

Projet « TLJ »

Etude d'opportunité et de faisabilité

Version 1.1

20/10/2015

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 14/10/2015 | 1.0 | Ecriture du document | Léo |
| 20/10/2015 | 1.1 | Relecture | Equipe |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sommaire

[Mission 3](#_Toc415583728)

[Objectifs 3](#_Toc415583729)

[Opportunité 3](#_Toc415583730)

[Vision à plus long terme et impact sur l’existant 3](#_Toc415583731)

[S.W.O.T. 3](#_Toc415583732)

[Faisabilité 4](#_Toc415583734)

[Risques et actions en conséquence 4](#_Toc415583735)

# Mission

Notre mission consistera à créer un jeu de rôle où le joueur incarne un personnage qui parcourt des donjons et des villes pour gagner en force. Par la suite il créera une équipe d’aventuriers et pour finir une guilde regroupant plusieurs équipes.

# Objectifs

* Définir un scénario concernant l’aventure du héros que créera le joueur avant la présentation au forum PI.
* Définir un univers composé d’une dizaine de types de monstres, objets, lieux et personnages avant la présentation au forum PI.
* Développer une multitude de fonctionnalités et les faire interagir entre elles avant la présentation au forum PI.
* Développer une interface graphique pour utiliser les diverses fonctionnalités développées au préalable avant la présentation forum PI.

# Opportunité

## Vision à plus long terme et impact sur l’existant

Notre projet sera un divertissement.

Le jeu aura plusieurs ajouts de fonctionnalités, nous pourrons aussi améliorer ses graphismes et son identité visuel.

Possibilité de mettre en ligne la version finale.

Possibilité de reprise du projet pour multiples améliorations au semestre suivant.

## S.W.O.T.

# Faisabilité

## Risques et actions en conséquence

Les risques que nous pourrions rencontrer sont :

* Manque de temps pour ajouter toutes les idées que nous avons
* Perte de temps sur la programmation pour créer et ajouter tous les éléments du jeu (objets, quêtes, monstres etc.)
* Pas ou peu de connaissances en graphisme donc des difficultés à avoir un rendu propre et esthétique.