
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	3
1.4	Contraintes	3
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.

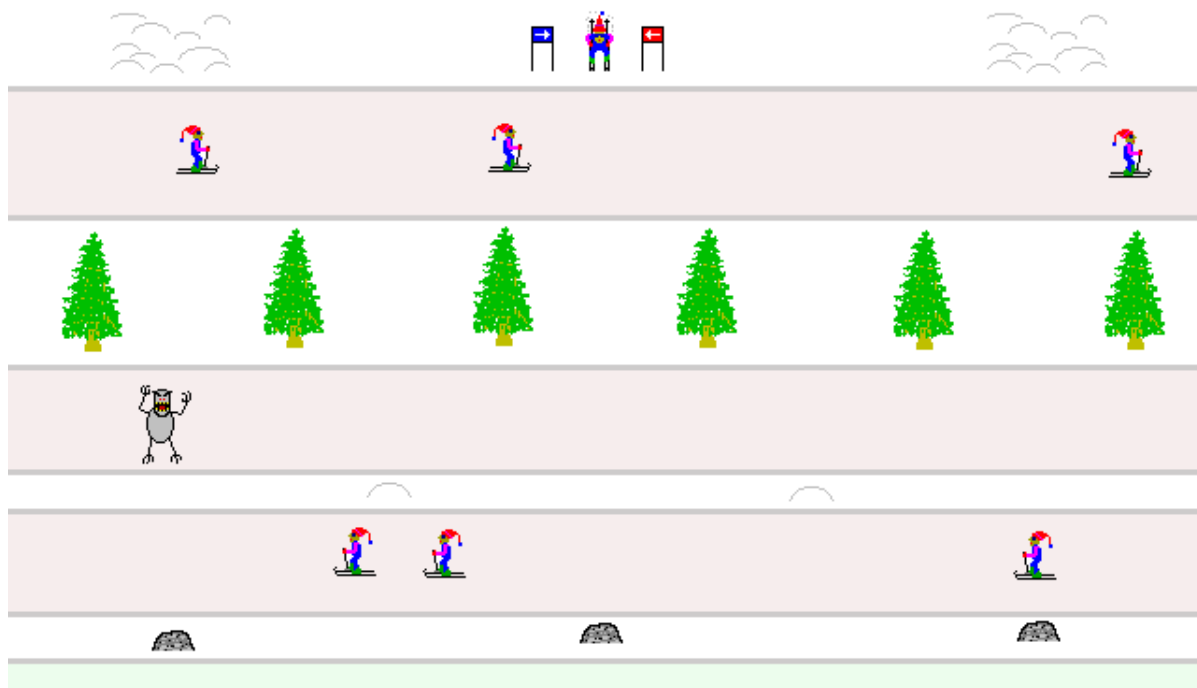


FIGURE 1 – Maquette d'une partie

Les zones rouges sont les zones à disposition du joueur 2 pour placer les obstacles, les sapins sont des obstacles fixes. Le joueur 1 gagne s'il atteint la zone en vert sans heurter d'obstacle.

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

1. Première version du jeu «standalone» avec un seul joueur qui prend le rôle du joueur 1 (descendre la piste). Les obstacles sont envoyés aléatoirement. (En parallèle, développement du serveur et de l'API).
2. Ajout du deuxième joueur en local (les deux jouent sur la même machine avec des touches différentes du clavier).
3. Les joueurs jouent chacun sur leur machine et se connectent à un serveur distant centralisant la partie.
4. L'administrateur peut configurer le serveur (paramètres des parties).

2 Partage des responsabilités 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 données

8 Rôle des participants

9 Plan d'itération