au niveau du graphisme.

Il souhaite également que le jeu puisse se jouer en console. Donc le jeu doit pouvoir être joué en console et en fenêtre de jeu.

9. Enveloppe budgétaire

L'enveloppe budgétaire est inexistante vu qu'il s'agit d'un projet d'école.

10. Planification

Le projet est prévu sur une période de 4 mois, par itérations d'une semaine. Chaque semaine aura lieu à état d'avancement et une démonstration de l'avancée et du développement de l'application.