Analyse préliminaire

Manic Digger

Par: Alexandre Martin

Alexis Lallemand Desmarais

Francis Lussier

Jean-René Choinière

Julien Tremblay

Mathew Lemonde

Travail remis à: Arthur Ouellet

Dans le cadre du cours : 420-6GD-HY

ENTRETIEN DE LOGICIEL D'APPLICATION

Gr : 00001

Cégep de Saint-Hyacinthe

01/21/2014

1. Les besoins, demandes d’amélioration et suggestions

1. Choisir le mode au démarrage (Survival – Créatif)
2. En mode Survival, n’avoir aucun inventaire en partant
3. Afficher les quantités dans l’inventaire
4. Ramasser les blocs détruits
5. Mettre de la durabilité aux blocs
6. Améliorer l’eau (Fluid.cs)
7. « Spawner » sur un terrain plat
8. Courir avec la touche « Shift »
9. Afficher la position (X, Y et Z)
10. Ajouter les outils (Pioche, Pelle, Hache, etc.)
11. Refaire la table de « Craft »
12. Ajouter un block indestructible au fond de la carte
13. Quitter le système de messagerie interne par la touche d’échappement
14. Bouton dans le menu principal pour quitter le jeu
15. Bouton dans le menu pendant que le jeu est actif qui permet de quitter le jeu

2. Planification préliminaire

Semaine 1 :

1. Quitter le chat par escape (Francis - Fait) 5minutes
2. Bouton pour quitter le jeu au démarrage – Bouton pour quitter le jeu avec escape pendant le jeu (Francis - Fait) 15 minutes
3. Durabilité des blocs
4. Avoir le choix du mode (survival – creative) et commencer avec un inventaire vide et faire les qtes
5. Commencer l’interface de crafting
6. Afficher la position (X, Y et Z)
7. Régler le bug CLR (p-e) (Francis)

Semaine 2 :

1. Faire les craftings – commencer avec 1 planche
2. Tools (Shovel, Pickaxe, etc...)
3. Fixer l’eau

Semaine 3 :

1. Spawner sur un terrain plat (ou pas dans le milieu de qqchose)
2. L’eau se rempli automatique si un cube d’eau est à côté (Améliorer l’eau - Fluid.cs)
3. Ajouter un bedrock
4. Faire les craftings – Continuer
5. Ajouter des effets audio
6. Courir – Rajouter shift

Semaine 4 :

1. Faire les craftings – Continuer

Semaine 5

1. Faire les craftings – Continuer

3. Une liste des technologies que nous prévoyons utiliser

1. C#
2. OpenTK
3. OpenGL
4. sqlLITE3