



2TI (2TL2) - 2016-2017

T2012 - Projet Dév. informatique avancé : application (Pratique)

Life Invader

Auteurs :

M. Christophe VAN WAESBERGHE

M^{me} Danielle DELFOSSE

Encadrants :

Dr. Virginie VAN DEN SCHRIECK

Pr. Arnaud DEWULF

Version 0.1.1 du
28 octobre 2016

A propos de l'équipe

Danielle Delfosse (2TL2) <d.delfosse@students.ephec.be>

Fille timide et plutôt discrète, Danielle ne reste pourtant pas en arrière quand il s'agit de travailler en groupe. Volontaire, elle connaît parfaitement le travail d'équipe après avoir travaillé près de 3 ans en tant que commis de cuisine dans un restaurant.

Christophe Van Waesberghe (2TL2) <c.vanwaesberghe@students.ephec.be>

Passionné par les nouvelles technologie depuis son plus jeune âge. Christophe à commencé à apprendre les bases du développement web à l'âge de dix ans. Depuis il n'a cessé de chercher à s'améliorer par le biais de plusieurs projets.

Liens utiles

- **Repository Github** : <https://github.com/YoungChrisV/Life-Invader>
- **Wiki Github** : <https://github.com/YoungChrisV/Life-Invader/wiki>
- **Github Page** : <http://youngchrisv.github.io/Life-Invader/>
- **Issue tracker** : <https://github.com/YoungChrisV/Life-Invader/issues>

Table des matières

| | |
|---|----------|
| Introduction | 1 |
| Consignes | 2 |
| Calendrier et Délivrables | 3 |
| 1 Présentation générale du projet | 5 |
| 1.1 Le pitch | 5 |
| 1.2 Description de l'application | 5 |
| 1.3 Cible | 5 |
| 1.4 Fonctionnalités principales | 6 |
| 2 Les exigences fonctionnelles | 8 |
| 2.1 Le menu principal | 8 |
| 2.1.1 Jouer | 8 |
| 2.1.2 Tutoriel | 8 |
| 2.1.3 Réglages | 9 |
| 2.2 Le jeu | 9 |
| 2.2.1 Sélection de la difficulté | 9 |
| 2.2.2 Choix du nom du réseau social | 9 |
| 2.2.3 Le début de l'histoire | 9 |
| 2.2.4 La carte du marché mondial | 10 |
| 2.2.5 Les actions possible | 10 |
| 2.2.6 Utilisateurs Actif & Argent | 10 |

| | | |
|-------------------|----------------|-----------|
| 2.2.7 | Date | 11 |
| Conclusion | | 12 |

Table des figures

| | | |
|-----|---|---|
| 1.1 | L'interface du jeu Plague Inc - ©NDemic Creations | 7 |
|-----|---|---|

Liste des sigles et acronymes

| | |
|------------|---------------------------|
| AFK | <i>Away From Keyboard</i> |
| MVC | Model View Controller |
| TDD | Test Driven Development |
| CLI | Command Line Interface |
| GUI | Graphical User Interface |

Introduction

L'idée de **Life Invader** est basée sur le fonctionnement du jeu de société **RISK**¹ ainsi que sur le thème du jeu **Plague Inc**².

RISK est un jeu de stratégie dans lequel vous contrôlez une armée. Vous devez gérer celle-ci afin de prendre la domination du monde entier pays par pays.

Plague Inc. est un jeu de simulation apocalyptique et de stratégie. Le joueur doit créer et faire évoluer un agent pathogène dans le but de détruire l'Humanité. Il incorpore un ensemble de variables complexes et réalistes afin de simuler au mieux la propagation d'une épidémie.

Life Invader s'inspire donc de ces deux jeux. Vous incarnez une startup qui va introduire un nouveau réseau social sur le marché. Votre but premier sera que chaque humain sur terre l'utilise régulièrement afin de secrètement s'enrichir grâce à l'exploitation de données à caractère privées.

1. <https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/risk>

2. <http://www.ndemiccreations.com/en/22-plague-inc>

Consignes

I Le thème du projet est laissé au choix des étudiants, pourvu qu'il réponde aux contraintes suivantes :

- Une **application utilitaire** ou un **jeux**
- Doit respecter l'architecture **MVC** avec **deux interfaces**
 - Console (**CLI**)
 - Interface graphique (**GUI**)
- Doit comporter une communication **Soket** ou une interaction **JDBC**

II Gestion de l'équipe/projet

- Le code doit être **versionné sur Github** avec des commits fréquents
- Chaque étudiant doit participer de manière **équitable** au projet
- Les étudiants doivent suivre une démarche **TDD**
- Le **code** doit être **de qualité**
- La partie modèle de l'application doit être couverte par des **tests unitaires**
- Une **convention de codage** est définie et respectée
- Les **échéances** intermédiaires doivent être **respectées**
- Le Wiki Github a été correctement rempli et mis jour tout au long du projet

Calendrier et Délivrables

- **ven. 28/10/16 18h - Choix du sujet**
 - Document PDF sur le Campus Virtuel comprenant :
 - La composition du groupe
 - Une description du cahier des charges du projet (descriptif client)
 - L'URL du repository Github avec page Wiki jour
- **ven. 11/11/16 18h Diagramme de classe UML**
 - Le diagramme UML du modèle de l'application au format PDF, sur le Campus Virtuel ET sur le Wiki Github
- **ven. 18/11/16 18h - Implémentation du modèle**
 - Chaque étudiant du groupe soumet une classe complète du package model, dûment spécifiée et testée, sur le Campus Virtuel. Le repository Github doit être jour avec le code correspondant.
- **lun. 28/11/16 Scéance TP - Démo de la vue**
 - Les étudiants font une démo des interactions possibles avec le modèle depuis une interface console (ligne de commande).
- **mer. 23/12/16 12h - Remise du projet**
 - Page Wiki du Github jour avec :
 - Composition du groupe
 - Cahier des charges/descriptif
 - Version finale du diagramme UML du modèle
 - Mode d'emploi pour installer et utiliser l'application
 - Pointeur vers les livrables intermédiaires et finaux

-
- Sur le Campus Virtuel + copie papier remettre au professeur lors de la dØmo, un rapport comprenant :
 - Le cahier des charges
 - Le diagramme UML et son explication Øventuelle
 - Les choix d'implØmentation effectuØs
 - Les difficultØs rencontrØs
 - Les pistes d'amØlioration Øventuelles
 - Une conclusion individuelle de chaque membre du groupe, dØtaillant ses apports et son vØcu personnel lors de la rØalisation du projet
 - **DØfense finale**
 - La dØfense du projet aura lieu durant la session de janvier. Elle consiste en une dØmo de l'application sur machine (pas de projection prØvue).
 - Les Øtudiants apportent une version imprimØe du rapport cette occasion (noir et blanc, agrafØ, pas de reliure, de papier glacØ ou de couverture plastique).
 - Le code source et le rapport doivent Øtre identiques ceux remis lors de l'ØchØance de fin de semestre (Campus Virtuel et commits Github faisant foi).

Chapitre 1

Présentation générale du projet

1.1 Le pitch

Life Invader est un jeu dans lequel vous incarnerez un nouveau réseau social. Celui-ci a pour but de prendre le contrôle sur toutes les informations privées de chaque personne sur terre afin de servir un but obscur !

1.2 Description de l'application

Vous venez de créer votre nouveau réseau social. Il est temps de le développer, d'augmenter le nombre d'utilisateurs actifs. Pour cela, tous les coups sont permis ! Négociez des contrats publicitaires, faites un pacte avec une nation pour obtenir des fonds contre un accès aux données de vos membres. Créez une association pour fournir internet dans des pays du tiers-monde afin que leurs habitants puissent avoir accès à vos produits !

Plusieurs types de victoire sont possibles ! Arriverez-vous à promouvoir votre réseau à l'ensemble de la population mondiale active ? Deviendrez-vous la société avec le plus grand capital au monde ? Découvrez les autres types de victoire en arpentant Life Invader !

1.3 Cible

Tous les détenteurs d'un ordinateur équipé de JAVA. La cible est un joueur occasionnel qui soit désire jouer rapidement, soit désire prendre son temps pour aller plus loin. Elle représente les jeunes de 15 à 45 ans.

1.4 Fonctionnalités principales

- L'interface Graphique (GUI) sera fortement inspiré de celui du jeu PlagueInc. (Figure 1.1, Page 7)
- Concernant l'interface console, celle-ci sera composée de différents menus afin d'obtenir des informations sur le monde et des repercussions des actions sur celui-ci.
- Il faudra gérer votre réputation pour que les utilisateurs continuent à s'inscrire et qu'ils restent actifs.
- A travers les différents menus :
 - il est possible de gérer son réseau social à travers trois type d'actions
 - **Growth** : Qui permet d'augmenter le nombre d'utilisateur par le biais d'actions marketing
 - **Security** : Qui permet d'améliorer la sécurité de votre réseau social afin de ne pas subir des attaques d'autres états ou concurrents
 - **Black Ops** : Cette catégorie d'actions consiste à faire du **Lobbying** auprès d'états pour assouplir la régulation du marché, de signer des contrats secrets avec des agences de renseignement,...
- Un **live feed** interactif pour augmenter le réalisme du jeu. Celui-ci évolue en fonction des actions de l'utilisateur
- Pour faire évoluer le réseau, il faut dépenser de l'argent. Celui-ci est gagné de différentes manières :
 - Suivant les mise à jours de votre réseau, vous obtiendrez régulièrement des revenus de manière automatique
 - Périodiquement, des actions marketing auront lieu partout dans le monde, cliquez dessus et vous obtiendrez un bonus d'utilisateur et d'argent
 - Grâce au menu blackops vous obtiendrez certaines facilités (Moins de taxes, ...) et également une grosse compensation d'argent. Mais votre réputation en prendra un coup
 - Tous les réseaux sociaux présents dans la partie rencontrerons périodiquement des attaques de la part d'états, de hackers et de concurrents.
 - Un concurrent commencera en même temps que vous (AI ou autre joueur), il disposera exactement des mêmes fonctionnalités, avantage/défaut que les vôtres.

1.4. FONCTIONNALITÉS PRINCIPALES PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU PROJET



FIGURE 1.1 – L'interface du jeu Plague Inc - ©NDemic Creations

Chapitre 2

Les exigences fonctionnelles

2.1 Le menu principal

La première interaction entre l'utilisateur consistera à choisir entre :

- Jouer
- Tutoriel
- Réglages
- Informations / Crédits

2.1.1 Jouer

L'utilisateur aura le choix entre :

- Nouvelle Partie
- Charger une partie

Nouvelle Partie

- Sélection du type de réseau social¹

2.1.2 Tutoriel

L'utilisateur aura le choix entre :

- Manuel du jeu
- ~~Dictionnaire~~ Tutoriel (Une fois que le jeu sera totalement développé)

1. Afin de permettre un développement du jeu par la suite, nous prévoyons déjà de la place pour d'autres mode de jeux

2.1.3 Réglages

Les choix seront les suivants :

- Son (GUI)
- Musique (GUI)
- Pause automatique
- Langage

2.2 Le jeu

2.2.1 Sélection de la difficulté

- Régulier
- Normal
- Brutal

2.2.2 Choix du nom du réseau social

2.2.3 Le début de l'histoire

Lorsque la partie commence, il vous faut choisir un marché de départ. L'europe et l'amérique du nord sont les marchés les ouverts à votre réseau social. Il sera donc plus facile de commencer dans l'un de ces deux territoires. Chaque marché a ses propres avantages et inconvénients !

Dès que l'on a choisi celui-ci, la partie commence. C'est votre soirée de lancement et vous obtiendrez vos premiers utilisateurs. Ainsi qu'une base d'argent pour commencer à vous développer.

Evénement Marketing

Les événements marketing apparaissent à l'écran de manière régulière, il suffit de cliquer ² dessus pour l'obtenir. Il augmentera vos utilisateurs et vous apportera de l'argent.

2. En CLI, un message apparaîtra sur la console, il faudra presser la touche demandée dans le temps imparti

2.2.4 La carte du marché mondial

C'est l'écran principal du jeu, pour la version graphique il s'agit d'une carte du monde où les pays sont regroupé pour former un marché³. Graphiquement, il y aura une animations entre les différents marchés sous forme de flux de donnée représentant internet.

2.2.5 Les actions possible

Menu Gestion

A travers ce menu, vous aurez accès aux différentes amélioration :

- **Growth** : Qui permet d'augmenter le nombre d'utilisateur par le biais d'actions marketing
- **Security** : Qui permet d'améliorer la sécurité de votre réseau social afin de ne pas subir des attaques d'autres états ou concurrents
- **Black Ops** : Cette catégorie d'actions consiste à faire du **Lobbying** auprès d'états pour assouplir la régulation du marché, de signer des contrats secrets avec des agences de renseignement,...

Menu Monde

Grâce à ce menu, vous aurez accès à toutes les informations utile concernant le monde et votre progression

Réglages

- Paramètres
- Sauver & quitter

Live Feed

Le liveFeed contient des informations sur le monde, elle peuvent vous donner des indices sur une faille à exploiter ainsi que sur l'avancement de vos concurrents

2.2.6 Utilisateurs Actif & Argent

Affiche le nombre d'utilisateur actif de votre réseau ainsi que votre compte en banque

3. Ex : Europe, Amérique du Nord, Asie, ...

2.2.7 Date

Affiche la date actuel, vous pouvez également augmenter la vitesse du jeu

Conclusion et perspectives

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed non risus. Suspendisse lectus tortor, dignissim sit amet, adipiscing nec, ultricies sed, dolor. Cras elementum ultrices diam. Maecenas ligula massa, varius a, semper congue, euismod non, mi. Proin porttitor, orci nec nonummy molestie, enim est eleifend mi, non fermentum diam nisl sit amet erat. Duis semper. Duis arcu massa, scelerisque vitae, consequat in, pretium a, enim. Pellentesque congue. Ut in risus volutpat libero pharetra tempor. Cras vestibulum bibendum augue. Praesent egestas leo in pede. Praesent blandit odio eu enim. Pellentesque sed dui ut augue blandit sodales. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Aliquam nibh. Mauris ac mauris sed pede pellentesque fermentum. Maecenas adipiscing ante non diam sodales hendrerit. Ut velit mauris, egestas sed, gravida nec, ornare ut, mi. Aenean ut orci vel massa suscipit pulvinar. Nulla sollicitudin. Fusce varius, ligula non tempus aliquam, nunc turpis ullamcorper nibh, in tempus sapien eros vitae ligula. Pellentesque rhoncus nunc et augue. Integer id felis. Curabitur aliquet pellentesque diam. Integer quis metus vitae elit lobortis egestas. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi vel erat non mauris convallis vehicula. Nulla et sapien. Integer tortor tellus, aliquam faucibus, convallis id, congue eu, quam. Mauris ullamcorper felis vitae erat. Proin feugiat, augue non elementum posuere, metus purus iaculis lectus, et tristique ligula justo vitae magna. Aliquam convallis sollicitudin purus. Praesent aliquam, enim at fermentum mollis, ligula massa adipiscing nisl, ac euismod nibh nisl eu lectus. Fusce vulputate sem at sapien. Vivamus leo. Aliquam euismod libero eu enim. Nulla nec felis sed leo placerat imperdiet. Aenean suscipit nulla in justo. Suspendisse cursus rutrum augue. Nulla tincidunt tincidunt mi. Curabitur iaculis, lorem vel rhoncus faucibus, felis magna fermentum augue, et ultricies lacus lorem varius purus. Curabitur eu amet.

Résumé — Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed non risus. Suspendisse lectus tortor, dignissim sit amet, adipiscing nec, ultricies sed, dolor. Cras elementum ultrices diam. Maecenas ligula massa, varius a, semper congue, euismod non, mi. Proin porttitor, orci nec nonummy molestie, enim est eleifend mi, non fermentum diam nisl sit amet erat. Duis semper. Duis arcu massa, scelerisque vitae, consequat in, pretium a, enim. Pellentesque congue. Ut in risus volutpat libero pharetra tempor. Cras vestibulum bibendum augue. Praesent egestas leo in pede. Praesent blandit odio eu enim. Pellentesque sed dui ut augue blandit sodales. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Aliquam nibh. Mauris ac mauris sed pede pellentesque fermentum. Maecenas adipiscing ante non diam sodales hendrerit. Ut velit mauris, egestas sed, gravida nec, ornare ut, mi. Aenean ut orci vel massa suscipit pulvinar. Nulla sollicitudin. Fusce varius, ligula non tempus aliquam, nunc turpis ullamcorper nibh, in tempus sapien eros vitae ligula. Pellentesque rhoncus nunc et augue. Integer id felis.

Mots clés : Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed non risus. Suspendisse lectus tortor.

EPHEC
Avenue du Ciseau 15
1348 - Louvain La Neuve