

Rapport d'analyse

Sujet 6 : Pokémon

Walid Houfah-Khoufah

Félix Quinton

Gaspard Cothias-Faure



I Objectif du projet

L'objectif principal de notre projet est de créer une réplique du jeu-vidéo Pokémon, avec comme outil principal le langage de programmation orienté objet Java. Evidemment, il s'agira d'une version largement simplifiée, sans interface graphique.

Ce jeu-vidéo met en scène un personnage (ou dresseur), qui au fil de sa progression dans le jeu capture des Pokémon et défie ses adversaires pour devenir le meilleur dresseur.

Pour en savoir plus sur le jeu-vidéo :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_\(s%C3%A9rie_de_jeux_vid%C3%A9o\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_(s%C3%A9rie_de_jeux_vid%C3%A9o))

II Reformulation du sujet

Etant donné nos capacités et outils, il est évident que nous ne pouvons pas reproduire à l'identique le jeu-vidéo Pokémon. Ainsi nous nous contenterons de détailler les possibilités les plus importantes du jeu-vidéo, celles qui permettent de progresser dans le jeu. Aussi il est important de se limiter à certaines actions, définies dès le début de notre projet pour ne pas s'égayer à vouloir trop en faire pendant le développement du projet. Notre sujet se distingue un effet par la liberté qui nous ait laissée.

Par exemple, il sera possible de se déplacer pour rencontrer des Pokémon sauvages, mais pas de prendre un vélo pour se déplacer plus vite ou encore de se déplacer sur l'eau, ce qui est possible dans le jeu-vidéo.

Quant aux Pokémon, nous en créerons environ cinquante dont un légendaire, de trois types différents (eau, feu et terre), ils seront répartis sur 3 villes différentes, classées par difficulté. Les

Pokémons possèdent un nom, un type, une attaque, une défense, un niveau, un nombre de PV (Points Vitaux) et une vitesse. Ils pourront ou non être issus d'une évolution ou en possédant une.

Dans chaque ville, il y a trois lieux représentant chaque type de Pokémons (par exemple : lac, volcan, forêt) où des Pokémons sauvages sont cachés, il sera possible de les combattre pour les capturer, ou de rencontrer d'autres dresseurs pour les combattre. Dans une ville, est présent un centre Pokémon pour divers types d'actions, il y a aussi une arène, dans celle-ci un champion à vaincre pour conquérir la ville en récoltant des points. Après avoir conquis toutes les villes et atteint le maximum de points possibles, le dresseur rejoint une ligue de trois grands dresseurs qu'il combat pour finir le jeu pour devenir le meilleur dresseur et ainsi finir le jeu.

Nous nous laissons la liberté de nommer les Pokémons, villes, champions, autres dresseurs, membre de la ligue et nom de la ligue.

Bien que nous ne développerons pas d'interface graphique, il sera possible pour le joueur de se déplacer pour rencontrer des Pokémons sauvages, des dresseurs ou se rendre dans différents endroits.

Au-delà du fait de pouvoir jouer, il est aussi possible d'initialiser une nouvelle partie, à savoir créer un personnage et débiter une nouvelle partie. Il est possible également de sauvegarder la partie et de quitter la partie.

III Modélisation UML du sujet

Pour modéliser notre projet nous avons naturellement développé un diagramme de cas d'utilisation et un diagramme de classe. Vous les trouverez en annexe respectivement page 4 et 5. Nous n'expliquons pas ces deux diagrammes car ils parlent d'eux même, ils servent en effet à présenter notre projet et détaillé les grandes étapes et fonctionnalité de notre programme.

Nous avons également choisi de dessiner un diagramme d'activité pour le cas d'utilisation « se déplacer ». Vous le trouverez en annexe page 6. Ce cas est le plus compliqué et il sert d'exemple pour les autres cas qui sont eux plus facile à comprendre à partir du diagramme de cas d'utilisation.

Nos 3 diagrammes ont tous été construits en tenant compte des règles du langage UML.

Notez bien que ces différents diagrammes UML présentés pourront être modifiés même après le rendu de ce rapport d'analyse. En effet nous pourrions être amenés à repenser et modifier quelques classes pendant notre développement.

II Planning prévisionnel du projet

Pour illustrer notre planning prévisionnel de projet, nous avons réalisé deux diagrammes de GANTT. L'un présentant le planning général prévisionnel et l'autre présentant le planning détaillé prévisionnel. Dans ce dernier, nous avons fait apparaître la création des différents diagrammes nécessaires à l'analyse du sujet et la création des différentes grandes classes de notre développement.

Ces deux plannings sont prévisionnels, ils seront surement sujets à des modifications tout au long du projet.

Diagramme de GANTT général du projet :

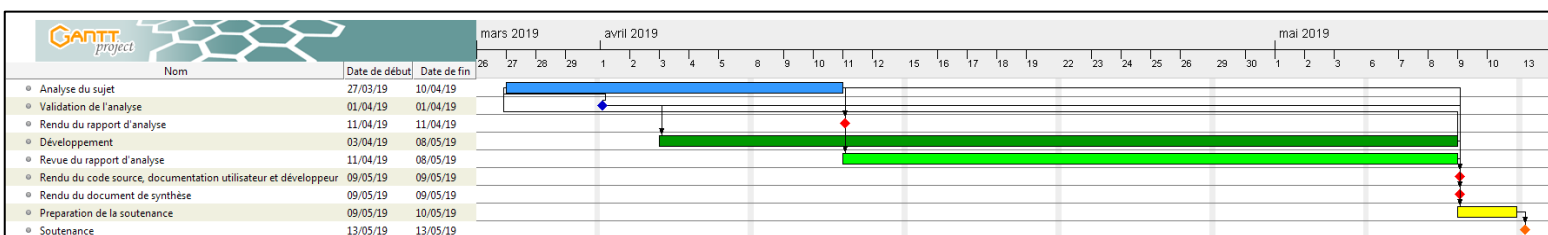
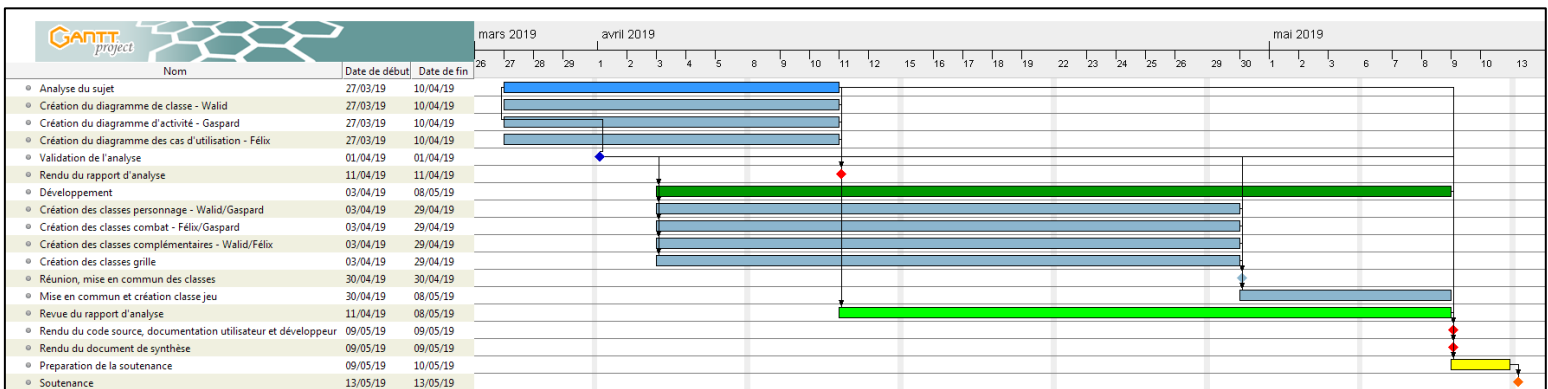
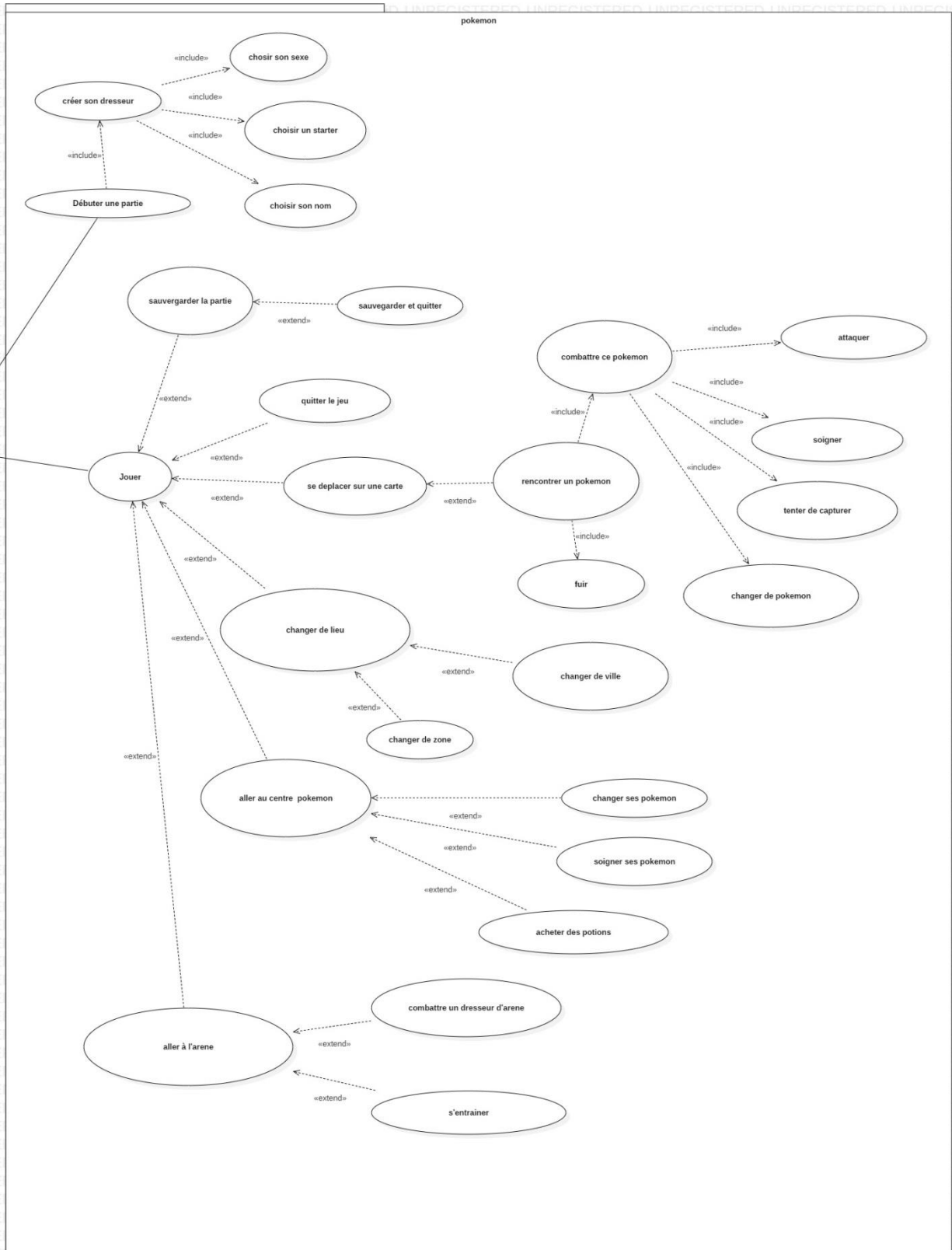


Diagramme de GANTT détaillé du projet :



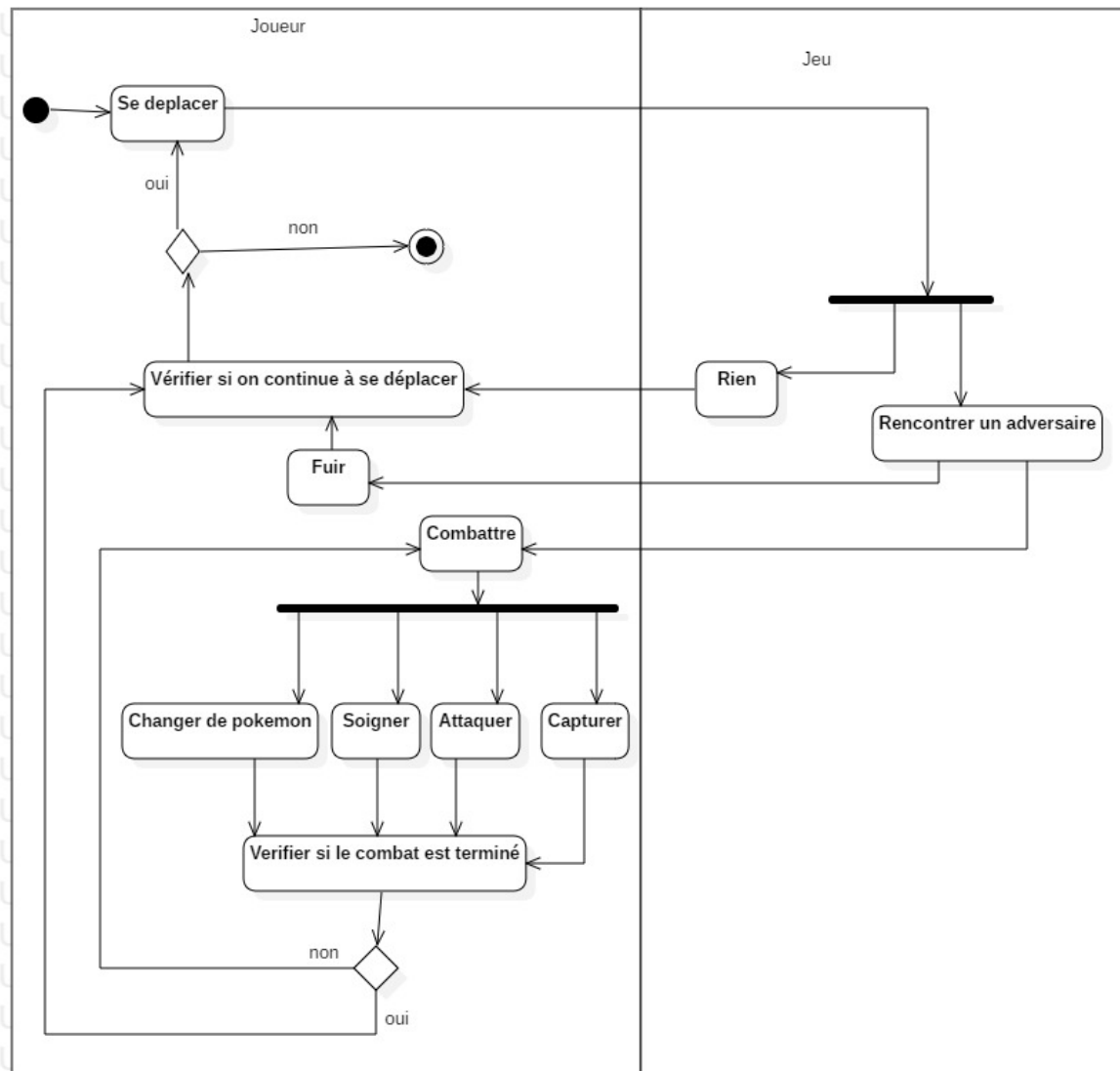
Annexe

Diagramme des cas d'utilisation du projet :



[illegible]

Diagramme d'activité de la fonctionnalité « Se déplacer » :



Source image page 1 : www.pokemon-france.com