

# UQAC

Université du Québec  
à Chicoutimi



المدرسة الدولية الخاصة للتقنيات  
**POLYTECH INTL**

***El Hamdi Rahma  
Yedomon Fructueux  
Charbeji Mohamed Majd  
Ben Amor Rafiaa***

**user story :**

● **En tant que joueur :**

- Je veux que la partie soit accessible
- Je veux pouvoir jouer sans interruption afin de mieux apprécier le jeu
- Je veux manipuler mon objet facilement

● **En tant que programmeur :**

- Je dois gérer le déplacement d'un objet dans l'espace suivant une direction
- Je dois changer la direction d'un objet dans le jeu
- Je dois gérer les entrées (souris et écrans)
- Je dois gérer l'instanciation de plateformes
- Je dois gérer la génération aléatoires des plateformes
- Je dois gérer l'instanciation des items
- Je dois récupérer la fréquence d'une chanson
- Je dois instancier des effets spéciaux
- Je dois interpréter la fréquence d'une chanson
- Je veux récupérer les fréquences selon une sensibilité voulue
- Je dois générer des plateformes suivant les fréquences d'une chanson
- Je dois gérer l'interaction entre le personnage, le monde et ses composants
- Je dois gérer la liaison des interfaces
- Je dois gérer la spécification sur les différentes plateformes de déploiement

● **En tant que Game designer :**

- Je dois établir les règles du jeu
- Je veux que le personnage principal avance seul
- Je veux qu'il ait des effets spéciaux
- Je veux que le chemin généré soit aléatoire
- Je veux qu'il ait du son dans le jeu
- Je veux que le chemin généré soit aléatoire suivant un beat de musique
- Je veux qu'il ait items dans le jeu

- *Je dois créer les interfaces (menu ,options, choisir la sensibilité ,choisir le type de jeu game\_over)*
- *Je dois créer les plateformes 3D*
- *Je dois créer les items*
- *je dois créer les assets (audio,images,logo,3D,effet spéciaux)*

### ***En tant que level designer :***

- *Je dois établir la coordination entre les interfaces*
- *Je dois constuire l'environnement*
- *Je dois gérer l'intégration des assets*
- *Je dois gérer la construction du gameplay*

### ***En tant que rédactrice :***

- *Je dois rédiger le User Story*
- *Je dois réaliser la présentation du concept*
- *Je dois assurer la rédaction du Game Designer Document(GDD)*



