



Cahier des charges

Life Rade – S2

<i>Type</i>	<i>Cahier des charges</i>
<i>Nom du projet</i>	<i>Life Rade – S2</i>
<i>Commentaire</i>	
<i>Auteur</i>	<i>Journel Clément (cjournal@enib.fr) et Bousquet Tom(t1bousqu@enib.fr)</i>
<i>Version</i>	<i>1.0</i>
<i>Date</i>	<i>28/04/2022</i>



Table des matières

1.Objectif	3
1.1 Description Générale	3
1.2 Contexte	3
2. Expression du besoin	3
2.1 Règles du jeu.....	4
2.2 Interface Utilisateur	4
2.2.1 Visuel	4
2.2.2 Interaction	4
2.3 Manuel Utilisateur	5
2.4 Contraintes	5
3. Analyse du besoin	5
3.1 Fonctionnalité.....	5



1. Objectif

1.1 Description Générale

Ce projet informatique consiste à utiliser les compétences acquises pour mettre en œuvre un jeu. Ce document fournit le cahier des charges de notre application.

1.2 Contexte

Le projet *Life Rade – S2* est un projet simple qui illustre l'aboutissement des cours du S1 sur les bases de Python et sur les éléments plus techniques vu en P1 du S2. L'idée est de s'appuyer sur un projet de jeu simple pour montrer comment réaliser les différentes étapes d'un projet. Les futurs élèves assistant au cours pourront s'inspirer de ce travail, tout en l'étoffant, pour réaliser leur propre projet.

2. Expression du besoin

« *Life Rade - S2* » est un jeu de survie pour le joueur. L'utilisateur peut se mesurer à la machine qui incarnera le second joueur de la partie. Le principe du jeu est d'évoluer dans un espace parsemé d'obstacles et de prédateurs. Au fur et à mesure que l'on dévore des points, le skin grandit. La fin de la partie est déterminée par la taille maximale atteinte ; si le skin se fait dévorer ; le temps limite sans manger atteint.



2.1 Règles du jeu

- Au lancement de la partie, le skin est à sa taille minimum : il doit dévorer ses proies (skins toujours plus petits) durant la partie pour grandir.
- Pour survivre, il doit éviter ses prédateurs (skins plus gros) ; éviter les obstacles pièges ; doit avoir mangé après 45s depuis le dernier repas.
- La partie se fait d'homme à machine.
- Pas de limite de temps.
- Limite de taille : dès que le skin a atteint sa taille maximum, la partie se termine.

2.2 Interface Utilisateur

2.2.1 Visuel

Au cours de la partie, l'utilisateur sera en « vu de dessus » par rapport à la carte. En haut à gauche se situera le niveau de vie et à droite le temps qui s'écoule depuis le lancement de la partie. En bas centré, l'échelle de taille.

Notre coloris est de 256 couleurs.

2.2.2 Interaction

Uniquement avec le clavier :

- « Q » pour aller à gauche
- « D » pour aller à droite
- « Z » pour faire instantanément demi-tour
- « shift » stop la partie

Le skin avance tout droit automatiquement.



2.3 Manuel Utilisateur

- **Lancer le jeu** : *Life Rade – S2*
- **Démarrer** : Cliquer sur « *START* »

2.4 Contraintes

- Développement limité en Python
- Temps imparti de 4-5 semaines
- Suivre scrupuleusement les méthodes du cours
- Doit être utilisable sur les machines de l'ENIB
- Interface réalisée en mode texte sur le terminal

3. Analyse du besoin

3.1 Fonctionnalité

- F1 : Jouer une partie
 - F1.1 Afficher le jeu
 - Carte
 - Skins
 - Niveau de vie
 - Temps qui s'écoule
 - Echelle de taille
 - F1.2 Se déplacer sur la carte
 - F1.3 Manger les proies

- F2 Finir partie
 - Quitter

3.2 Critères de validité et de qualité

3.2.1 Validation

- ❖ Le code s'exécute correctement en suivant les instructions et le cahier des charges
- ❖ L'utilisation du logiciel permettra de constater que les fonctionnalités ont été bien été Implémentées

3.2.2 Qualité

La qualité du jeu dépend de :

- ❖ La jouabilité : l'interface devra être suffisamment ergonomique pour permettre au joueur d'enchaîner rapidement les manches.
- ❖ La robustesse

