

CAHIER DES CHARGES

ITÉRATION 1

PROJET POP UP GAME



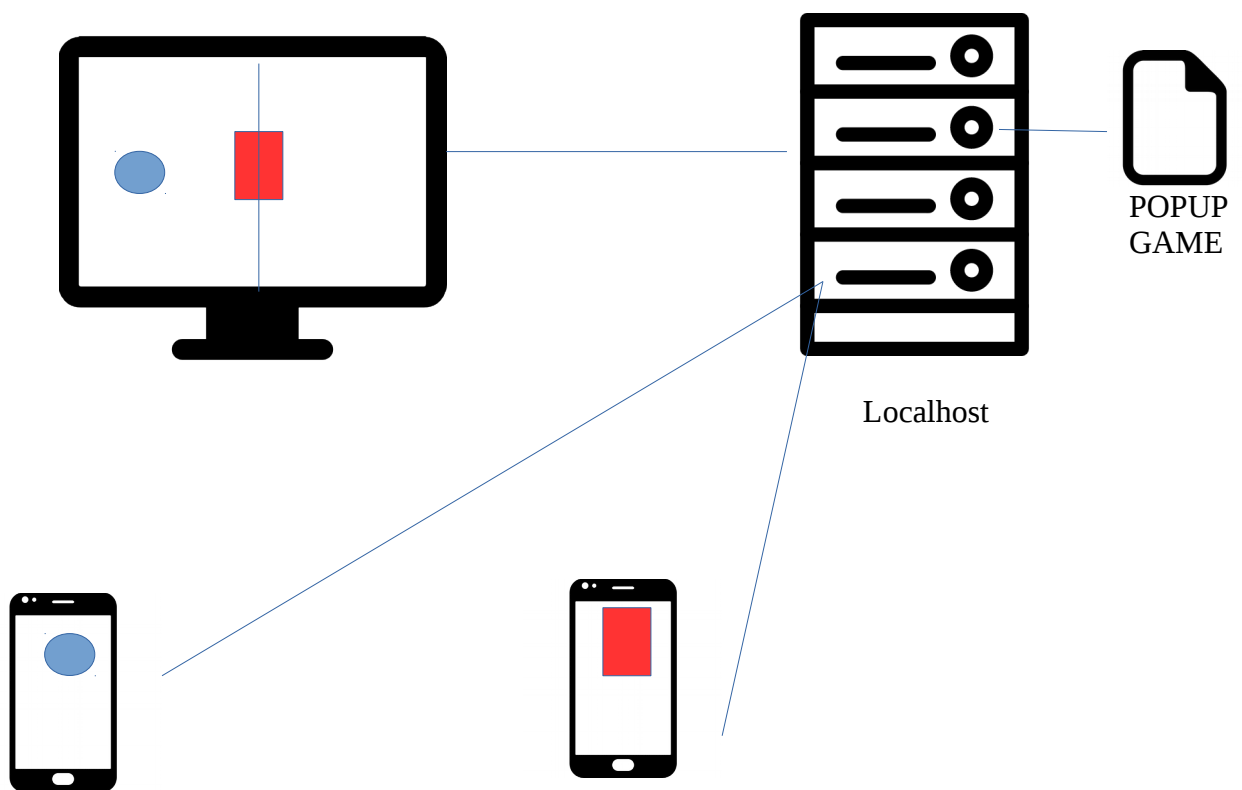
GROUPE 7

MOTIVATION ET OBJECTIF :

(Proof Of Concept du jeu)

Créer la base de l'architecture de notre système pour que le jeu soit minimum jouable en multi-joueur et sur les matériels requises c'est à dire :

- un serveur local héberge le jeu
- un écran qui affiche le plateau du jeu et 2 joueurs (POP CORN & POP BOX)
- 2 smartphones qui manipule les 2 joueurs



DÉLAIS ET DATE CLÉS :

- Date Début : 26 Février
- Date Recette : 23 Mars 
- Date de Livraison et Mise en Prod : 24 Mars  

BUDGET :

- 0 \$
- 100 % effort
- 80 % temps libre

ACTEURS :

- 5 développeurs niveaux License 3 ème année - Info

CONTRAINTES TECHNIQUES :

- Maîtrise Programmation Orienté Objet
- Maîtrise conception & analyse d'un système informatique
- Maîtrise langage de programmation javascript (ES5/ES6)
- Prise en main librairie PHASER
- Prise en main Framework Javascript NODE.js (+socket.io)

CHARTRE GRAPHIQUE :

à définir par les développeur en fonction de leurs préférences et leurs jugements

PROJET DE RÉFÉRENCE :

<https://github.com/gdomaradzki/simple-car-game>

Jeu de course de voiture simple multijoueur en ligne

MODALITÉ DE CONSULTATION :

- 1) Télécharger le code source du projet sur Github
<https://github.com/Ibrah95/projet-tutore2019-code>
- 2) Suivre les instructions dans le fichier README.md pour lancer le jeu en local

GARANTIE :

le jeu sera jouable et avec les fonctionnalités minimal à la date de livraison sinon 2 JOURS de codage intensif sera prévue pour faire le nécessaire