

CUSTOS CARCERIS

RAPPORT DE PROJET

# Deadly Science



*Léandre Perrot*  
*Yann Boudry*  
*Steve Suissa*  
*Célian Rimbault*

Un projet EPITA

19 mai 2020

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Reprise du cahier des charges</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Présentation du projet</b>	<b>4</b>
3.1	Menus . . . . .	4
3.1.1	Menu principal . . . . .	4
3.1.2	Menus de connection . . . . .	5
3.2	Gameplay . . . . .	7
3.2.1	Joueur . . . . .	7
3.2.2	Power-Up . . . . .	7
3.3	Labyrinthe . . . . .	7
3.4	Réseau . . . . .	8
3.5	Site Web . . . . .	8
3.6	Sons et musiques . . . . .	8
3.6.1	Sons . . . . .	8
3.6.2	Musiques . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Réalisations</b>	<b>9</b>
4.1	Nos joies . . . . .	9
4.2	Nos peines . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Conclusion</b>	<b>10</b>

## 1 Introduction

Le jeu a grandement avancé depuis le retour du cahier des charges : le réseau est quasiment entièrement fonctionnel, pareil pour la caméra, le site avance petit à petit, la génération est presque fini et certaines musiques ont été composées. Globalement, le jeu est quasiment jouable.

TABLE 1 – Avancement

Tâches \ Soutenances	Attendu	Réalité
Camera	50%	75%
G Joueur	30%	50%
G Jeu	30%	30%
Reseau	50%	75%
Map Const	30%	30%
Menu	15%	70%
Chrono/GUI	30%	30%
Site TXT	0%	30%
Site E	0%	0%
Map Gen	0%	50%
Musique	0%	25%
Sons	0%	10%

## 2 Reprise du cahier des charges

blablabla

## **3 Présentation du projet**

### **3.1 Menus**

blablabla

#### **3.1.1 Menu principal**

blablabla

### 3.1.2 Menus de connection

Pour se connecter il y'a trois menus, le menu pour créer la partie, le menu pour changer les paramètres de la partie, et enfin le menu on peut voir les joueurs connectés et commencer la partie. Chacun des 3 menus ont subi une refonte graphique pour correspondre à l'ambiance du jeu et avoir un aspect visuel plus plaisant.

**Menu pour créer la partie** Voici à quoi ce menu ressemble :



FIGURE 1 – Menu pour créer la salle

Il est composé de deux parties. Celle de gauche on peut écrire dans la barre blanche le nom de la salle que l'on veut créer et un bouton "Créer la salle" qui comme son nom l'indique permet de créer la salle et d'entrer dans un autre menu que l'on verra par la suite. La partie droite liste chacune des salles avec leur noms et le nombre de joueurs déjà présents dans la salle. Elle est sur un tableau défilant ce qui permet d'avoir autant de parties que l'on souhaite. Cela permet de savoir si par exemple on va attendre plus ou moins longtemps avant le début de la partie. Pour rejoindre la salle que l'on souhaite, c'est simple, il suffit de cliquer dessus et cela nous fait rentrer dans la dite salle. A noter que si la salle est remplie à son maximum, elle ne sera pas montrée comme visible, vu qu'on ne peut pas la rejoindre. En ce qui concerne les deux boutons du milieu, le bouton "Retour" nous fait retourner à l'écran principal et le deuxième bouton nous transporte dans le menu des paramètres du labyrinthe que l'on va maintenant regarder.

**Menu pour les paramètres de la partie** Dans ce menu on peut changer de mode de jeu entre Classique et Nocturne (ces modes de jeu seront expliqués par la suite). On peut aussi changer le nombre de joueurs de la partie. Enfin on peut choisir la taille du labyrinthe parmi plusieurs dimensions prédéfinies ou bien choisir une taille personnalisée (par exemple un labyrinthe rectangulaire) en l'écrivant sur la barre blanche et confirmer. Pour sélectionner l'option que l'on souhaite, il suffit encore tout simplement de cliquer dessus. Par exemple sur la Figure 2, on peut voir que le mode de jeu choisi est Classique, que la salle

peut contenir quatre joueurs et que la taille du labyrinthe est de dix en largeur et 10 en longueur. Lorsque l'on a choisi ses paramètres, il suffit d'appuyer sur le bouton "Retour" qui nous envoie sur le menu précédant et on peut créer la partie avec les paramètres enregistrés. On peut souligner que les modes de jeu et les tailles du labyrinthe sont sur des tableaux défilants, ce qui permet premièrement l'ajout de nouveaux modes ou de nouvelles tailles facile, mais aussi que l'on peut en ajouter autant qu'on veut, il suffit juste d'utiliser la molette de la souris pour accéder aux options tout en bas.



FIGURE 2 – Menu pour les paramètres de la partie

**Menu pour commencer la partie** Ce menu a la particularité d'être différent en fonction de notre rôle dans la partie. Si on est l'hôte de la salle, alors le bouton en bas à gauche est "Commencer" permettant de débiter la partie, et sinon il est nommé "Prêt" qui permet de savoir si chacun des joueurs est prêt à commencer la partie comme montré sur les Figures 3 et 4. D'ailleurs à droite, on peut voir la liste des joueurs avec leur pseudonyme et leur rôle. À noter que l'actualisation des statuts des joueurs est quasiment instantané et que le bouton "Prêt" change si on est prêt ou pas. Si on ne l'est pas il sera renommé "Non Prêt". L'hôte ne peut commencer la partie que si chacun des joueurs, et chacun des joueurs entre dans la salle avec un statut "Non Prêt". Dès que le nombre de joueurs attendus correspond au nombre de joueurs dans la salle et que tous les joueurs sont prêts, l'hôte peut débiter la partie. Lorsque la partie commence, la salle n'est plus accessible ni visible. En dehors de ça, peu importe notre rôle, on peut décider à tout moment de quitter la salle en appuyant sur le bouton éponyme. Si l'on est hôte, tous les joueurs de la salle sont transportés dans le menu pour créer la salle. De plus, des protections ont été mises de manière à ce que même si, par exemple, l'hôte viendrait à cliquer sur le bouton "Commencer" alors que tous les joueurs ne sont pas prêts, la partie ne débiter pas.

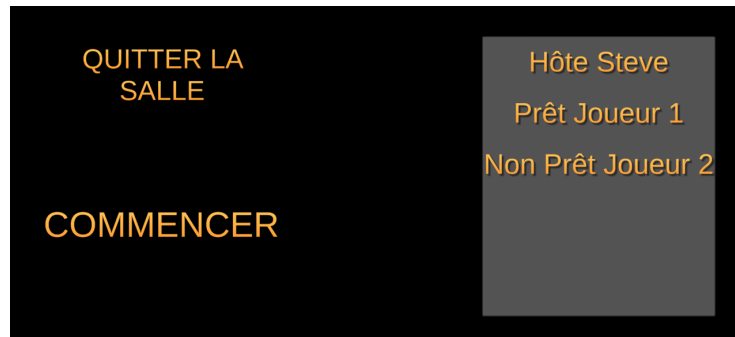


FIGURE 3 – Menu lorsqu'on est hôte

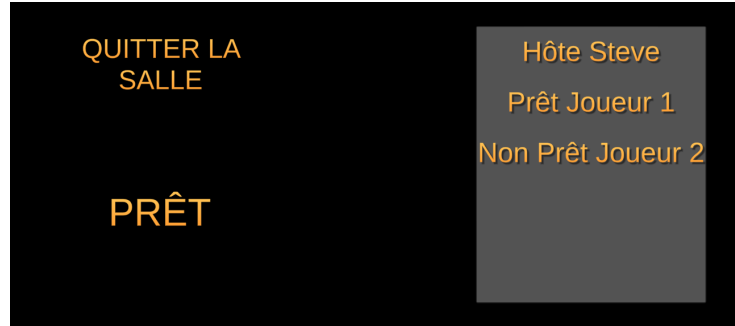


FIGURE 4 – Menu lorsqu'on n'est pas hôte

**Interface**    blablabla

### 3.2    Gameplay

blablabla

#### 3.2.1    Joueur

blablabla

#### 3.2.2    Power-Up

blablabla

### 3.3    Labyrinthe

blablabla



### **3.4 Réseau**

blablabla

### **3.5 Site Web**

blablabla

### **3.6 Sons et musiques**

blablabla

#### **3.6.1 Sons**

blablabla

#### **3.6.2 Musiques**

## 4 Réalisations

blablabla

### 4.1 Nos joies

blablabla

### 4.2 Nos peines

blablabla

## 5 Conclusion

*If you knew time as well as I do, you would play Deadly Science.*