

**Product Owner** : Valentin Vanhove

**Scrum Master** : Joris Rodrigues

**Dev Team** : Killian Reiner, Simon Fraile, Célyan Ramirez

## ANALYSE DE L'EXISTANT

DK Project - 2022/2023



## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Points positifs</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Points négatifs</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Comment améliorer</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>À retenir</b>	<b>4</b>

## Table des figures

1	Commande de contrôle Donkey Dong . . . . .	3
---	--	---

# 1 Introduction

Pour cette SAE, nous avons choisi de développer le jeu Donkey Kong. Donkey Kong est un jeu d'arcade développé par Nintendo, il a connu un succès instantané dans les bornes arcades dès lors de ça sorti en 1981.

Le jeu était assez simple, vous allez incarner le rôle de Jumpman (Mario), le but étant de monter les échelles et les poutres en pente dans le premier niveau de jeu et vous hisser au sommet tout en évitant les barils et les boules de feu lancées par Doney Kong. Le marteau magique vous aidera pour casser les barils et ramasser quelques points supplémentaires en haut du niveau ce trouve votre petite amie Lady (Pauline) qui vous faut sauver à vous de jouer et d'obtenir le meilleur score.

Le jeu Donkey Kong peut être joué sur différentes plates-formes bornes d'arcade, émulateurs, navigateur, mais aussi directement via un logiciel installé sur votre ordinateur.

Un aperçu du jeu que nous allons reproduire est disponible via ce lien : [Donkey Kong](#)

## 2 Points positifs

Ce jeu comporte de nombreux points positifs, tout d'abord c'est un jeu qui est simple visuellement. Il possède différents éléments coloré ce qui facilite la vision de l'utilisateur.

Du côté logique, ça conception a été très bien pensé seulement cinq boutons pour jouer (Droite, Gauche, Haut, Bas, Sauté).

Le jeu relève quand même un minimum de difficulté qui augmente au fur et à mesure des niveaux des éléments pouvant freiner la réussite par exemple (tonneaux et boule de feu), mais aussi des éléments comme le marteau qui permet de casser les tonneaux.

Un autre point positif de ce jeu et notamment ses animations ce qui permet visuellement une meilleure approche du client.

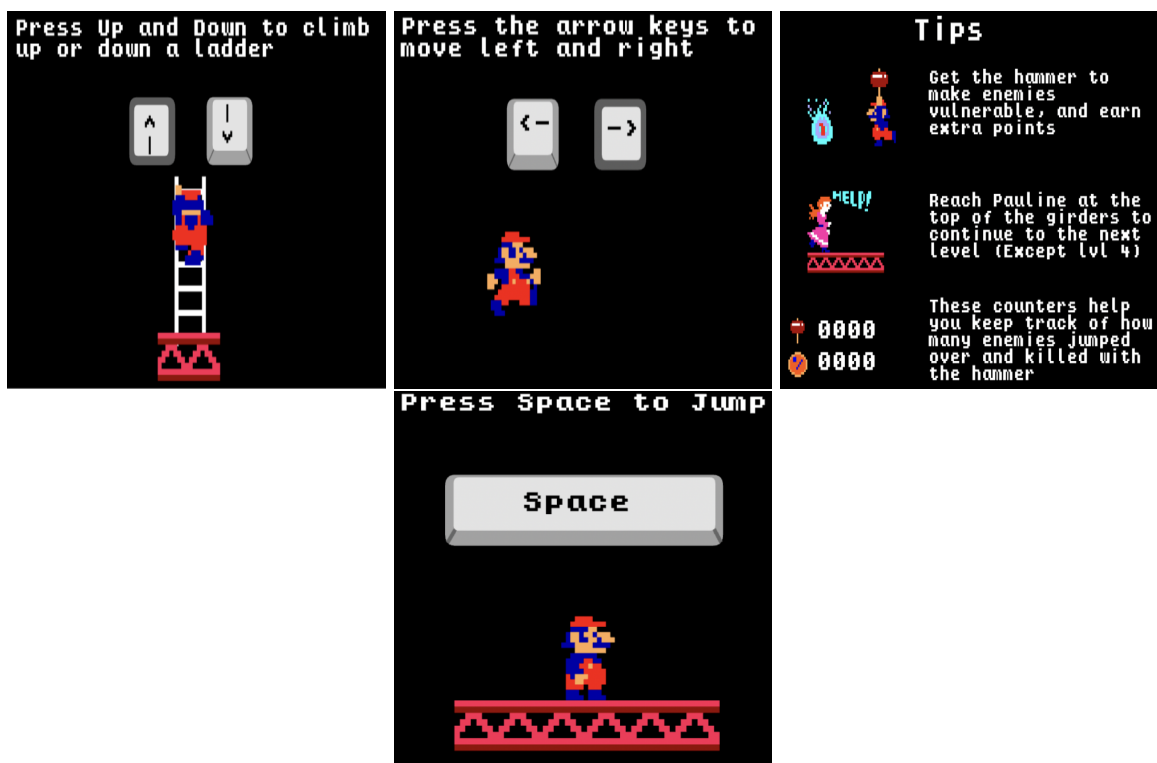


FIGURE 1 – Commande de contrôle Donkey Dong

### 3 Points négatifs

Malheureusement ce jeu possède aussi des points négatifs notamment du fait qu'il dispose de nombreuses pistes audio ce qui peut créer des problèmes informatiques

Ce jeu ne possède pas la possibilité de changer les touches de contrôle  
Un autre point négatif, le marteau apparaît systématiquement au même endroit et non aléatoirement.

### 4 Comment améliorer

Suite à notre analyse, nous avons pu établir une liste des points à améliorer pour obtenir un jeu davantage agréable pour le client.

- Permettre la modification des contrôles
- La possibilité d'activer un mode daltonien.
- Régler le problème d'erreur informatique au niveau du son
- Modifier le marteau pour lui appliquer une apparition aléatoire

### 5 À retenir

Ce qu'il faut retenir dans l'analyse que nous avons effectuée et qu'il est impératif d'implémenter les points à améliorer, mais aussi de garder les idées qui sont présentes dans les points positifs notamment la base du jeu ses couleurs et son interface, mais aussi sa simplicité des contrôles et ses animations ce qui permet une bonne approche du client.