

Compte rendu externe n°1

Auteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Jérémy VAZ BORGES	Jean-Philippe HUGUET Sébastien TROUSSE	Olivier MICHALON
Rédigé le : 23/10/2013	Approuvé le :	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Charles CHRISTMAS
Copie à :	Olivier MICHALON Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
1.0	Jérémy VAZ BORGES		23/10/2013	Création du document
1.1	Jérémy VAZ BORGES	Jean-Philippe HUGUET Sébastien TROUSSE	23/10/2013	Correction des erreurs

Participants de la réunion :

Jérémy VAZ BORGES
Quentin CHEYNET
Sébastien TROUSSE
Jean-Philippe HUGUET
Guillaume BROCC
Clément CARLES

Compte rendu de la réunion externe 1 du 23 Octobre 2013
À Faculté des Sciences de Luminy, 163 av de Luminy, 13009 Marseille

Réunion externe 1 du projet 3 V1.0

Questions abordées :

- Combien de joueurs au maximum peuvent jouer simultanément sur la même partie ?
- Comment est gérée l'attente d'autres joueurs sur une partie lorsqu'il n'y a qu'un seul joueur ?
- Un joueur peut-il rentrer au cours d'une partie ?
- Que veut dire le client par le jeu se déroule en vue de côté ?
- Combien de niveaux différents devra disposer le jeu ?
- Quelle est la différence entre les différents niveaux du jeu ?
- Quelles sont les commandes du jeu ?
- Les blocs du jeu sont-ils tous destructibles ?
- De combien de vies possède un joueur avant de perdre ?
- Une partie a-t-elle une limite de temps ?
- Qu'entend le client par sauvegarder et charger dans le cadre du *QBomberMan++* ?
- Le client souhaite-t-il des animations particulières des personnages ?
- Quelles sont les priorités pour le client pour la prochaine itération ?

Compte rendu :

- Le nombre de joueurs jouant simultanément sur la même map n'est pas limité, de plus le client souhaite que la taille de celle-ci varie en fonction du nombre de joueurs présents.
- Une partie est créée par un joueur, qui choisit les bonus disponibles ainsi que la difficulté du niveau et enfin le nombre de joueurs. Ensuite celui-ci appelle ses amis pour indiquer le numéro de la partie. Une fois tous les joueurs présents la partie est lancée.
- Une fois une partie lancée, aucun joueur ne peut entrer en cours de partie.
- Le *QBomberMan++* est un jeu en deux dimensions dans lequel les personnages sont vus de

profil, et peuvent se déplacer horizontalement, mais aussi sauter et tomber d'un bloc à un autre.

- Actuellement le client souhaite deux niveaux différents possédant des maps différentes.
- Les niveaux se différencient essentiellement par le nombre de bonus disponibles au cours d'une partie.
- Les commandes de *QBomberMan++* sont simples il s'agit des touches directionnelles pour déplacer le personnage et de deux touches, une pour poser une bombe et une seconde pour la déclencher.
- Le décor du jeu n'est pas composé seulement de blocs destructibles, mais il existe aussi des blocs indestructibles, comme le sol qui évite aux joueurs de sortir de la map.
- Un joueur ne possède qu'une seule vie. Mais il existe des bonus qui augmentent la résistance aux bombes, ainsi, au maximum un joueur peut perdre au bout de trois explosions.
- Une partie n'a pas de limite de temps. Mais au bout de dix minutes de jeu la map rétrécit d'une case de chaque côté.
- Dans *QBomberMan++* la sauvegarde consiste à seulement sauvegarder le score du joueur, sachant que tuer un joueur rapporte un point, ainsi qu'à sauvegarder son ratio c'est-à-dire le nombre de tués divisé par le nombre de victoires.
- Pour les animations le client souhaite une frame pour représenter le saut d'un personnage, deux frames pour son déplacement et enfin une frame pour sa mort.
- Pour la prochaine itération, le client souhaite avoir en priorité un aperçu de l'interface graphique et l'aperçu d'un pseudo niveau.