

# Documentation TTMC

Giorgio Caculli LA196672, Guillaume Lambert LA198116, Tanguy Taminiau LA199566

19 février 2021

# Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>1 Analyse de l'existant</b>	<b>4</b>
<b>2 Description général de l'application</b>	<b>4</b>
2.1 Fichier . . . . .	4
2.2 spécification technique . . . . .	4
2.3 l'interface graphique utilisateur (GUI) . . . . .	4
<b>3 Product backlog</b>	<b>4</b>
<b>4 Diagramme de classe</b>	<b>4</b>
<b>5 Plan de sortie</b>	<b>4</b>

## Introduction

Dans le cadre du cours de "Projets" de l'UE 210, nous allons devoir créer un jeu similaire à "Tu te mets combien?" (ttmc). Il s'agit d'un jeu comportant des cartes comportant des questions. Il existe quatre thèmes repérables par leurs couleurs respectives, la couleur mauve est attribuée aux cartes ayant pour thème "improbable", orange pour "plaisir", bleu pour "informatique", vert pour "scolaire". Pour revenir aux cartes, chaque carte possède un thème, un sujet en rapport avec le thème, et quatre questions. Les questions sont numérotées de un à quatre et triées par ordre croissant de difficulté. Le jeu commence avec un joueur qui tire une carte, il pose la question "tu te mets combien en (sujet de la carte) ?" à l'autre joueur. L'autre joueur lui répond un chiffre entre un et quatre, le joueur ayant tiré la carte pose alors la question correspondante au nombre donné par l'autre joueur. En cas de bonne réponse, le joueur ayant répondu gagne un nombre de points équivalent au numéro de la question. En cas de mauvaise réponse, le joueur ne gagne aucun point. C'est ensuite aux joueurs ayant répondu de tirer une carte et d'interroger l'autre.

## 1 Analyse de l'existant

## 2 Description général de l'application

### 2.1 Fichier

Le jeu utilisera comme fichier de sauvegarde pour les cartes ainsi que pour le deck le format JSON. Format très populaire et qui facilite grandement l'échange, le chargement et l'écriture des données. Le jeu intègre donc une bibliothèque de création et lecture du format JSON (GSON).

### 2.2 spécification technique

### 2.3 l'interface graphique utilisateur (GUI)

## 3 Product backlog

1	à faire
2	à faire
3	à faire
4	à faire
5	à faire
6	à faire
7	à faire
8	à faire
9	à faire
10	à faire

## 4 Diagramme de classe

## 5 Plan de sortie

