

DOSSIER DE SPÉCIFICATION DES BESOINS

LOGICIELS

BUT DU DOCUMENT

Le but de ce document est de lister toutes les fonctionnalités du futur logiciel et de son contexte d'utilisation (utilisateurs, autres composantes, matériel, etc.).

DESCRIPTION GLOBALE

- Conception d'un logiciel du jeu «Tamagotchi».
- L'utilisateur doit s'occuper d'un animal.
- Son but est de faire évoluer l'animal dans plusieurs états et en fonction de certaines conditions liées aux envies de l'animal.

ENVIRONNEMENT

Intel 8086

PROFILS DES UTILISATEURS

Le Tamagotchi est un jeu accessible par des utilisateurs de tout âge et de tout type (informaticiens, novices...). Le but de ce jeu est de faire ressentir aux utilisateurs le besoin de s'occuper de leur animal virtuel tout en prenant en compte de ses besoins et son comportement.

SPÉCIFICATIONS GÉNÉRALE

DESCRIPTION DES SERVICES ATTENDUS

Ce logiciel comportera différents niveaux, 5 au total qui évolueront de façon croissante, avec pour début le premier stade de la vie et pour fin le dernier stade de la vie. Chacune de ses étapes devra être gérées par l'utilisateur qui devra correctement faire évoluer son animal virtuel pour passer à l'étape suivante.

- Menu principal :
- Les touches du Menu principal :
- A : Commencer
- Commencer une partie de Tamagotchi
- Z : Quitter
- Quitter le jeu

DESCRIPTION GÉNÉRALE DES FONCTIONS

- Pendant le jeu
 - il peut donc sélectionner avec la touche:
- A - Snack: nourrit l'animal et le rend heureux
- Z - Meal: nourrit l'animal
- E - S'il veut jouer avec son animal
- R - S'il veut discipliner son animal
- Echap - L'utilisateur appuis sur la touche Quitter pour quitter le jeu

EXIGENCES OPÉRATIONNELLES

CONTRAINTES D'EXPLOITATION

Logiciel non exploitable sur :

- Console de salon
- Console portable
- Téléphone portable
- En ligne sur internet

MODES DE FONCTIONNEMENT

- 1.1 – Télécharger DosBox
- 1.2 – puis glisser 'TAMA.com' vers l'icône 'DosBox' du bureau

OU

- 2.1 – Télécharger et installer l'Emu8086
- 2.2 – Importé les fichier
- 2.3 – Emulate Pour commencer

CAPACITÉS

9 Ko

PERFORMANCES

- Processeur Intel 8086

SÛRETÉ DE FONCTIONNEMENT

- Utilisation du :
 - Langage Assembleur 8086
 - Gestion des interruptions
- Correction de certains bugs, après detection

EXIGENCES TECHNIQUES

LOGICIELS IMPOSÉS

Emulateur Emu8086

DosBox

MASM

ALGORITHMES IMPOSÉS

Le logiciel devra être codé en Assembleur 8086

INT 10h pour lancer l'initialisation du mode graphique

INT 10h / AH = 0Ch pour dessiner les pixels

INT 15h / AH = 86h pour faire attendre le bios

INT 21h pour permettre l'utilisation du clavier et l'insertion des caractères

INT 21h / AH=2 pour insérer des caractères

INT 21h / AH=7 pour permettre l'utilisation du clavier pour lancer une action

Procédure :

- Menu principal
- Jauge de stamina (jauge d'énergie)
- Jauge de Bonheur
- Jauge de discipline
- Dessin du pet
- Evolution
- Gameover

INTERFACE AVEC LE MATÉRIEL

- Commande Par défaut :
- A : Snack
- Z : Meal
- E : Jouer
- R : Réprimander
- Quitter : Boutton Echap

INTERFACE AVEC D'AUTRES LOGICIELS

Aucun.

ARCHITECTURE MATÉRIELLE OPÉRATIONNELLE

Ordinateur Portable, avec l'émulateur Emu8086

SCENARIO D'UTILISATIONS

- MENU PRINCIPAL

Le jeu commence avec le menu principal, l'utilisateur pourra choisir de commencer une nouvelle partie, ou de quitter le jeu.

- Nouvel Partie :

Lorsque l'utilisateur choisi, de commencer une nouvelle partie, on voit notre Tamagotchi à l'état enfant. Il ne possède ni bras, ni jambes. Ensuite, le joueur interagit avec son animal en s'occupant de lui.

- Quitter:

L'utilisateur quitte le jeu

- LE JEU

- LES MECANISMES

- Snack :

Nourrir le pet et le rendre heureux :

+2 en stamina

+2 en bonheur

-3 en discipline

- Meal :

Nourrir bien le pet

+6 en stamina

+0 en bonheur

-4 en discipline

– Jouer :

Jouer avec le pet

-4 en stamina

+7 en bonheur

-3 en discipline

– Réprimander :

Réprimander le pet pour le punir

-1 en stamina

-5 en bonheur

+10 en discipline

Réprimander le pet sans raison

-1 en stamina

-10 en bonheur

-5 en discipline

– LES EVOLUTIONS

Chaque action représente le temps passé avec le pet.

Au bout de 10 actions, il grandit et évolue en teen, il possède des bras et la couleur des yeux change en fonction de sa discipline :

- bleu si discipliné

- magenta si indiscipliné

Au bout de 20 actions, il grandit et évolue en adulte, il possède des bras et des jambes et de nouveau élément apparaissent sur son visage en fonction de sa discipline :

- Auréole si discipliné

- Sourcil froncé si indiscipliné

Le pet possède 4 évolutions. C'est à l'utilisateur de le découvrir.

- LA FIN

Le jeu se termine quand :

- L'utilisateur quitte la partie
- Le pet meurt de faim
- Le pet est triste et part
- Au bout d'une cinquantaine d'action, le pet vieillit et meurt