21/11/2022

David Da Silva

CPNV

Cahier des charges et Planification Initiale

# Table des matières

[Introduction 2](file:///C:\Users\david\Desktop\Analyse_Castlevania-like.docx#_Toc119420534)

[Objectifs 2](file:///C:\Users\david\Desktop\Analyse_Castlevania-like.docx#_Toc119420535)

[Eléments 2](file:///C:\Users\david\Desktop\Analyse_Castlevania-like.docx#_Toc119420536)

[Planification initiale 3](file:///C:\Users\david\Desktop\Analyse_Castlevania-like.docx#_Toc119420537)

# Introduction

Ce travail est pour le module « Projet (C, C#) » avec Mr. Viret comme maître de projet.

# Objectifs

Créer un jeu de tir (FPS) 2D du style « BLEED » en C# avec le Framework MonoGame ou Raylib. Il y aura plusieurs types d’ennemies, d’armes, de niveau, des combats de boss en fin de niveau et une notion de point de munition, de point de vie et d’armure.

# Eléments

* Un menu principal
* Plusieurs types d’ennemis (Terrestre contenant plusieurs ennemies à distance comme au corp a corp, différente arme et différent sprite)
* Armes à ramasser (Fusil à pompe, pistolet, lance-roquette etc.)
* Lorsque l’arme est récupérée, elle est stockée dans l’inventaire du joueur
* Possibilité de changer d’arme en appuyant sur une touche ou en scrollant
* Pour changer de niveau, il faut tuer le Boss
* Point de vie du joueur et point d’armure
* Possibilité d’attaquer avec l’arme équipée
* Un score qui se met à jour selon les pourcentages d’ennemie tuer, d’item ramasser et le temps pris pour finir le niveau
* Les mini-boss et boss ont la possibilité de laisser tomber des Object (Kit de soin, Armure ou encore munition)
* Quand le joueur perd tous ces points de vie, il meurt. Cela fait apparaître un écran « You have Died » depuis là, il peut recommencer ou quitter.
* Sprite pour les ennemis + les niveaux
* Bruitage + musique

# Planification initiale

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N° | Description | Date |
| Sprint 1 | Cahier des charges/Analyse | 14.11.22 – 20.11.22 |
| Sprint 2 | Diagramme de classes + maquettes + mise en place MonoGame | 21.11.22 – 27.11.22 |
| Sprint 3 | Début code (mouvement du joueur, menu principal première arme) | 28.11.22 – 03.12.22 |
| Sprint 4 | Ajouts ennemis + points de vie (joueur + ennemis) | 05.12.22 – 11.12.22 |
| Sprint 5 | Récupération d’objets parterre et le score | 12.12.22 – 18.12.22 |
| Sprint 6 | Sprites + niveau | 19.12.22 – 23.12.22 |
| Sprint 7 | Dernières armes à ajouter | 09.01.23 – 15.01.23 |
| Sprint 8 | Perfectionner | 16.01.23 – 22.01.23 |