Cahier des charges

Projet n°16

## I - Présentation général du projet

Equipe :

* Thomas Cristol
* Dorian Ferreira
* Enzo Briziarelli
* Quentin Chabrit
* François Calvet

Maître d’œuvre : Mr. Provot et l’Equipe

Maître d’ouvrage : l’Equipe

## 

## 1 - Contexte et définition du projet

A - Produit attendu

Nous avons pris l’initiative de proposer un nouveau projet qui nous tenais à cœur, celui d’un jeu vidéo 2D de type infiltration en partant de rien. Nous voulons créer un jeu complet avec une histoire et des niveaux préconstruits, dans un univers moderne/futuriste et possédant des fonctionnalités principales ainsi que la sauvegarde des données et un installateur.

En fin de période 2, nous voulons avoir créé une démo jouable avec les grandes fonctionnalités attendues pour le jeu.

B - Les jalons

Nous marchons par période de 2 semaine où nous devrons au début de chacune s’imposer des objectifs et rendre un exécutable à la fin de celle-ci.

C - Niveau de confidentialité

Il n’y a pas de données sensible associées au projet.

D - Organisation

Nous utiliserons une méthode agile, donc nous rassembleront les codes des différents membres de l’équipe toutes les deux semaines afin de créer une démonstration du jeu avec les fonctionnalités codées jusqu’à présent.

Les objectifs sont rangés dans un tableau des tâches qui sont rangées dans les catégories : **A faire**, **En cours** et **Fini.** Chaque personne devra choisir sa tâche en fonction de ses préférences et l’indiquer aux autres afin de déterminer un planning.

Le matériel est majoritairement constitué d’ordinateurs (personnel ou mis à disposition par l’IUT). Ces ordinateurs doivent avoir Unity d’installé ainsi que Visual Studio.

E - Estimation financière

Le budget estimé serait de l’ordre de 5 ordinateurs, soit 2500€ (500€ par ordinateur) ainsi que le salaire de 5 développeurs informatique niveau Bac +2 débutant soit environ 7500€ par mois (1500€ par personne) et 30000€ pour la durée totale du projet.

Cela ferait un total de 32500 € pour ce projet.

## 2 - Objectif du projet

Le but du projet est de faire un jeu vidéo 2D, de type infiltration où le joueur devra résoudre des « puzzles » ainsi que neutraliser tous les ennemis. Le joueur sera amené à suivre une histoire à travers plusieurs niveaux de difficulté croissante.

**II - Description fonctionnelle des besoins**

**1 - Cahier des charges fonctionnel**

1. Mouvement du joueur et des ennemis

1.1 Les différentes contraintes de mouvement (ralentissements, patrouilles, collisions)

1.2 Accroupissement et saut du joueur/des personnages

2. Lancement de projectiles par les différents personnages

2.1 Destruction des projectiles et/ou des ennemis au contact

2.2 Gestion des munitions

3. Déplacements de la caméra

4. Persistance de l’application

5. Création des différents menus et de l’interface utilisateur

* 1. Menu de fin de partie
  2. Menu principal
  3. Sélection des niveaux
  4. Options

6. Création des différentes scènes

6.1 Niveau tutoriel

7. Animations et graphismes

7.1 Implémentation des sprites (modèles) en fonction des actions

8. Implémentation des gadgets du joueur

**2 – Contraintes**

Contrainte de temps : début avril

Contrainte sur la réalisation technique: Premier contact avec Unity

## III - Délais de réalisation

Le projet est contraint dans le temps, en effet chacune de ses tâches et de ses sous-tâches devra être réalisé dans un temps imparti et surtout certaines de ses fonctionnalités devront être réalisées en même temps pour fournir une démonstration jouable toutes les deux semaines.