**Analyse Préliminaire**

**Projet de fin d’études**

**Pour Theriault’s Games**

**Fait Par :**

**Daniel Grondin**

**Alexis Lépine**

**2019-12-02**

**Table des matièresIntroduction**

**Historique l’entreprise**

**Problématique et Besoins de l’entreprise**

|  |  |
| --- | --- |
| **Problématique** | |
|  | Recherche difficile  (Description) |
|  | Perte de données  (Description) |
|  | Données difficiles à lire |
|  | Factures incomplètes |
|  |  |
|  |  |
| **Besoins** | |
|  | Rapports  (Énumération) |
|  | Statistiques |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Diagramme UML Cas Utilisation**

Système Actuel

**Description du système actuel**

**Identification**

Nom du cas : « Jouer à Angular Heroes »

But : décrire les étapes permettant à un joueur de jouer au jeu

Acteurs principaux : le Joueur et le Système

Date de création : 2/12/2019

Responsable : Marc-André Thériault

Version : 1.0

**Séquencement**

Le cas démarre quand l’utilisateur entre l’adresse Web du jeu

1. Le système demande au joueur de s’authentifier
   1. Si le joueur n’a pas de compte, le système demande au joueur de s’en créer un
   2. Si le joueur n’a pas de personnage, le système lui demande d’en créer un
2. Le joueur peut maintenant jouer au jeu
   1. Le joueur doit déplacer son pion sur la carte du monde
      1. À chaque déplacement, le joueur récupère tous ses points de vie
   2. Le joueur peut combattre les différents monstres sur la case où il se trouve
      1. Le joueur clique sur un monstre pour infliger des dégâts
      2. Le monstre répond par une contre-attaque
      3. Le joueur et le monstre perdent des points de vie
      4. Si le monstre n’a plus de points de vie, il est mort et le joueur gagne des points d’expérience
      5. Si le joueur n’a plus de points de vie, il est mort et doit ressusciter pour pouvoir continuer à jouer (ce qui lui coute 10% de ses points d’expérience)
      6. Si aucun n’est mort, le joueur peut continuer à combattre ou quitter cette case
   3. Si le joueur a accumulé suffisamment de point d’expérience, il gagne un niveau
      1. Le joueur doit assigner 5 points de statistique aux 4 différentes statistiques de son personnage (soit Force, Dextérité, Vitalité et Intelligence)
      2. Seulement une fois que ces points sont assignés, le jeu peut reprendre
3. Le joueur peut envoyer des messages à d’autres joueurs
   1. Si le joueur a des messages non-lus, un compteur est affiché au haut de l’écran

**DFD du nouveau système**

**Texte Expliquant le nouveau DFD**

**Scénario1 (Une page par Scénario…)**

**Titre…**

**Description…**

**Avantage….**

**Désavantage…**

**Coût… Combien…**

**Temps de développement**

**Besoin de formation.**

**Scénario2 (Une page par Scénario…)**

**Titre…**

**Description…**

**Avantage….**

**Désavantage…**

**Scénario3 (Une page par Scénario…)**

**Titre…**

**Description…**

**Avantage….**

**Désavantage…**

**Conclusion et Recommandation**

**Annexe…**

**Ms-Project (Planification du projet)**