

Mini-Projet

Frogger

Table des matières

1	Introduction	2
1.1	Objectifs de base	2
1.2	Utilisation de l'applicatif	2
1.3	Règles du jeu	2
1.4	Contraintes	2
1.5	Priorités de développement	3
2	Partage des responsabilit�� serveur - client	3
3	Fonctionnement g��n��ral	3
4	Cas d'utilisation	3
5	Protocole d'��change entre le client et le serveur	3
6	��bauche du mod��le de domaine	3
7	Base de donn��e	3
8	R��le des participants	3
9	Plan d'it��ration	3

1 Introduction

1.1 Objectifs de base

Le but de ce projet est de réaliser une application client-serveur dans le cadre du cours GEN. Nous avons décidé de proposer un jeu de type « Frogger » en version valaisanne.

Le but du jeu sera de faire descendre une piste de ski à un Valaisan. Il devra éviter les skieurs genevois la traversant la piste à vive allure.

1.2 Utilisation de l'applcatif

Le joueur 1 contrôle son personnage à l'aide des flèches du clavier et tente d'éviter les obstacles. Le joueur 2 place les obstacles dans les colonnes, ceci fait l'obstacle se met en mouvement dans la colonne. Une bouteille de FendantTM se vide au fur et à mesure que le joueur 2 place des obstacles. Il doit ensuite attendre qu'elle se remplisse à nouveau pour placer de nouveaux obstacles.

L'administrateur peut régler les paramètres du jeu (« skin » du jeu, vitesse des obstacles, vitesse de rechargement de la bouteille de FendantTM).

1.3 Règles du jeu

Pour le joueur 1 : le but est d'arriver en bas de la piste sans avoir heurté d'obstacle.

Pour le joueur 2 : le but est que le joueur 1 heurte un obstacle.

1.4 Contraintes

Le joueur 1 ne peut pas revenir en arrière, une fois descendu une portion de piste il peut s'arrêter, changer de «colonne», continuer à descendre.

Le joueur 2 peut envoyer des obstacles pour autant que la bouteille de FendantTM ne soit pas vide.

1.5 Priorités de développement

2 Partage des responsabilité serveur - client

3 Fonctionnement général

4 Cas d'utilisation

5 Protocole d'échange entre le client et le serveur

6 Ébauche du modèle de domaine

7 Base de donnée

8 Rôle des participants

9 Plan d'itération