

Projet long

Application d'aide au déroulement d'une partie de jeu de rôle papier

Alexandre Fray Alexia Huc-Lhuillery Basile Gros
Hamza Hathoute Kamal Hammi Léane Hauteville
Lucas Goussard
Groupe GH-1

Interface Maître du Jeu

Menu Principale

Joueur

Jeu

joueur1

Nouveau joueur

Modifier

Nom

joueur1

Role

role

stat1

Ajouter une stat1

valeur

OK

valeur1

1

Ajouter une Statistique

Supprimer une Statistique

Réinitialiser

Sauvegarder

Vie

32 %

Capacités

Ajouter une capacité

capacite

OK

capacite1

1

capacite2

1

Inventaire

Ajouter à l'inventaire

objet

OK

3x objet1

+

-

2x objet2

+

-


Ajouter

Sauvegarder

Lancer un dé

Interface fiche personnage

Joueur



Nom

Role

joueur1

role

Imprimer fiche

Vie

32 %

Capacités

capacite1 1

capacite2 1

Inventaire

3x objet1, 2x objet2.

stat1

valeur1 1

Interface dé



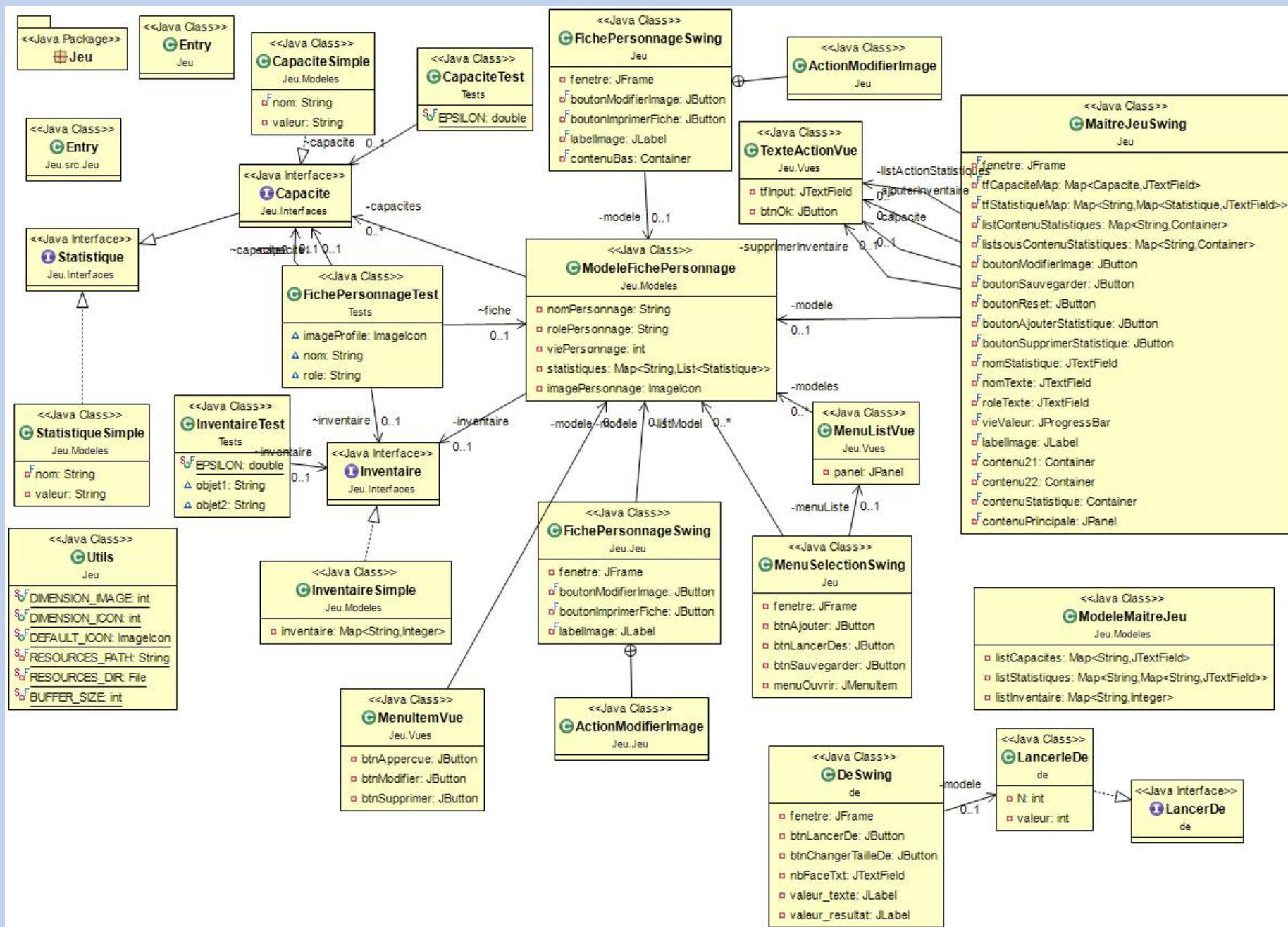
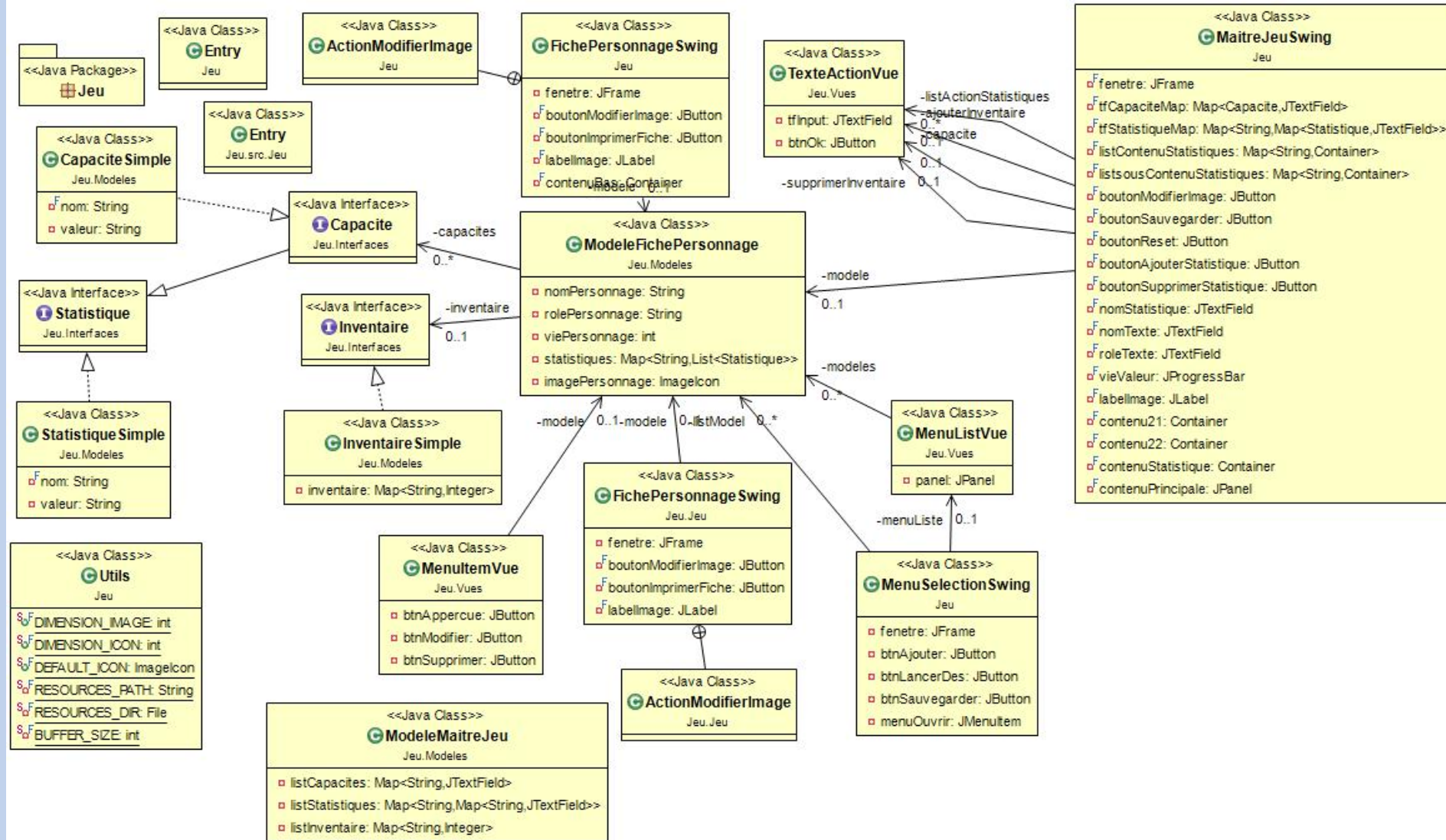
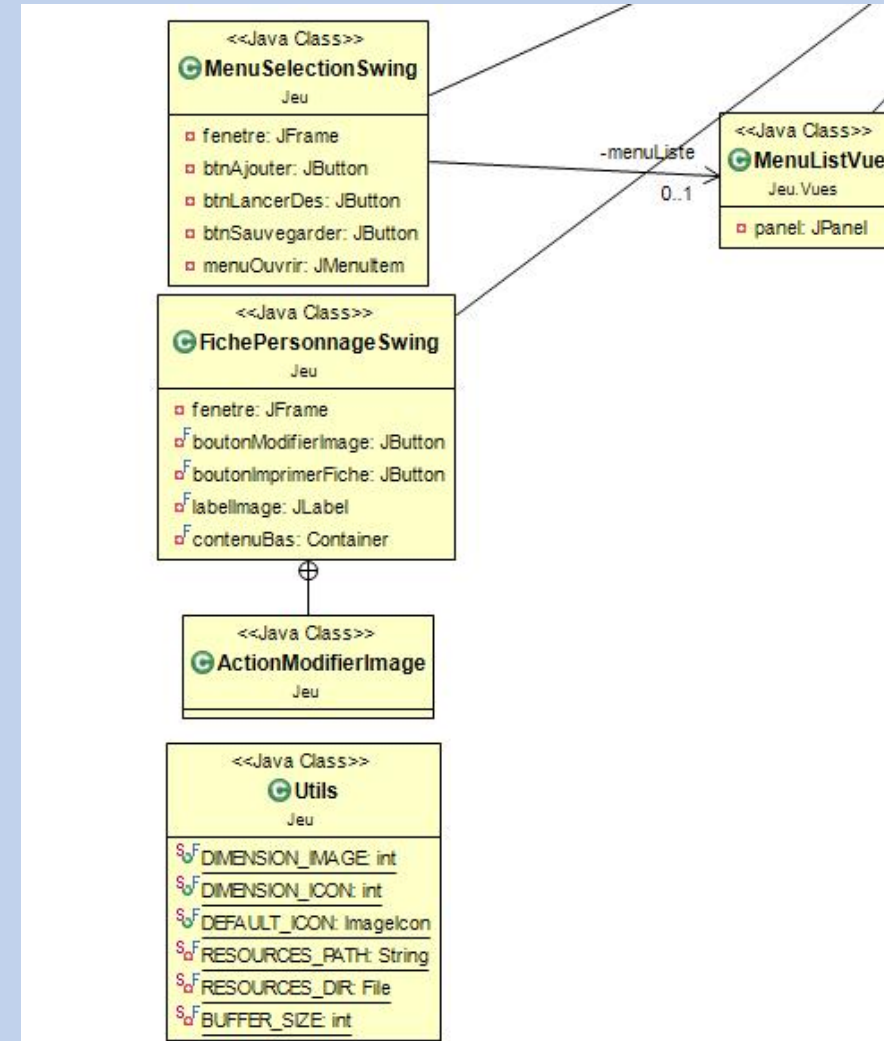
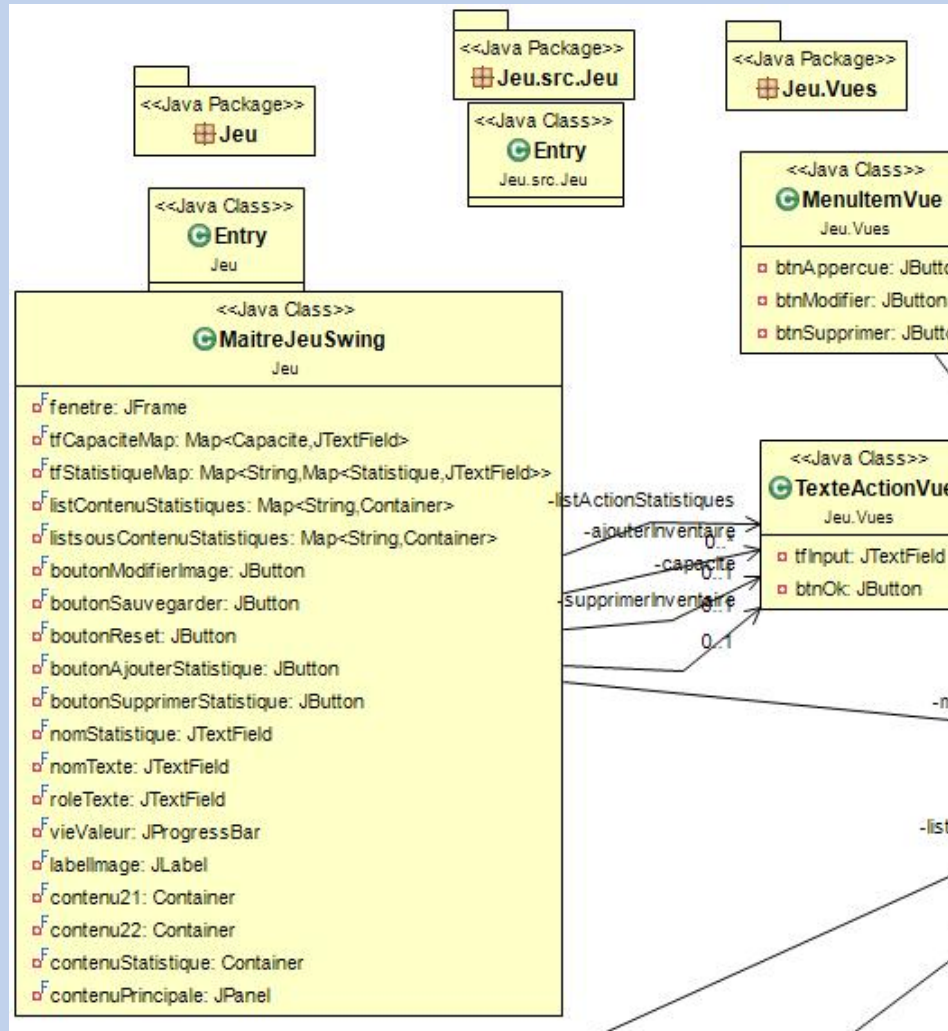


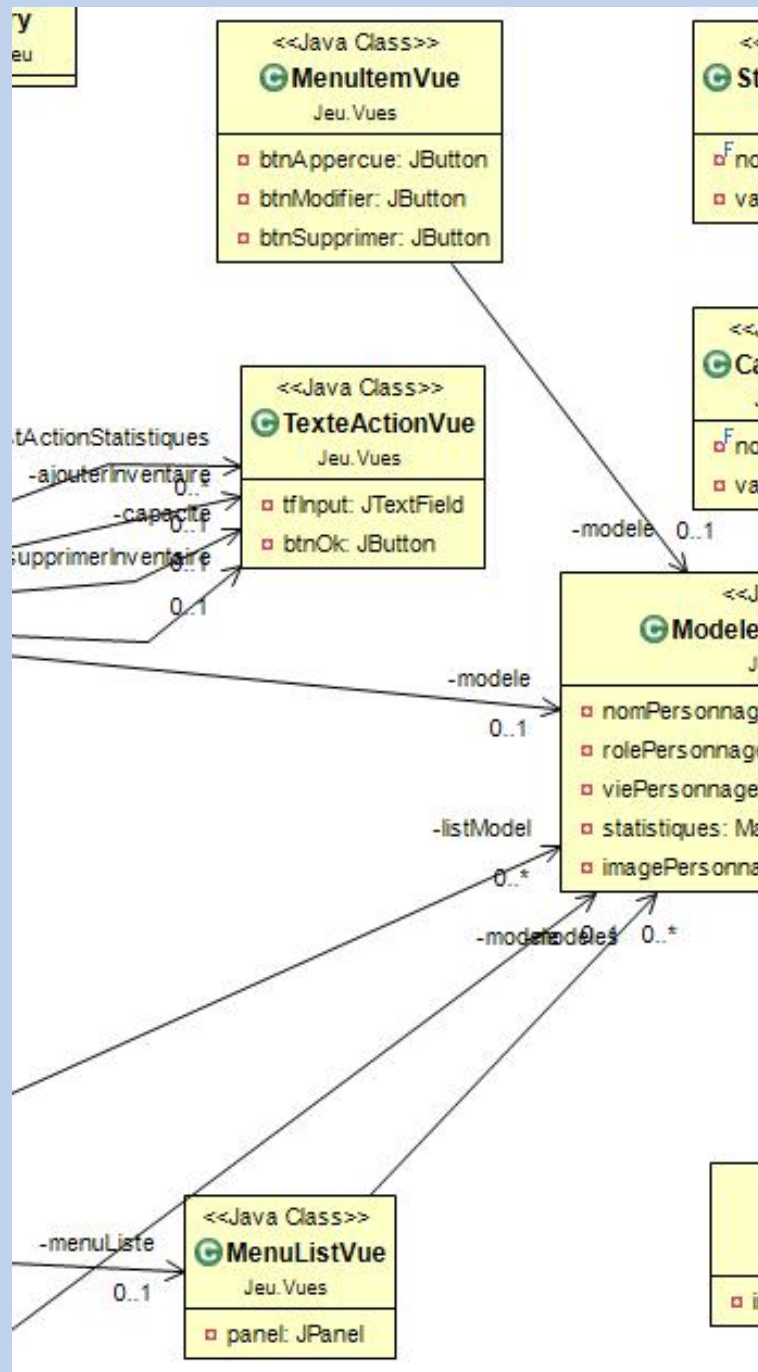
Diagramme UML

Jeu

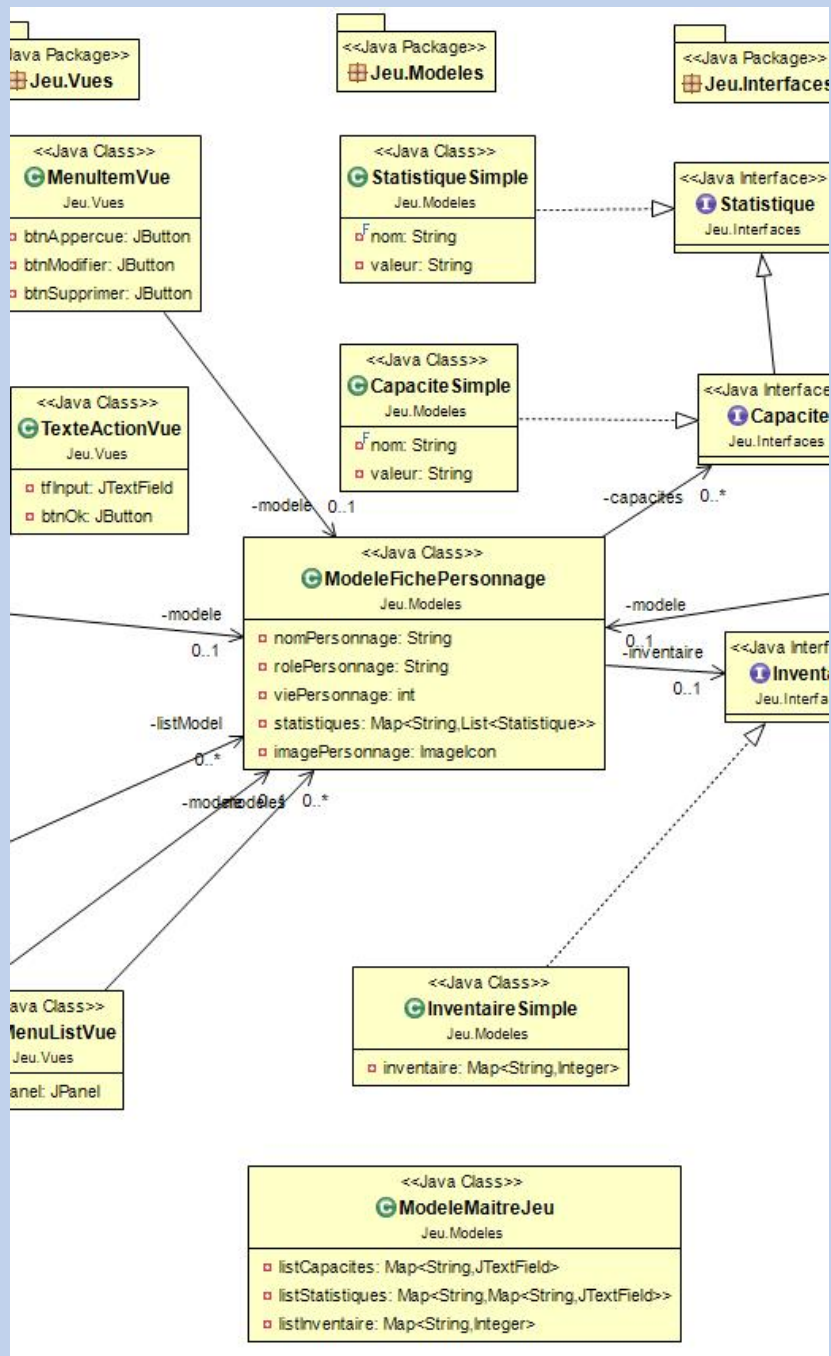


Swing (Jeu)

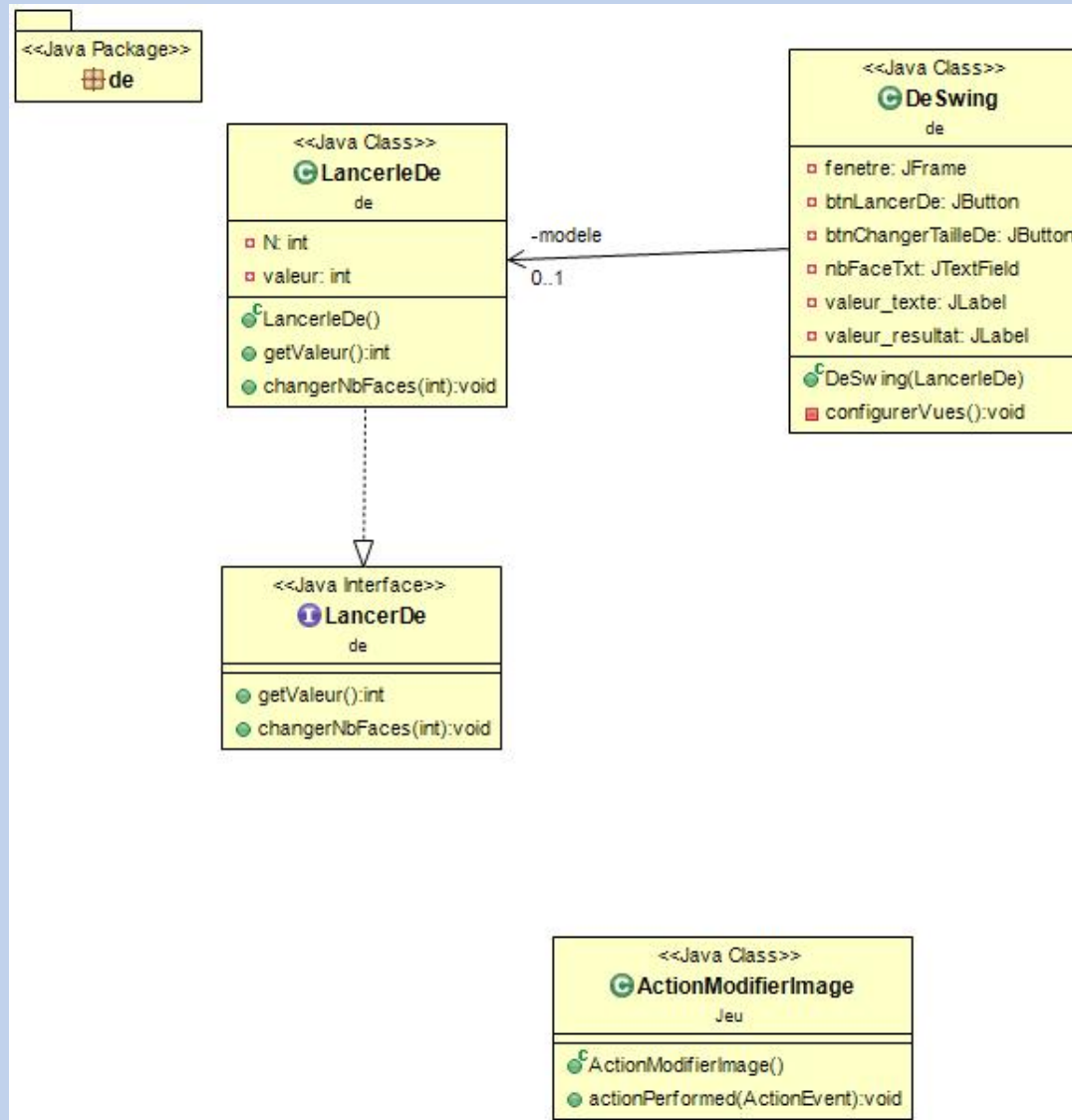




Vues (Jeu)

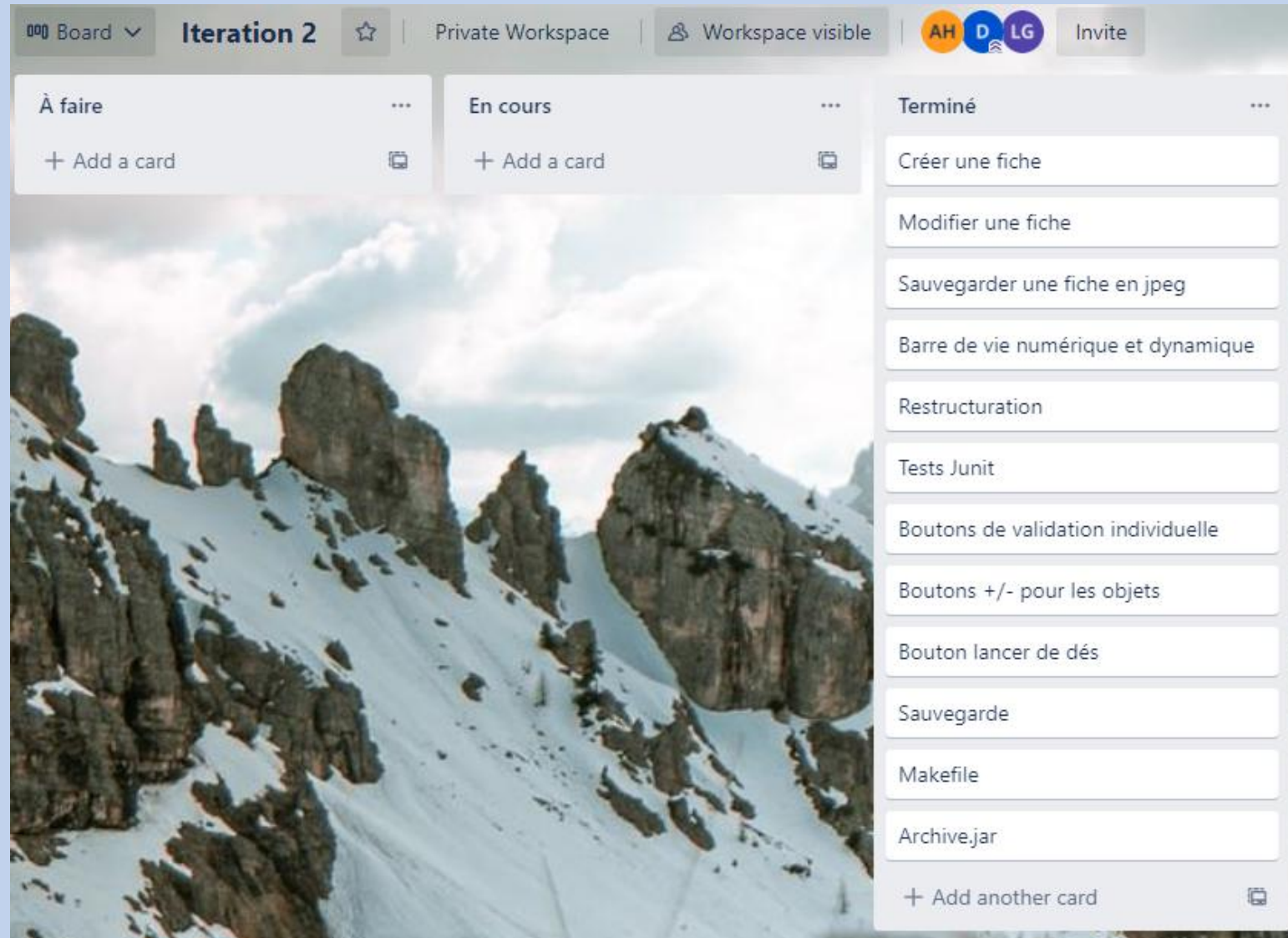


Modèles (Jeu)



Dé

Tableau des user stories



User Stories, itération 1

	inventaire modifiable	liste de capacités	modifier dynamiquement la fiche	ajouter et modifier une image de profil	imprimer la fiche
valeur d'effort	25	25	5	15	35
valeur métier	excitant pour l'utilisateur	excitant pour l'utilisateur	intéressant pour l'utilisateur	intéressant pour l'utilisateur	intéressant pour l'utilisateur
	Must be done	Must be done	Should be done	Should be done	Could be done

valeur d'effort totale : 105

User Stories, itération 2

	créer et gérer plusieurs fiches de personnage
valeur d'effort	45
valeur métier	excitant pour l'utilisateur
	Could be done

valeur d'effort totale : 45

User Stories, itération 3

	sauvegarder les fiches et les réutiliser	ajouter d'autres catégories de statistiques	lancer des dés avec un nombre de faces choisi
valeur d'effort	25	20	10
valeur métier	excitant pour l'utilisateur	excitant pour l'utilisateur	intéressant pour l'utilisateur
	Should be done	Could be done	Should be done

valeur d'effort totale : 55