

# What do you know about it ?

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

1<sup>er</sup> mai 2021

## Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>1 Présentation du sujet</b>	<b>2</b>
1.1 Règle du jeu . . . . .	2
1.2 Position du problème . . . . .	2
<b>2 Description général de l'application</b>	<b>2</b>
<b>3 Analyse</b>	<b>3</b>
3.1 Product backlog . . . . .	3
3.2 Les classes . . . . .	3
3.2.1 Le modèle . . . . .	3
3.2.2 La vue . . . . .	3
3.2.3 Les exceptions . . . . .	3
<b>4 Design pattern</b>	<b>3</b>
4.1 Explication générale . . . . .	3
4.2 Diagramme de classe . . . . .	3
4.3 Extrait de code source . . . . .	3
<b>5 Veille technologique</b>	<b>3</b>
<b>6 Implémentation</b>	<b>3</b>
<b>7 Test unitaires</b>	<b>4</b>
<b>8 Conduite du projet</b>	<b>4</b>
<b>9 Conclusion</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). L’objectif pédagogique de ce projet est de pousser l’élève à mieux appréhender la librairie JavaFX vu au cours de POO (programmation orienté object). De plus la grande liberté accordée à ce projet consent et oblige l’élève à apprendre à se documenter et savoir faire des recherches. L’objectif du projet est simple, créer un jeu sur le principe de TTMC (Tu Te mets Combien?).

## 1 Présentation du sujet

nous allons devoir créer un jeu similaire à 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 aux cartes ayant pour thème “improbable”
- orange pour “plaisir”
- bleu pour “informatique”
- vert pour “scolaire”

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.

### 1.1 Règle du jeu

Le jeu a pour but de démontrer que l’on se connaît mieux que les autres se connaissent eux-même. Pour le montrer, il faut arriver au bout du plateau tout en gagnant des points. Pour avancer, il faut répondre correctement aux questions qui se posent, une bonne réponse nous fait avancer d’une case. Nous pouvons choisir entre quatre difficultés de questions, en fonction de ce que nous connaissons le mieux. Le niveau 1 est le plus facile et le niveau 4 le plus difficile. À chaque bonne réponse, nous gagnons un nombre de points équivalant au niveau de la question. Par exemple : nous répondons correctement à une question de niveau 1, nous gagnons 1 point. Si nous répondons correctement à une question de niveau 4, nous gagnons 4 points. Lorsqu’un joueur arrive sur la dernière case du plateau, il est désigné gagnant si il est le seul à avoir atteint la fin du plateau ou (si ils sont plusieurs sur la dernière case) si il a le plus de points.

### 1.2 Position du problème

La création d’un jeu vidéo étant une première pour nous, le problème résidait surtout dans la manière dont nous allons structurer notre projet mais aussi imaginer le jeu autant dans sa présentation graphique que dans les fonctionnalités à incorporer. Les fonctionnalités du jeu nous ont demandé beaucoup de réflexions surtout que nous avions de grande ambition.

## 2 Description général de l’application

Voici l’histoire d’un nain capable de courir vite et de voyager loin. Dans son épouée formidable nous le suivrons une bière à la main.

## 3 Analyse

### 3.1 Product backlog

US-01	En tant qu'utilisateur je voudrais savoir mon score.
US-02	En tant qu'utilisateur je voudrais savoir si j'ai bien répondu.
US-03	En tant qu'utilisateur je voudrais savoir si j'ai mal répondu.
US-04	En tant qu'utilisateur je voudrais savoir quelle était la bonne réponse.
US-05	En tant qu'utilisateur je voudrais savoir mettre mon jeu sur pause.
US-06	En tant qu'utilisateur je voudrais savoir reprendre mon jeu où je l'avait laissé.
US-07	En tant qu'utilisateur je voudrais savoir arrêter mon jeu à tout moment.
US-08	En tant qu'utilisateur j'aimerais joué en multi joueur localement.
US-09	En tant qu'administrateur je dois pouvoir ajouter une nouvelle carte au deck.
US-10	En tant qu'administrateur je veux pouvoir supprimer une carte du deck.
US-11	En tant qu'administrateur je veux pouvoir modifier une carte existante.
US-12	En tant qu'utilisateur j'aimerais avoir une musique de fond.
US-13	En tant qu'utilisateur j'aimerais pouvoir gérer le volume de la musique.
US-14	En tant qu'utilisateur j'aimerais pouvoir activer ou désactiver la musique de fond.
US-15	En tant qu'utilisateur je voudrais pouvoir choisir mon propre pseudonyme.
US-16	En tant qu'utilisateur je voudrais voir un plateau de jeu.
US-17	En tant qu'utilisateur je voudrais avoir mon pion.
US-18	En tant qu'utilisateur je voudrais savoir reconnaître mon pion.
US-19	En tant que joueur, je voudrais communiquer avec d'autre joueurs.
US-20	En tant que joueur, j'aimerais jouer avec d'autre joueurs en ligne.
US-21	En tant que joueur, j'aimerais rejoindre une partie en ligne.
US-22	En tant que joueur, j'aimerais héberger une partie en ligne.

### 3.2 Les classes

#### 3.2.1 Le modèle

#### 3.2.2 La vue

#### 3.2.3 Les exceptions

## 4 Design pattern

### 4.1 Explication générale

### 4.2 Diagramme de classe

### 4.3 Extrait de code source

Voici l'histoire d'un nain capable de courir vite et de voyager loin.  
Dans son épopée formidable nous le suivrons une bière à la main.

## 5 Veille technologique

Voici l'histoire d'un nain capable de courir vite et de voyager loin.  
Dans son épopée formidable nous le suivrons une bière à la main.

## 6 Implémentation

Voici l'histoire d'un nain capable de courir vite et de voyager loin.  
Dans son épopée formidable nous le suivrons une bière à la main.

## **7 Test unitaires**

Voici l'histoire d'un nain capable de courir vite et de voyager loin.  
Dans son épopée formidable nous le suivrons une bière à la main.

## **8 Conduite du projet**

Voici l'histoire d'un nain capable de courir vite et de voyager loin.  
Dans son épopée formidable nous le suivrons une bière à la main.

## **9 Conclusion**

Voici l'histoire d'un nain capable de courir vite et de voyager loin.  
Dans son épopée formidable nous le suivrons une bière à la main.

## Glossaire

**TTMC** Tu te mets combien?. 2