



Projet Pokémon Tests d'Intégrations



Mohamed CHINE
Nicolas CLEMENT
Louis DUBOIS
Aurélia HUISSE-DALBOUSSIERE
Sirine NADIFI

Table des Matières

Introduction.....	2
Fonctionnalités obligatoires	3
Ecran d'accueil	3
Tutoriel	3
Carte Interactive	3
Capture des Pokémons	4
Maison pénétrable	4
Menu Echap	4
Système d'inventaire	4
Fonctionnalités utiles	5
Système de sauvegarde.....	5
Système d'Input Mapper.....	5
Système de Combat.....	5
Gestion des collisions et hitboxes.....	6
Animations lors du changement de scène	6
Fonctionnalités optionnelles.....	7
Un traducteur.....	7
Intelligence artificielle	7
Un multijoueur	7
Quête	8
D'autres Items	8

Introduction

Ce document est notre document de réalisation des tests d'intégrations. On peut donc y retrouver une énumération de chaque fonctionnalités obligatoires, utiles ou optionnelles et en dessous un tableau qui explique si la fonctionnalité a été implémenter ou non, et pour finir un commentaire lorsque cela est nécessaire.

Fonctionnalités obligatoires

Ecran d'accueil

En tant que joueur, un jeu se doit d'avoir un écran d'accueil dans lequel je puisse accéder aux paramètres et jouer au jeu.



Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
X			N/A

Tutoriel

En tant que joueur, un jeu se doit de proposer un didacticiel qui explique le fonctionnement théorique.

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
X			N/A

Carte Interactive

En tant que joueur, je me dois de pouvoir contrôler le joueur présent sur la carte et interagir avec celle-ci

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
	X		<p>Le joueur est contrôlable mais les interactions avec la carte sont peu utiles.</p> <p>Disponible dans une version ultérieure</p>

Capture des Pokémon

Le jeu étant un jeu pokémon, il nous faut donc des pokémons capturables

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
	X		Les pokémons sont capturables mais on ne peut pas combattre.

Maison pénétrable

Nous exigeons la possibilité de rentrer dans les maisons et interagir avoir un message qui nous explique l'endroit dans lequel nous sommes.

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
X			N/A

Menu Echap

Un jeu se doit de proposer une fonctionnalité pour le quitter, il est donc nécessaire de pouvoir le faire

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
X			N/A

Système d'inventaire

Un jeu dans lequel nous pouvons capturer des créatures se doit de proposer un système d'inventaire dans lequel nous pouvons stocker les divers objets attrapés.

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
X			N/A

Fonctionnalités utiles

Système de sauvegarde

Notre jeu doit contenir une fonctionnalité de sauvegarde qui nous permettrait de reprendre le jeu dans l'état dans lequel il a été arrêté

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
		X	Le système de sauvegarde n'a pas été priorisé du fait de l'aspect « First Try » du jeu.

Système d'Input Mapper

Notre jeu se doit de pouvoir contenir un moyen de changement de touche pour pouvoir inclure tous les claviers du monde et donc toucher plus de monde.

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
	X		Disponible dans la configuration mais pas dans l'aspect graphique du jeu.

Système de Combat

Notre jeu, pour plus d'attractivité, doit contenir un système de combat et alors avoir un aspect compétitif.

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
		X	Le combat n'a pas été réalisé car un changement de direction a été pris dans le principe du jeu.

Gestion des collisions et hitboxes

Le jeu doit contenir une option de débog pour plus de facilité dans la gestion des collisions.

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
	X		Accessible avec la touche H mais pas permanent

Animations lors du changement de scène

Pour un aspect plus attractif et actuel, une animation lors du changement de scène serait la bienvenue comme un effet fondu ou autre.

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
		X	Plusieurs essais réalisés mais trop complexe avec la librairie utilisée. Cependant, c'est réalisable sûrement avec le système de cinématique incluse dans le didacticiel.

Fonctionnalités optionnelles

Un traducteur

Pour pouvoir inclure un plus grand nombre de personne, un module pour la traduction de nos dialogues pourrait être une fonctionnalité bien pratique.

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
		X	Le traducteur n'est pas la priorité par rapport à un jeu fonctionnel. Il était donc optionnel

Intelligence artificielle

Des pokémons intelligents pourraient rendre le jeu beaucoup plus intéressant et sympathique.

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
		X	Cette fonctionnalité est intéressante mais assez compliqué à mettre en place sans connaissances préalables

Un multijoueur

Le multijoueur est une fonctionnalité très convoitée et assez intéressante dans le cas de notre jeu

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
		X	Le multijoueur et un plus qui sera disponible peut être ultérieurement

Quête

Un système de quête pourrait rendre notre jeu comme un petit jeu rôle-play et donc sûrement intéresser des joueurs solos.

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
		X	Malheureusement, cela n'est pas présent actuellement mais peut-être plus tard

D'autres Items

En plus des pokémons, il nous faudrait des items pour pouvoir les nourrir ou alors leur créer une maison.

Réalisé	Partiellement réalisé	Non réalisé	Commentaires
		X	Les items ne sont pas disponible dans cette version