P\_Shot Me Up



(Une image originale représentant le projet)

Gianmarco Ruberti – CID2B

VennesTable des matières

[1 Planification Initiale 3](#_Toc207805382)

[2 Analyse 3](#_Toc207805383)

[2.1 Opportunités **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc207805384)

[2.2 Document d’analyse et conception **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc207805385)

[2.3 Conception des tests **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc207805386)

[2.4 Planification détaillée **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc207805387)

[3 Réalisation Erreur ! Signet non défini.](#_Toc207805388)

[3.1 Dossier de Réalisation **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc207805389)

[3.2 Modifications **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc207805390)

[4 Tests Erreur ! Signet non défini.](#_Toc207805391)

[4.1 Dossier des tests **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc207805392)

[5 Conclusion Erreur ! Signet non défini.](#_Toc207805393)

[5.1 Bilan des fonctionnalités demandées **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc207805394)

[5.2 Bilan de la planification **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc207805395)

[5.3 Bilan personnel **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc207805396)

[6 Divers 3](#_Toc207805397)

[6.1 Journal de travail 3](#_Toc207805398)

[6.2 Bibliographie 3](#_Toc207805399)

[6.3 Webographie 3](#_Toc207805400)

[7 Annexes 3](#_Toc207805401)

# INTRODUCTION

Les objectifs pédagogiques sont d’apprendre à utiliser l’orienter objet et a géré un projet (création de US et gestion du temps). Ensuite les objectifs produit sont la création du jeu Big Nightmare un jeu de survie avec des vagues de monstre infinie où le joueur douvra tuer les cauchemars qui voudront le tuer a tout prie lui le rêveur protéger derrière ses rêves purs.

# Planification Initiale

10.09.2025-12.09.2025

Le joueur peut se déplacer / le joueur peut tirer avec le clic gauche

17.09.2025-19.09.2025

Les blocs qu’entour le joueur bloque le joueur et les ennemies

24.09.2025-26.09.2025

Les ennemies vont verre le joueur / les mobs peuvent tirer

01.10.2025-03.10.2025

Les mobs peuvent faire dégât au joueur et au blocs / Le joueur peut tuer les mobs

08.10.2025-10.10.2025

La couleur des blocs change avec les PV

15.10.2025-17.10.2025

Le score monte avec le temps / mort du joueur

22.10.2025-24.10.2025

Type de mob / système de vague

29.10.2025-31.10.2025

Test / visuel

# Diagram UML

# Analyse

# Divers

## Journal de travail

Date, activité (description qui permet de reproduire le cheminement du projet), durée, liens et références sur des documents externes. Lorsqu’une activité de recherches a été entreprise, il convient d’énumérer ce qui a été trouvé, avec les références.

## Bibliographie

Références des livres, revues et publications utilisés durant le projet.

## Webographie

Références des sites Internet consultés durant le projet.

# Annexes

Listing du code source (partiel ou, plus rarement complet)

Guide(s) d’utilisation et/ou guide de l’administrateur

Etat ou « dump » de la configuration des équipements (routeur, switch, robot, etc.).

Extraits de catalogue, documentation de fabricant, etc.