

# Tu te mets combien?

Giorgio Caculli LA196672, Guillaume Lambert LA198116, Tanguy Taminiau LA199566  
Groupe B05

21 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>5</b>
<b>5 Plan de sortie</b>	<b>5</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 repérable par leurs couleurs respectives, la couleur :

- mauve est attribué au carte ayant pour thème “improbable”
- orange pour “plaisir”
- bleu pour “informatique”
- vert pour “scolaire”

Chaque cartes possède un thème, un sujet en rapport avec le thème, et quatre questions.

Les question sont numéroté de un à quatre et trié 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 au joueurs ayant répondu de tirer une carte et d’interroger l’autre.

# 1 Analyse de l'existant

Différents jeux existent sur le style de "Tu te mets combien?", Plusieurs nous sont parvenu à la tête :

- Trivial Pursuit
- Qui veut gagner des millions ?
- Questions pour un champion

Étant donné que c'est un jeu de cartes, il ne possède pas de version digitale. Comme pour les exemples cités précédemment, ce jeu implique deux ou plusieurs jours. Les participants devront piocher une carte, carte qui sera caractérisé par une couleur, couleur qui caractérisa aussi le thème de la question :

- le mauve pour "improbable"
- l'orange pour "plaisir"
- le bleu pour "informatique"
- le vert pour "scolaire"

Il s'agit d'un jeu comportant des cartes comportant des questions. Il existe quatre thèmes repérable par leurs couleurs respectives, la couleur :

- mauve est attribué au carte ayant pour thème "improbable"
- orange pour "plaisir"
- bleu pour "informatique"
- vert pour "scolaire"

Chaque cartes possède un thème, un sujet en rapport avec le thème, et quatre questions.

Les question sont numéroté de un à quatre et trié 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 au joueurs ayant répondu de tirer une carte et d'interroger l'autre.

## 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 facilité grandement l'échange, le chargement et l'écriture des données. Le jeu intègre donc une bibliothèque de création et lecture du format JSON.

### 2.2 Spécification technique

Le programme est développé entièrement dans le langage de programmation Java. Plus précisément, la version 11 du JDK (Java Development Kit).

Les librairies utilisées seront :

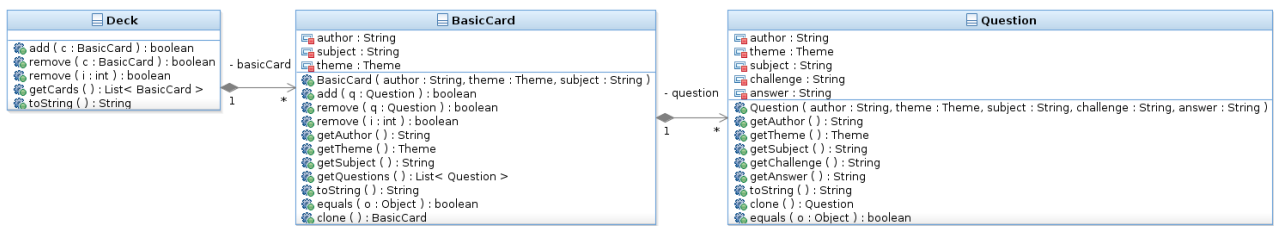
- JavaFX 11
- GSON 2
- JUnit 5

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

## 3 Product backlog

1	Développement du modèle, classe : Question, Deck, BasicCard.
2	Mise en place des tests unitaires pour vérifier l'efficacité des méthodes définies dans les différentes classes du modèle.
3	Initialisation des différentes exceptions qui peuvent être rencontrées lors de l'utilisation du programme.
4	Création d'un menu client afin de vérifier les différents inputs faits par l'utilisateur.
5	Ajout de règles dans les différentes classes du modèle au cas où l'utilisateur arriverait à faire une mauvaise manipulation.
6	Initialisation des différents "Panels" que l'utilisateur va interagir avec.
7	Mise en place des différents "Panels" dans une fenêtre.
8	Exécution des tests entre les interactions faites par l'utilisateur avec l'interface graphique et les classes modèle.
9	Ajout de règles supplémentaires en cas d'exécution d'une mauvaise manipulation.
10	Ajout d'effets graphiques ou sonores dans l'application afin de rendre l'utilisation plus agréable et intuitive.
11	Finalisation du produit

## 4 Diagramme de classe



## 5 Plan de sortie

- 1 mars 2021 - Première démonstration en présence du Product Owner  
Lors de la première démonstration, les différentes fonctionnalités des libraires utilisées dans le projet seront testées.
- 29 mars 2021 - Deuxième démonstration du produit
- 26 avril 2021 - Troisième et dernière démonstration
- 3 mai 2021 - Finalisation du jeu
- 5, 6 ou 7 mai 2021 - Présentation du produit

## Glossaire

**JDK** Java Development Kit. 4

**JSON** JavaScript Oriented Notion. 4

**TTMC** Tu te mets combien?. 3, 4