



SPACE INVADERS

Table des matières

1	Introduction.....	3
2	Objectifs	3
3	Analyse Fonctionnelle	3
4	Planification initiale.....	16
5	Analyse Technique.....	17
6	Environnement de travail.....	19
7	Suivi du développement	20
8	Erreurs restantes.....	21
9	Liste des livrables.....	21
10	Conclusions.....	21

NOTE L'INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:

Toutes les parties en italiques sont là pour aider à comprendre ce qu'il faut mettre dans cette partie du document. Elles n'ont donc aucune raison d'être dans le document final.

De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n'aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l'alourdir inutilement.

1 Introduction

Le but de ce projet est de reproduire un des grands classiques du jeu vidéo : Space Invaders ! Space Invaders est un shoot'em up où le principe est de détruire des vagues d'aliens au moyen d'un canon en se déplaçant horizontalement sur l'écran.

Ce projet permet aux apprentis d'utiliser leurs connaissances en programmation afin d'être évalué.

Les apprentis utilisent une version récente de visual studio pour programmer et GitHub pour sauvegarde leur projet.

2 Objectifs

Fonctionnalités requises

- Menu principal
 - a. Jouer
 - b. Options
 - Son on/off
 - Difficulté padawan/jedi (facile, difficile)
 - c. Highscore
 - d. A propos
 - e. Quitter
- Jeu
 - a. Affichage en console
 - b. Déplacements avec le clavier (flèches + barre espace)
 - c. Ennemis, vies, scores et obstacles selon la version suivante :

3 Analyse Fonctionnelle

Story : Menu principal

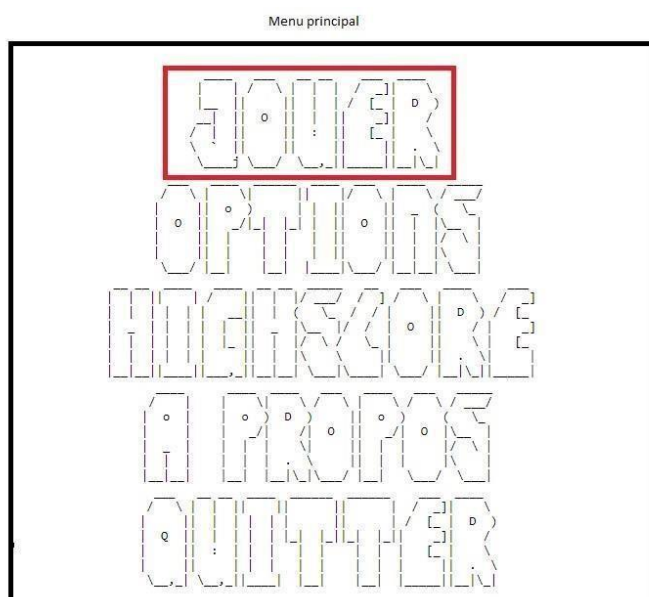
- [Description](#)

En tant que joueur

Je veux avoir un menu principal.

Pour pouvoir choisir ma prochaine action.

- **Tests d'acceptance**
 - Quand je lance le programme j'arrive sur le menu principal.
 - Dans le menu principal, une flèche indique quelle option est sélectionnée.
 - Dans le menu principal, je vois les boutons Jouer :
Options,
Highscore,
À propos,
Quitter
 - Quand la flèche directionnelle HAUT est appuyée, la flèche de sélection monte
 - Quand la flèche directionnelle BAS est appuyée, la flèche de sélection descend
 - Quand la flèche de navigation est tout en haut et que la flèche directionnelle HAUT est appuyée la flèche de navigation retourne tout en bas.
 - Quand la flèche de navigation est tout en bas et que la flèche directionnelle BAS est appuyée la flèche de navigation retourne tout en HAUT.
 - Les textes sont en ASCII art



Story : Menu pause

- [Description](#)

En tant que joueur

Je veux avoir un menu pause en appuyant sur une touche (P)

Pour pouvoir mettre le jeu en pause.

Tests d'acceptance

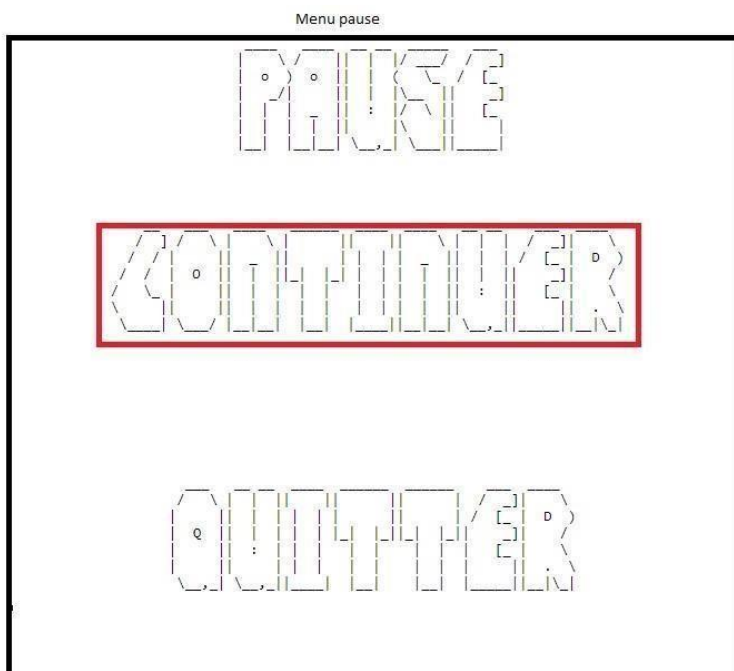
- En jeu, quand j'appuie sur P le menu pause apparaît.
- Dans le menu pause, je vois :

Quitter qui correspond à la touche x

Reprendre qui correspond à la touche p

- Dans le menu pause, quand j'appuie sur la touche p, la partie reprend.
- Dans le menu pause, quand j'appuie sur la touche x, le jeu se ferme

- Dans le menu, la flèche directionnelle HAUT permet de naviguer vers le haut du menu.
- Dans le menu, la flèche directionnelle BAS permet de naviguer vers le bas du menu.
- Dans le menu, Quand la flèche de navigation est tout en haut et que la flèche directionnelle HAUT est appuyée la flèche de navigation retourne tout en bas.
- Dans le menu, Quand la flèche de navigation est tout en bas et que la flèche directionnelle BAS est appuyée la flèche de navigation retourne tout en HAUT.
- Dans le menu principal, une flèche indique quelle option est sélectionnée.
 - Les textes sont en ASCII art.
- Croquis



Story : Interface en jeu

- **Description**

En tant que joueur

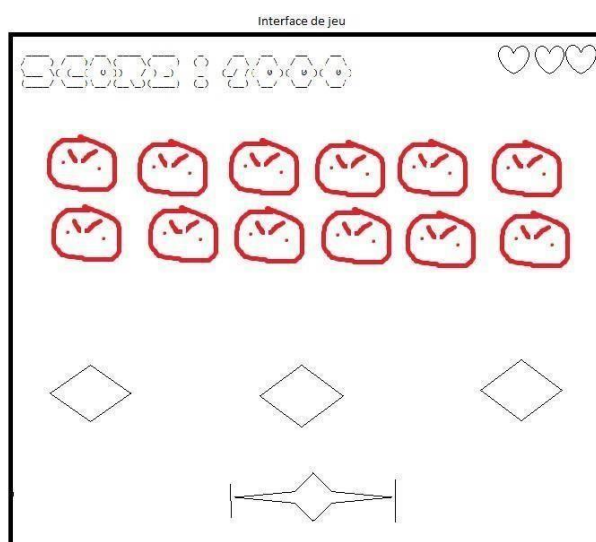
Je veux une interface de jeu qui contient : Ennemis, Vies, Score, Obstacles et mon vaisseau.

Pour avoir toutes les informations nécessaires pour jouer.

- **Tests d'acceptance**

- L'interface en jeu contient :

- Ennemis,
- Vies,
- Score,
- Les obstacles,
- Le vaisseau.



Story : Game Over

- ## Description

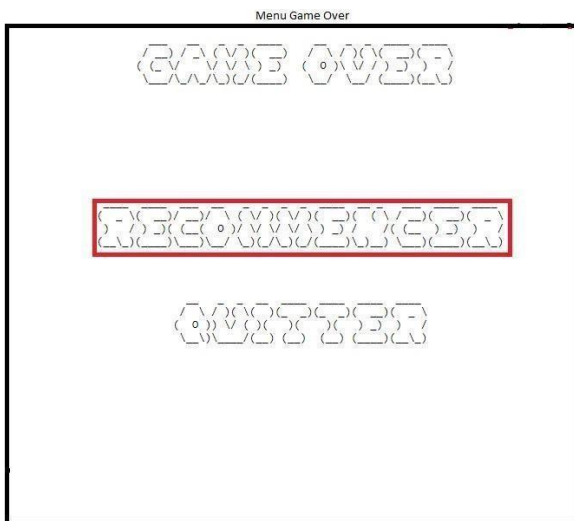
En tant que joueur

Je veux un Game Over au milieu de l'écran avec les boutons recommencer et quitter quand je perds toutes mes vies.

- ## Tests d'acceptance

- En jeu, quand le joueur perd toutes ses vies, l'écran Game Over apparaît.
- L'écran Game Over contient deux boutons :
 - Recommencer
 - Quitter
- Dans le menu, la flèche directionnelle HAUT permet de naviguer vers le haut du menu.
- Dans le menu, la flèche directionnelle BAS permet de naviguer vers le bas du menu.
- Dans le menu, Quand la flèche de navigation est tout en haut et que la flèche directionnelle HAUT est appuyée la flèche de navigation retourne tout en bas.
- Dans le menu, Quand la flèche de navigation est tout en bas et que la flèche directionnelle BAS est appuyée la flèche de navigation retourne tout en HAUT.
- Dans le menu principal, une flèche indique quelle option est sélectionnée.
- Les textes sont en ASCII art.

- Croquis



Story : Tuer les ennemis

- Description

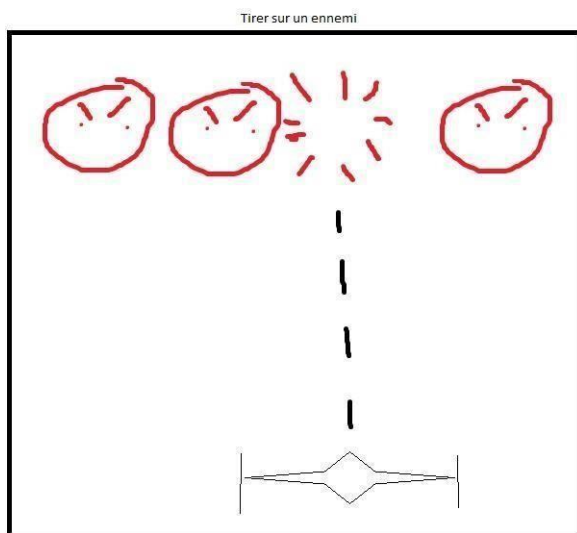
En tant que joueur

Quand je tire sur un ennemi je veux qu'il disparaisse.

Pour pouvoir éviter de me faire attraper par ceux-ci.

- Tests d'acceptance

- En jeu, quand un laser touche un ennemi, il disparaît



Story : Ennemis qui tirent

- [Description](#)

En tant que joueur

Je veux avoir des ennemis qui me tirent dessus.

Pour me sentir fort quand j'évite leurs tirs

- [Tests d'acceptance](#)

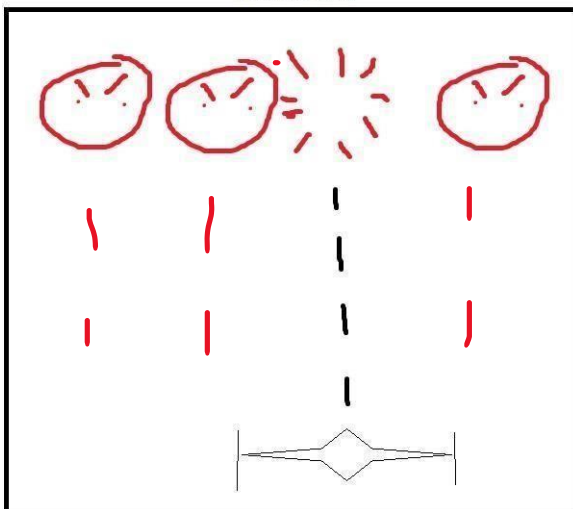
- En jeu, les ennemis tirent.
- En jeu, quand un tir touche le vaisseau, le joueur perd une vie.
- En jeu, quand un tir d'alien touche un obstacle blanc (intact), l'obstacle devient orange
- En jeu, quand un tir d'alien touche un obstacle orange, l'obstacle devient rouge

- En jeu, quand un tir d'alien touche un obstacle rouge, l'obstacle disparaît

Croquis

Ennemis qui tirent

Tirer sur un ennemi



Story : Déplacement du vaisseau

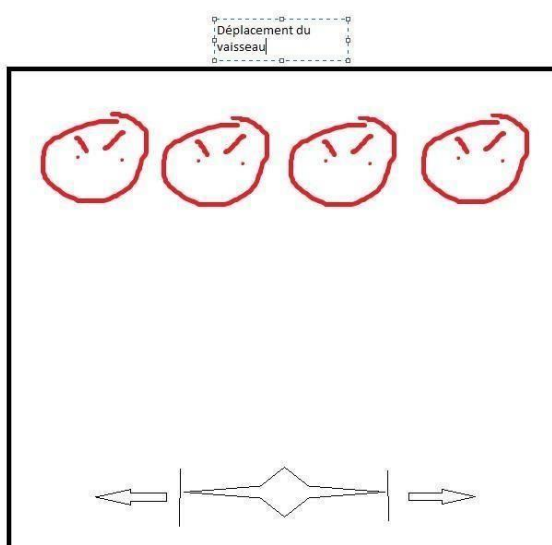
Description

En tant que joueur

Je veux déplacer mon vaisseau à droite et à gauche avec les flèches DROITE et GAUCHE.

- **Tests d'acceptance**

- En jeu la flèche directionnelle de DROITE déplace le vaisseau à droite.
- En jeu, la flèche directionnelle de GAUCHE déplace le vaisseau à gauche.
- Quand le vaisseau arrive au bout de l'écran de la console il s'arrête.



Story : Tirer avec le vaisseau

- **Description**

En tant que joueur

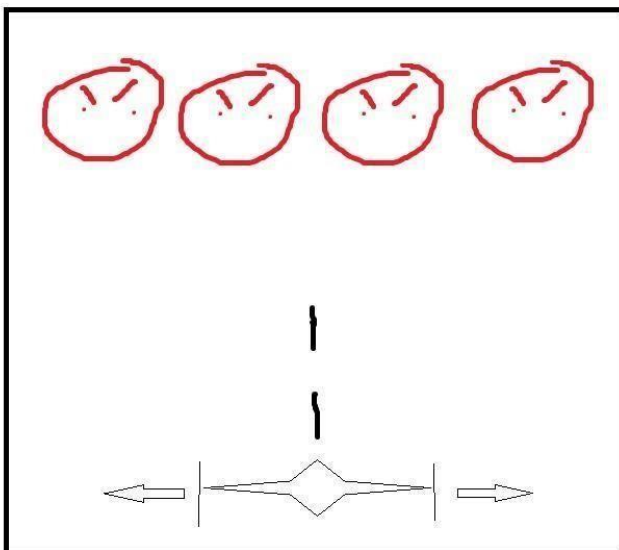
En jeu, je veux pouvoir tirer.

Pour pouvoir me défendre.

- **Tests d'acceptance**

- En jeu, quand le joueur appuie sur la flèche directionnelle du haut, le vaisseau tire.
- Le laser avance en ligne droite vers le haut, pendant que les aliens et le canon peuvent bouger
- Avec 5 missiles en vol, quand je frappe la flèche du haut, il ne se passe rien

Le vaisseau tire



Story : Changer la difficulté

- Description

En tant que joueur

Je veux pouvoir changer le paramètre de la difficulté dans le bouton option qui est sur le menu principal.

- Tests d'acceptance

- Dans le menu options le bouton de la difficulté est présent.
- Dans le menu options en difficulté Padawan, quand le joueur sélectionne et appuie sur le bouton difficulté, le texte affiche la Jedi.
- Dans le menu options en difficulté Jedi, quand le joueur sélectionne et appuie sur le bouton difficulté, le texte affiche la Padawan.
- Quand je presse ESC, on retourne au menu principal
- Quand je quitte options et que j'y reviens, le difficulté est la même que quand j'ai quitté



Story : Enlever le son

- Description

En tant que joueur

Je veux pouvoir enlever le son du jeu avant de jouer.

Pour pouvoir jouer sans que le prof s'en aperçoive.

- Test d'acceptance

- Dans le menu options, quand le joueur sélectionne et appuie sur le bouton son, le texte affiche OFF
- Dans le menu options, quand le joueur sélectionne et appuie sur le bouton son, la musique s'arrête



4 Planification initiale

Début du projet (29.08)

FONCTIONNALITES POUR LA BETA 1 (7.11):

Menu principal

Changer la difficulté

Enlever le son

FONCTIONNALITES POUR LA BETA 2 (28.11):

Tirer avec le vaisseau

Menu pause

Tirer sur les ennemis

Ennemis qui tirent

Déplacement du vaisseau

Game Over

Date de fin de projet (19.12)

5 Analyse Technique

Diagramme de Classe

Diagramme de UML 1

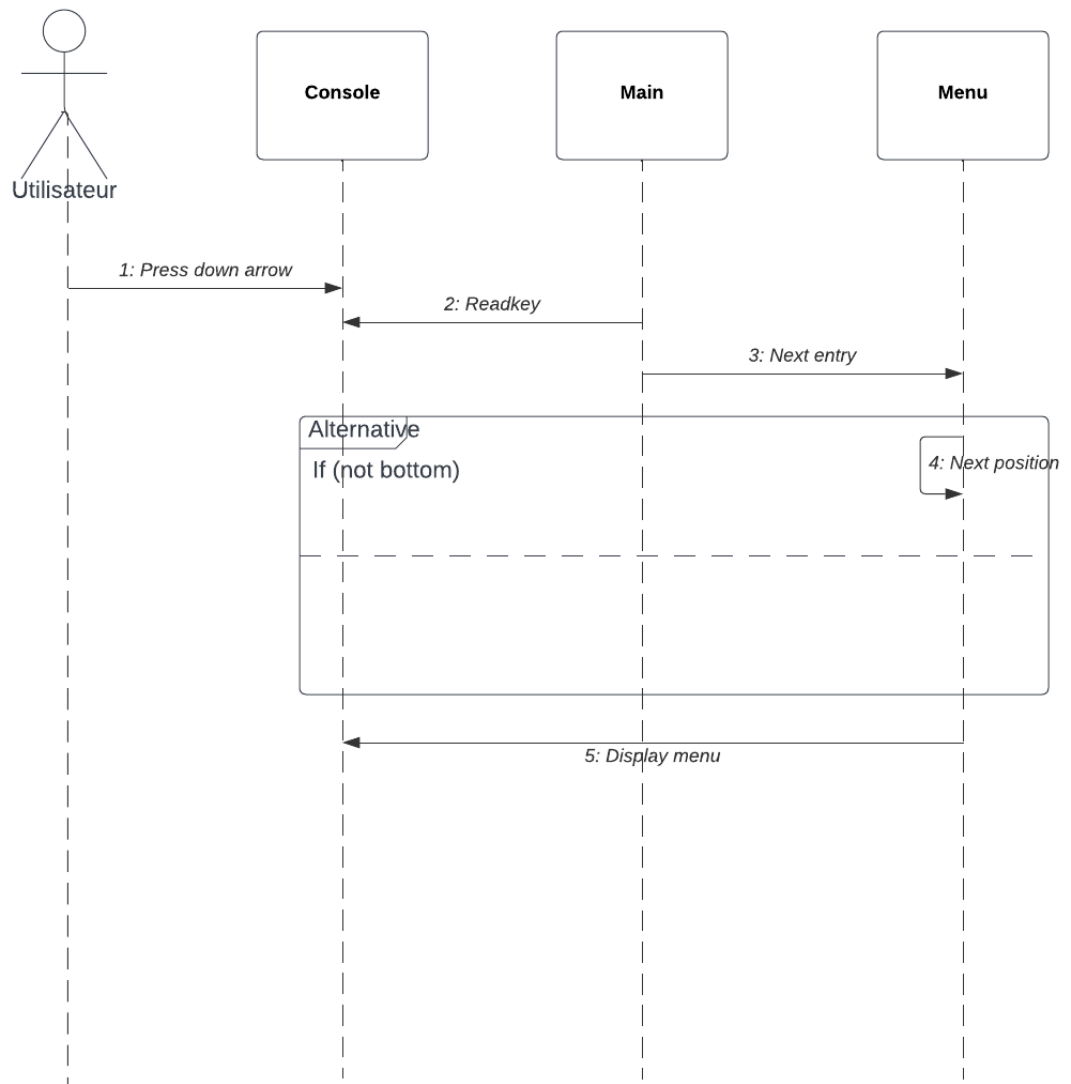
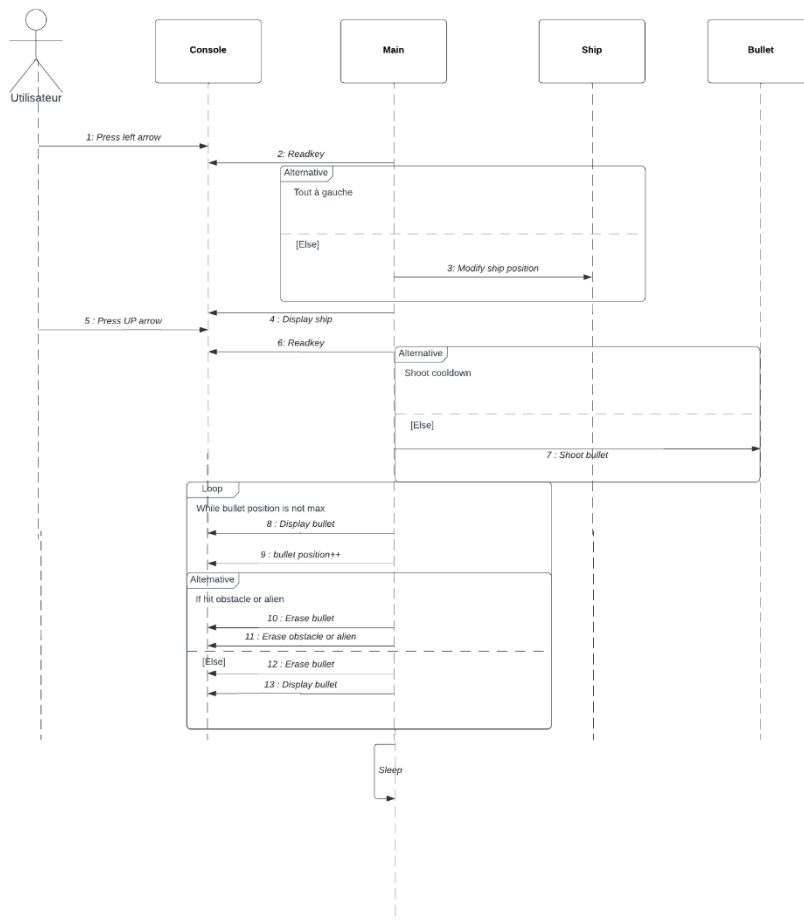


Diagramme UML 2



6 Environnement de travail

L'ordinateur utilisé est fourni à l'ETML sous le système d'exploitation Windows 10. Avec deux écran DELL. (INF-A11-M206).

Accès à internet (Google chrome)

Le projet est dans une solution Visual Studio Community actuel (2022)

Les diagrammes sont effectués sur [Lucid.app](https://lucid.app).

Github Desktop repo : https://github.com/Eklusam/Projet-P_dev

Framework .NET 6.0

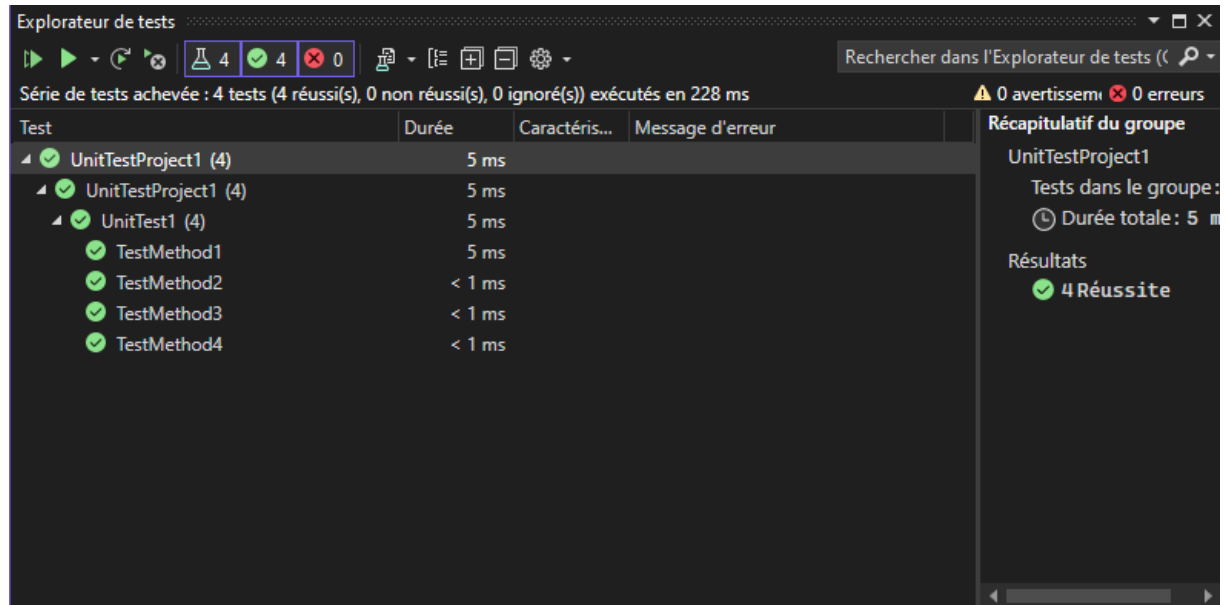
Le rapport de projet est effectué avec Word dans un canevas mis à disposition par le chef de projet.

Ce chapitre doit permettre à un développeur de reprendre le projet après vous en se remettant dans le même contexte que là où vous vous êtes arrêté !

7 Suivi du développement

STORY	ACCEPTE LE	TERMINE LE
Menu Principal	21.12.2022	(Prêt)
Changer la difficulté	21.12.2022	(Prêt)
Enlever le son	21.12.2022	
Déplacement du vaisseau	21.12.2022	(Prêt)
Interface en jeu	21.12.2022	
Tirer avec le vaisseau	21.12.2022	(Prêt)
Menu pause	21.12.2022	
Game Over	21.12.2022	(Prêt)
Ennemis qui tirent	21.12.2022	(Prêt)
Tirer sur les ennemis	21.12.2022	(Prêt)

Tests du 07.12



8 Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

- Description détaillée
- Conséquences sur l'utilisation du produit
- Actions envisagées ou possibles

9 Liste des livrables

Livrable 1 (Analyse fonctionnel user stories, planning initial)

Livrable 2 (2 diagrammes de séquences, 1 diagramme de classe, 4 test unitaires)

Livrable 3 (Béta 1 avec les users stories et le caneva)

Livrable 4 (Beta 2 avec nouveaux tests unitaires)

10 Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

- *Objectifs atteints / non-atteints*
- *Points positifs / négatifs*
- *Difficultés particulières*
- *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*