**Analyse Préliminaire**

**Projet de fin d’études**

**Pour Theriault’s Games**

**Fait Par :**

**Daniel Grondin**

**Alexis Lépine**

**2019-12-02**

**Table des matièresIntroduction**

**Historique de l’entreprise**

Theriault’s Games n’est pas à proprement parler une entreprise : il s’agit d’un enseignant en programmation au collège Multihexa, Marc-André Thériault, qui développe son jeu dans son temps libre, et qui désire voir son projet prendre de l’expansion.

Ledit projet est fonctionnel, mais manque encore de certaines fonctionnalités intéressantes pour une expérience de jeu optimale.

**Problématique et Besoins de l’entreprise**

|  |  |
| --- | --- |
| **Problématique** | |
|  | Pas de sockets pour les joueurs (les nouveaux messages du chat ne peuvent être vus qu’après un rechargement de page; tous les messages sont aussi visibles par *tous* les joueurs, résultant en une *très longue* liste de messages) |
|  | Quelques bugs au niveau des animations. |
|  | La carte du monde n’est pas complète et manque d’interactivité (peu d’ennemis, aucun but réel, etc.) |
|  | Certaines statistiques des personnages, comme l’Intelligence, la Dextérité et les pièces d’or, sont présentes dans le jeu, mais n’ont aucun impact sur la partie en tant que telle, ni sur le personnage du joueur. |
| **Besoins** | |
|  | Quêtes et évènements périodiques |
|  | Équipements pour le personnage |
|  | Micro transaction\* |

En plus du contenu du tableau ci-haut, M. Thériault nous as autorisé à apporter d’autres modifications ou ajustements à notre discrétion, si le cas venait à se présenter.

**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)**