

CAHIER DES CHARGES

ITÉRATION 1

PROJET POP UP GAME

version 1.0.0



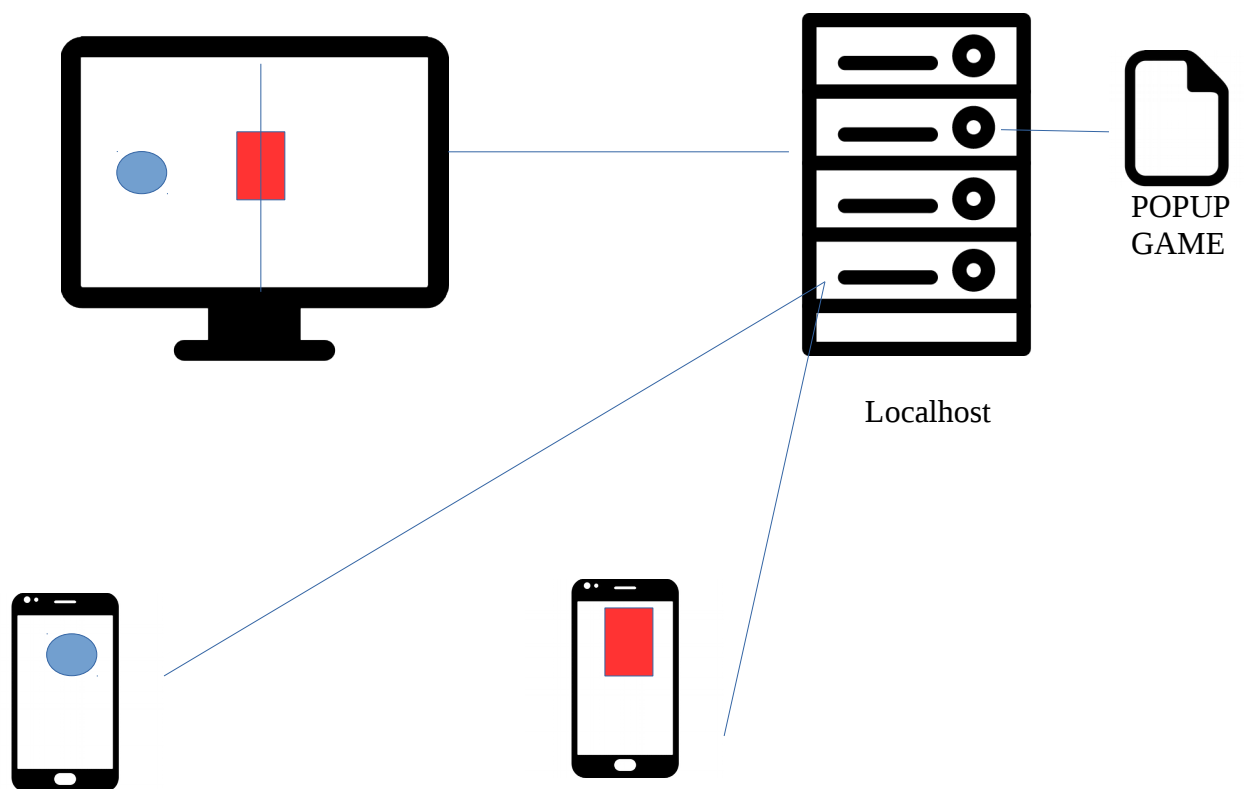
GROUPE 7

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



FONCTIONNALITÉS :

Fonction Client Pop Corn et PopBox

- Afficher direction (vue)
- Afficher countdown (le temps)

- Afficher rang par rapport aux autres pop corn ou PopBox capture du coup c'est le nombre de popbox capturé
- détecter position (joystick)
- Se connecter au socket
- Envoyer position joueur au Serveur

Ecran

- Affichage(un plateau en fonction du nombre de joueurs)
- Affiche le pop_corn s'il est connecté et le pop_box si ce dernier aussi est connecté.
- Afficher Timer
- Affichage et statut équipe(résumé de la partie en cour avec les joueurs éliminés)
- Gestion Colision (cas collision on les fait reculé ou déviés . et c'est pareil pour les pop'box)
- Mise à jour du statut (qui supprime les joueurs éliminés dans le plateau)
- Gestionnaire fin de jeu ou déroulement du jeu
- Détecte la fin du partie(c'est à dire le timer a écoulé)
- Détecte aussi tous les pop'corns arrivent à la ligne finale ou encore tous les pop'corns se font capturés
- Calcule le nombre de pop'corns capturés et le nbre de pop'corns qui n'ont pas pu atteindre la ligne finale à la fin du timer.

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**