

# CAHIER DES CHARGES

## The Shades

Type	Cahier des Charges
Nom du projet	The Shades
Auteurs	MAHIEUX Pierre ( <a href="mailto:m3mahieu@enib.fr">m3mahieu@enib.fr</a> ) PEARCE Valentin ( <a href="mailto:v3pearce@enib.fr">v3pearce@enib.fr</a> )
Version	1.0
Date	27/03/2014

# Sommaire

<b>1. Objectifs.....</b>	<b>3</b>
1.1 Description générale.....	3
1.2 Contexte.....	3
<b>2. Expression du besoin.....</b>	<b>3</b>
2.1 Règles du jeu.....	3
2.2 Interface.....	4
2.2.1 Visuel.....	4
2.2.2 Interaction.....	4
2.3 Manuel d'utilisateur.....	4
2.4 Contraintes techniques.....	4
2.5 Scénario d'utilisation.....	5
<b>3. Analyse du besoin.....</b>	<b>5</b>
3.1 Fonctionnalités.....	5
3.2 Critères de validité et de qualité.....	6
3.2.1 Validation.....	6
3.2.2 Qualité.....	7
3.2.3 Importance des fonctionnalités.....	7
<b>4. Livrables.....</b>	<b>8</b>
4.1 Échéancier.....	8
4.2 Description des livrables.....	8
4.2.1 CDC : Cahier des Charges.....	8
4.2.2 C1 : Document de conception.....	8
4.2.3 P1 : Prototype P1.....	8
4.2.4 P2 : Prototype P2.....	8
4.2.5 Version Finale .....	8

# 1. Objectifs

## 1.1 Description générale

Dans le cadre du cours de MDD nous souhaitons réaliser un jeu d'aventure textuel qui se déroule dans la ville fictive d'Ankh Morpork. Nous appellerons notre jeu "The Shades".

## 1.2 Contexte

Le projet "The Shades" est un jeu qui sera développé en s'appuyant sur les méthodes de développement vues en cours. Il répond à la demande de projet personnel du second semestre.

# 2. Expression du besoin

"The Shades" est un jeu d'aventure textuel pour un joueur. Le joueur est dans un quartier mal famé duquel il doit s'échapper. Le quartier est découpé en zone. Chaque zone possède des "routes" vers des zones contigües, en empruntant ces routes le joueur se déplace entre les zones. Pour sortir du quartier le joueur doit atteindre le bord du quartier avant un temps donné sinon il est considéré comme égaré. Chaque partie est différente car la carte est générée aléatoirement.

## 2.1 Règles du jeu

- Il faut s'échapper d'un quartier mal famé et dangereux avant de se perdre
- Le jeu se joue seul
- Toutes les actions se font par le biais de touches correspondant à des mots-clés (attaquer; nord; ...)
- Le jeu s'arrête si :
  - le joueur sort du quartier
  - le joueur meurt (plus de vie)
  - le joueur se perd (temps écoulé)
- Chaque action demande du temps

- La zone de jeu est un tableau de 7\*7 (possibilité d'évolution) cases dont 2 côté consécutifs sont la zone de victoire
- Chaque zone est générée aléatoirement
- Les combats s'effectuent au tour-par-tour
- Le joueur peut trouver de l'équipement en fouillant les zones
- L'équipement améliore les compétences du joueur
- Le joueur peut trouver une (ou plusieurs) arme.
- L'équipement et le terrain sont générés aléatoirement en début de partie

## 2.2 Interface

### 2.2.1 Visuel

La zone dans laquelle se trouve le joueur est décrite par écrit. Le joueur voit directement ce qu'il écrit.

### 2.2.2 Interaction

Le joueur agit sur l'environnement par le biais de mots-clés listés par la commande "aide".

## 2.3 Manuel d'utilisateur

- Lancer le jeu : `$python The-Shades.py`
- Saisir son nom : entrer le nom de son personnage et valider avec "entrer"
- Appuyer sur la touche correspondant à l'action que l'on veut faire

## 2.4 Contraintes techniques

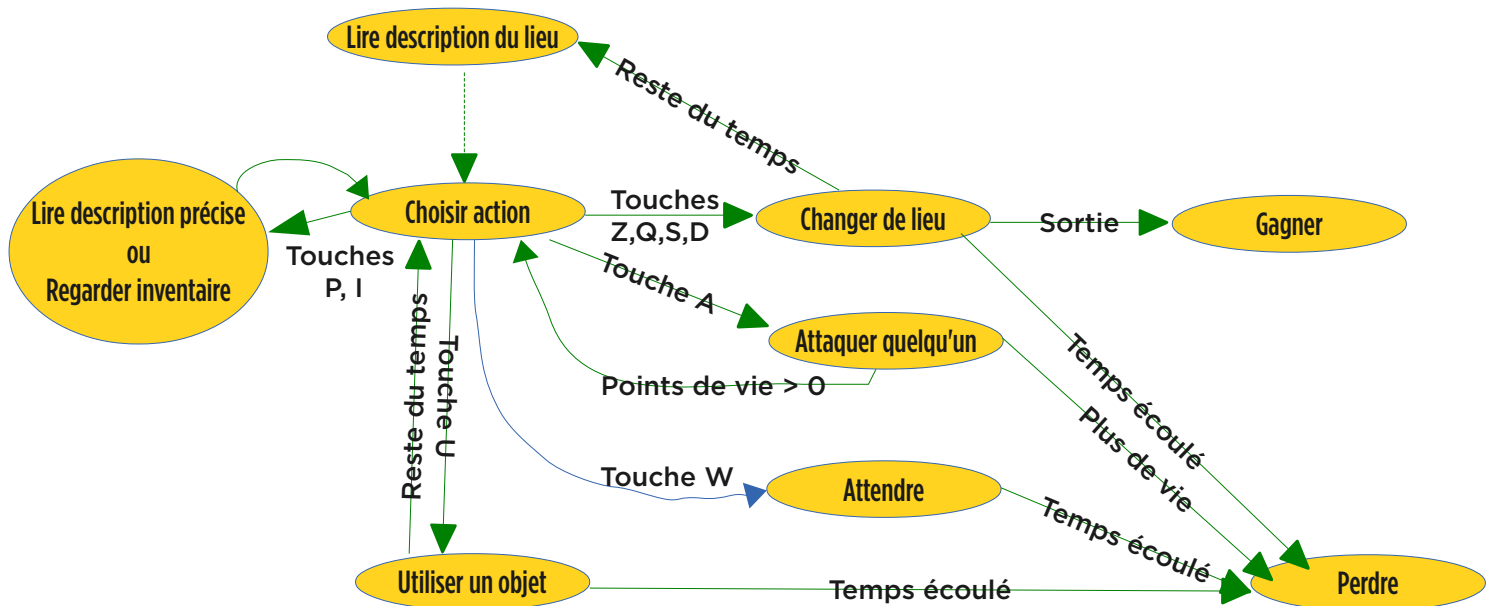
- Le logiciel devra fonctionner sur les machines de TP de l'ENIB.
- Le langage utilisé sera le python.
- Le programme s'appuiera sur les notions vues en cours (barrière d'abstraction; modularité; ...)
- L'interface sera réalisée en mode texte et affichée dans un terminal.

## 2.5 Scénario d'utilisation

S0 : Scénario principal



S1 : Jouer aventure



## 3. Analyse du besoin

### 3.1 Fonctionnalités

(0)F1 : Nommer le joueur

(0)F2 : Générer la carte

(0)F2.1 : Récupérer une carte prédéfinie

(1)F2.2 : Génération aléatoire de la carte

(0)F3 : Jouer une partie

(0)F3.1 : Se déplacer

-nord

-sud

-est

-ouest

(0)F3.2 : Observer les alentours

(0)F3.3 : Ramasser de l'équipement

(0)F3.3.1 : Ramasser des armes

(1)F3.3.2 : Ramasser des consommables (soin ...)

(0)F3.4 : Se battre

(0)F3.5 : Perdre

(0)F3.5.1 : Mourir

(0)F3.5.2 : Limite de temps dépassée

(0)F3.6 : Gagner (sortir du quartier)

(2)F4 : Colorer certaines parties du texte de description

## **3.2 Critères de validité et de qualité**

### **3.2.1 Validation**

Le logiciel sera validée si :

- le code s'exécute correctement sur les machines de l'école

- l'utilisation du logiciel montre que toutes les fonctionnalités non-optionnelle sont implémentées

### 3.2.2 Qualité

Plusieurs critères permettront d'évaluer la qualité de notre jeu :

- la jouabilité : l'interface devra être suffisamment claire pour permettre une compréhension précise de l'environnement ; la dimension pseudo-aléatoire doit être suffisamment en faveur du joueur pour être appréciable

- la robustesse

- le respect des méthodes de développement vues en cours

### 3.2.3 Importance des fonctionnalités

0 : nécessaire

1 : importante mais non nécessaire

2 : optionnelle

F1 : Nommer le joueur	0
F2 : Générer la carte	0
F2.1 : Récupérer une carte prédéfinie	0
F2.2 : Génération aléatoire de la carte	1
F3 : Jouer une partie	0
F3.1 : Se déplacer	0
F3.2 : Observer les alentours	0
F3.3 : Ramasser de l'équipement	0
F3.3.1 : Ramasser des armes	0
F3.3.2 : Ramasser des consommables	1
F3.4 : Se battre	0
F3.5 : Perdre	0
F3.5.1 : Mourir	0
F3.5.2 : Limite de temps dépassée	0
F3.6 : Gagner	0
F4 : Colorer certaines parties du texte	2

## **4. Livrables**

### **4.1 Échéancier**

2ième UC : cahier des charges

3ième UC : conception

5ième UC : P1

6ième UC : P2

7ième UC : Version Finale

### **4.2 Description des livrables**

#### **4.2.1 CDC : Cahier des Charges**

Expression et analyse du besoin.

Fichiers : The-Shades-CdC.pdf The-Shades-CdC.odt

#### **4.2.2 C1 : Document de conception**

Fichier : The-Shades-Concept.pdf The-Shades-Concept.odt

#### **4.2.3 P1 : Prototype P1**

Ce prototype porte sur les fonctions de début et fin de partie, de génération de carte et de déplacement.

Mise en œuvre des fonctions F1, F2.1, F3.1, F3.2, F3.5.2, F3.6.

#### **4.2.4 P2 : Prototype P2**

Ce prototype ajoute les fonctions de gestion d'inventaire, de combat et de décès.

Ajout des fonctions F3.3, F3.4, F3.5.1

Ajout éventuel des fonctions non-nécessaires.

#### **4.2.5 Version Finale**

Archive au format .zip ou .tgz.

La version finale contient toutes les versions précédentes, le cahier des charges et le document de conception.