

Cahier des charges

<i>Titre</i>	Projet P2 Qt
<i>Superviseur</i>	Stéphane Gobron
<i>Étudiants</i>	Diego Antognini, Andy Cheung, Sébastien Vaucher
<i>Date de début</i>	21 septembre 2012
<i>Date de fin</i>	25 janvier 2013

Introduction

Les bornes d'arcades sont considérées comme étant populaires au Japon¹, mais restent marginalisées dans nos contrées. Pour cette raison, nous souhaitons introduire ce style de jeu auprès d'un public non-connaisseur.

Notre jeu se base sur le type de jeu *Shoot them up*². Ce dernier consiste à détruire le plus possible d'adversaires. Généralement, ce genre de jeu se joue seul ou en coopération, c'est pourquoi nous proposons une version différente de celui-ci : les joueurs doivent s'affronter entre eux.

Nous réalisons un jeu pour deux joueurs. Ceci a pour avantage de rendre chaque partie unique. En effet, chaque personne a une stratégie propre à lui et est imprévisible à chaque partie, rendant le jeu d'autant plus intéressant.

Description du projet

Deux vaisseaux se situent de part et d'autre de l'écran. Ils sont commandés par deux joueurs, chacun jouant sur un ordinateur distinct. L'interaction homme-machine se fera au moins à l'aide du clavier, la communication entre machines via le protocole IP. Les vaisseaux se déplacent à l'intérieur de leur zone de jeu respective. Leur but est de détruire le vaisseau adverse à l'aide de projectiles.

Le joueur a la possibilité de choisir un type de vaisseau possédant des caractéristiques bien spécifiques. Celles-ci pourront évoluer au cours de la partie.

Entre eux peuvent apparaître aléatoirement différents types d'éléments perturbateurs (obstacles) en mouvement sur l'écran. Ceux-ci possèdent des caractéristiques qui influencent le combat en modifiant par exemple l'environnement ou en tirant des projectiles qui peuvent endommager le vaisseau des joueurs. De plus, certains obstacles sont destructibles.

Les conditions de victoire pourront varier selon le mode de jeu choisi.

Contraintes

L'application devra être réalisée avec le *framework Qt* en C++. Elle devra au moins fonctionner sous le système d'exploitation *Windows*.

Le contenu du présent cahier des charges peut évoluer après accord des deux parties.

Neuchâtel, le 26 octobre 2012

Le chef de projet
Sébastien Vaucher

Le client
Stéphane Gobron

¹ <http://www.japan-i.jp/game-center.html>

² http://fr.wikipedia.org/wiki/Shoot_them_up