**Shoot Me Up**



**Elève :** GonzaloJavier Herrera Egoavil

**Classe :** CID2B

**Lieu :** Vennes

**Périodes :** 80p (24p + 24p + 32p)

**Chefs du projet :**

* M. Antoine Mveng
* M. Jonathan Melly
* Mme. Aurélie Curchod

**Année** : 2024 - 2025

Table des matières

[1 Spécifications 4](#_Toc178154231)

[1.1 Titre 4](#_Toc178154232)

[1.2 Description 4](#_Toc178154233)

[1.3 Matériel et logiciels à disposition 4](#_Toc178154234)

[1.4 Prérequis 4](#_Toc178154235)

[2 INTRODUCTION 5](#_Toc178154236)

[3 Planifications 5](#_Toc178154237)

[4 PARTIE UX 5](#_Toc178154238)

[4.1 Personas 5](#_Toc178154239)

[4.1.1 Persona 1 5](#_Toc178154240)

[4.1.2 Persona 2 5](#_Toc178154241)

[4.2 Palette graphique 5](#_Toc178154242)

[4.2.1 Photo 5](#_Toc178154243)

[4.3 Eco-conception 5](#_Toc178154244)

[4.4 Accessibilité 5](#_Toc178154245)

[4.5 Conception 5](#_Toc178154246)

[4.5.1 Maquettes base-fidélités 5](#_Toc178154247)

[4.5.2 Maquette haute-fidélité 5](#_Toc178154248)

[4.5.3 Choix effectués 5](#_Toc178154249)

[4.6 Evaluation 5](#_Toc178154250)

[5 partie poo 5](#_Toc178154251)

[5.1 Analyses fonctionnelles (Users Stories) 5](#_Toc178154252)

[5.2 Automatique du code (manuel de référence) 5](#_Toc178154253)

[5.3 Schémas des classes 5](#_Toc178154254)

[5.4 Implémentation spécifique 5](#_Toc178154255)

[6 PARTIE DB 5](#_Toc178154256)

[6.1 MCD 5](#_Toc178154257)

[6.1.1 Description des tables 5](#_Toc178154258)

[6.1.2 Description de 5](#_Toc178154259)

[6.1.3 Description de 5](#_Toc178154260)

[6.2 MLD 5](#_Toc178154261)

[6.3 SCRIPT SQL 5](#_Toc178154262)

[7 Rapport de test 5](#_Toc178154263)

[7.1 Tests UX 5](#_Toc178154264)

[7.2 Tests POO 5](#_Toc178154265)

[7.3 Tests DB 6](#_Toc178154266)

[8 LIVRAIBLES 6](#_Toc178154267)

[8.1.1 Fichiers 6](#_Toc178154268)

[9 USAGE DE L’IA 6](#_Toc178154269)

[9.1.1 Explication 6](#_Toc178154270)

[10 REFERENCES 6](#_Toc178154271)

[10.1 Liens UX 6](#_Toc178154272)

[10.2 Liens POO 6](#_Toc178154273)

[10.3 Liens DB 6](#_Toc178154274)

# Spécifications

## Titre

Shoot Me Up !

## Description

Créer un jeu similaire à « Space Invaders » avec le nom « Shoot Me Up » à l’aide de la programmation en C#, la gestion de base de données et l’UX.

## Matériel et logiciels à disposition

* Un PC ETML
* Accès à internet
* Excel/IceScrum
* GitHub
* Word
* Visual Studio 2022 (Partie OO)
* Figma (Partie UX)
* Looping (Partie DB)
* Docker/Uwamp (Partie DB)
* MySQL (Partie DB)
* Visual Studio Code/bloc de notes (Partie DB)

## Prérequis

* Modules de programmation de base
* Modules de bases de données de base
* ICT-320 en cours
* ICT-322 en cours
* ICT-106 en cours

# INTRODUCTION

# Planifications

# PARTIE UX

## Personas

### Persona 1

### Persona 2

## Palette graphique

### Photo

## Eco-conception

## Accessibilité

## Conception

### Maquettes base-fidélités

### Maquette haute-fidélité

### Fonctionnalités supplémentaires tirées des Personas + élément original

### Prototype cliquable (FIGMA)

### Choix effectués

## Evaluation

# partie poo

## Analyses fonctionnelles (Users Stories)

## Automatique du code (manuel de référence)

## Schémas des classes

## Implémentation spécifique

# PARTIE DB

## MCD

### Description des tables

### Description de

### Description de

## MLD

## Script SQL

## Base de données

* Au moins deux niveaux de jeu
* Deux joueurs correspondants à vos Personas UX
* Un joueur devra être présent par niveau
* Les informations concernant les ennemis et les joueurs devront correspondre exactement à ce qui sera implémenté dans votre jeu (ex: si vous aurez 10 ennemis, nous devons retrouvez ces 10 ennemis dans votre jeu de données. Idem pour les obstacles, etc.)

## Mise en place des types d’utilisateurs

### Explication

Vous devez expliquer, comment mettre en place ces différents « types d’utilisateurs » afin de rendre la gestion des utilisateurs la plus simple possible. Pour cela, vous devez définir un ensemble de requêtes SQL. Vous devez créer au moins un utilisateur par « type d’utilisateurs ».

# Rapport de test

## Tests UX

## Tests POO

## Tests DB

# LIVRAIBLES

### Fichiers

# USAGE DE L’IA

### Explication

# REFERENCES

## Liens UX

## Liens POO

## Liens DB