Projet Galax

0-Mandat

1-Analyse lexicale

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **explicite**  **Verbe,action**  -disposer  -commander  -former  -créer  -générer  -jouer  -conquérir  -selectionner  -évaluer  -attaquer  -defendre  -espionner  -vaincre  -surprendre  -choisir  -appartenir  -former  -envoyer  -transférer  -augmenter  -initialiser  -incrémenter  -ajouter  -verifier  -procéder | **Nom**  -jeu  -humain  -tour  -flotte  -NPC  -vaisseau  -étoile  -factions  -manufactures  -univers  -destination  -année  -guerre  -depart  -étoile mère  -durée  -combat  -attaquant  -defenseur  -niveau  -stratégie  -grappe  -partie  -ressource  -victoire | **Adj/attribut**  -turn based  -plusieurs(flottes)  -origine  - |
| **Implicite**  - |  |  |
| **Supplémentaire**  -retraite  -choix de difficulté  -high score |  |  |

2- Cas d'usage

Liste des services

-démarrer le jeu

-\*choisir un nombre d'étoiles(parametre de demarrage

-donner un nbr de manufactures pour chaque étoiles ( 0 à 6 )

-placer les étoiles aléatoirement

-placer les factions dans des cadrans différents

-planète-mère a 10 manufactures

-leur donner 100 vaisseaux

-gérer un tour

-traiter les deplacements de tout le monde

-traiter les combats

-creations de nouveaux vaisseaux

-voir si ennemi ou player mort

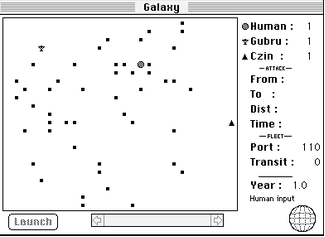
3-Scénario d'utilisation

|  |  |
| --- | --- |
| Humain  -démarre le jeu  -click play  \*\*tour de jeu\*\*  -click sur une étoile  -si l'étoile nous appartient sélection d'une flotte à envoyer  -click sur launch  \*\*tour de jeu\*\* | Machine  -afficher le menu  -init de la partie\*\*  - créer liste etoile  - créer factions  - liste flottes  -attente d'une commande  -affiche l'info de l'étoile (test appartenance) -> dépends de notre niveau d'espionnage et/ou si l'Etoile est a nous  -si étoile nous appartient, modification de la quantité de vaisseaux appartenant à une flotte d'attaque/exploration(créer new flotte)  -set destination pour la flotte qui s'en va  -set temps nécessaire a la flotte pour arriver à destination  -afficher les informations sur la flotte en déplacement  -mise à jour de la quantité de vaisseaux qui restent (défense) et/ou quittent (offense) l'étoile  -init de la fonction de déplacement des flottes  -mouvement du AI(Czin/Goobru)  -combat s'il y a lieu  -si on rencontre une flotte ennemi,il y a combat  -création des nouveaux vaisseaux  -mise à jour des planètes explorer (niveau d'espionnage si la flotte espionne est arrivé à l'étoile)  -refresh la vue  -regarde si la partie est gagné/perdue ou encore en cours  -si tlm anihilé:pop up big winner gg no rep doodad  - si perd : pop up you dead son.  - sinon loop |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Humain  -démarre le jeu  -click instructions  -click retour | Machine  -afficher le menu  -afficher petit menu avec les instructions de jeu  -retourne le joueur au menu principale |

|  |  |
| --- | --- |
| Humain  -démarre le jeu  -click quitter | Machine  -afficher le menu  -destroy the process |
|  |  |

4- Maquette



5- Plan général du fluff

* Class Modèle
  + Class Étoile
    - ATTRIBUTS:
      * Position
      * Nom OP qui torche
      * Nb usine
      * Une Flotte
      * Niveau d'espionnage
      * Proprio
      * Type d'étoile

-FONCTIONS:

* + - Fonct Ajout vaisseau
    - Fonct Update niveauEspion
  + Class Faction (humain czin gubru)
    - Liste des étoiles
    - Liste de flotte
    - Sous-Class Czin //XAVIER
      * ATTRIBUT
        + nbr\_vaisseaux\_par\_attaque4
        + force\_attaque\_basique=20
      * Fonct AI
        + Formation flotte
        + Determiner grappe
    - Sous-Class Gubru // FRANCIS
      * ATTRIBUT
        + nbr\_vaisseaux\_par\_attaque = 5
        + force\_attaque\_basique =10
      * Fonct AI
        + Formation flotte
    - Sous-Class Humain
  + Class Flotte //FRANCIS
    - appartenance
    - Nb de vaisseau
    - Durée du déplacement
    - Destination
    - Fonct Combat
      * Attaque surprise?
      * Calcul degats
  + Class Jeu
    - Fonct INIT
      * Etoile
      * Factions
      * Flottes
    - Fonct Update Temps
    - Fonct AGagner
* Class Vue //FELIX
  + Fonct Menu
  + Fonct Refresh
  + Fonct input
* Class Controleur
  + Initialisation des objets
    - JEU
    - Vue

6- Modèle de donnée

Nom des étoiles

High Score

Planification générale