



History Treasures

« Faites un saut dans le temps avec History Treasures ! »

« Mon premier est une lettre

Mon second est ordonné

Mon troisième est la réponse

Mon tout est l’Histoire

Qui suis-je ? »

Spécifications

Version 1.4

19/04/2016

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 12/04/2016 | 1.0 | Début du document | Julie |
| 12/04/2016 | 1.1 | Ajout cas d’utilisation | Yacine |
| 12/04/2016 | 1.2 | Ajout carte et document utilisateur | Sandya |
| 14/04/2016 | 1.3 | Modification | Sandya |
| 19/04/2016 | 1.4 | Correction | Sandya |

Sommaire

1 Introduction 5

1.1 Mission 5

1.2 Objectifs 5

1.3 Glossaire 5

2 Description générale 7

2.1 Acteurs 7

3 Spécifications fonctionnelles 9

3.1 Carte de navigation 9

4 Spécifications non fonctionnelles 9

4.1 Contraintes de conception et d’implémentation 9

4.2 Documentation utilisateur 10

# Introduction

## Mission

Proposer et développer un jeu en 2D isométrique (jeu vu de plongée, la perspective est donnée par les représentations 2D des éléments) à caractère pédagogique sur le thème de l’histoire.

## Objectifs

1 – Mettre au point une interface permettant au joueur d’avoir les informations importantes sur l’écran de jeu.

2 – Définir trois thèmes contenant quatre ou cinq sous-parties, chaque thème correspond à une époque où à un événement précis et chaque sous-partie décrivant une partie du thème ou de l’événement abordé.

3 – Concevoir un gameplay simple pour être accessible au plus jeune.

4 – Mettre le jeu à disposition de la communauté en tant que jeu indépendant en le faisant héberger par une plateforme de distribution.

## Glossaire

### Termes du domaine

Thème : Un Thème est une époque ou un évènement donné, composé de sous-parties

* Exemple de thème « révolution française »

1. Sous-parties : Ensemble de parties qui compose le thème, subdivision d'une partie.

* 1789 − 1791 : l'affirmation de la souveraineté nationale,
* 1792 − 1799 : la République, la Terreur et le Directoire

### Termes techniques

Gameplay : Ensemble des mécanismes de jeu.

Gamedesign : Ensemble des graphismes de jeu.

Map : Carte du jeu

# Description générale

## Acteurs

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom** | **Description** |
| Le joueur | Il s’agit de l’utilisateur final de notre projet, le joueur représente toute personne utilisant le jeu. |

### Diagramme de cas d’utilisation

N/A

### Listes des cas d’utilisations

N/A

**c. Exemples du jeu**

* Le joueur peut déplacer le personnage à l’aide des touches directionnelles. Le personnage bouge uniquement de haut en bas et de gauche à droite.
* Le temps d’un niveau est de base à 60s.
* Perdre une vie :
* Si le joueur n’a pas résolu l’énigme avant que le temps s’écoule
* Qu’il n’a pas amassé tous les indices
* S’il n’a pas réussi à sortir du niveau
* Il aura le choix de recommencer la partie ou de quitter le niveau (quitter le niveau permet de revenir sur l’écran d’accueil).

S’il recommence la partie, il aura donc une vie en moins sur la jauge de vie attribuée.

S’il quitte le niveau, il pourra accéder au menu de base ainsi qu’aux options du jeu et aux règles.

# 

Ici, le temps est écoulé, le joueur n’a pas trouvé la réponse et le passage est toujours rouge donc il perd une vie et il recommence le niveau.

Un niveau contient 5 parties.

Le joueur doit répondre à l’énigme en allant prendre les pièces du jeu (ici les chiffres) dans le temps donné et dans l’ordre.

Il peut s’aider des indices en se dirigeant vers les points d’interrogation.

Une fois les indices récupérés :

Si sa réponse est correcte, le passage passe en vert. Il se dirige sur le passage et passe au niveau suivant.

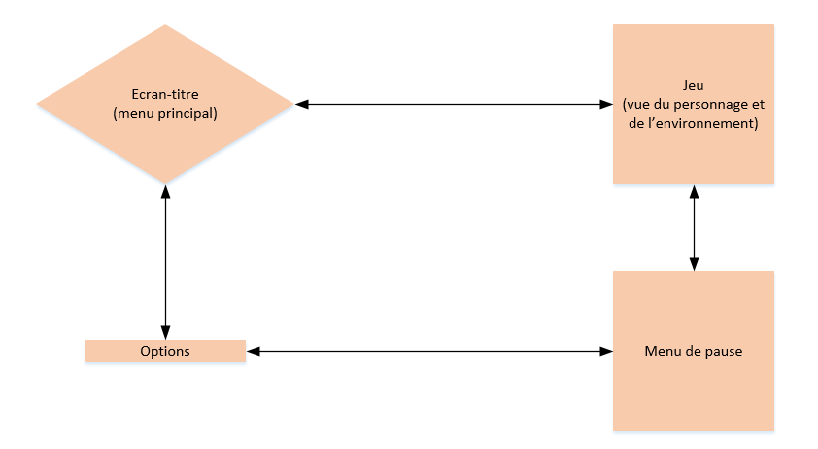
À la fin de chaque partie, une fois l’énigme résolu, le joueur reçoit un coffre. Celui-ci contient une partie de l’histoire.

Au bout des 5 parties, il aura récupéré 5 coffres et devra mettre les 5 parties obtenues en ordres. Il pourra alors passer au niveau suivant.

Sinon, il devra recommencer.

# Spécifications fonctionnelles

## Carte de navigation



# Spécifications non fonctionnelles

## Contraintes de conception et d’implémentation

Une de nos plus grosses contraintes est le temps, même si à l’heure actuelle nous ne pouvons pas nous avancer, mais le temps est dans beaucoup de projets une contrainte très embêtante et très restrictive.

En termes de contrainte technique, nous allons concevoir notre jeu à l’aide de Windows Forms ainsi que du C#. L’utilisation de GitHub est également imposée.

En ce qui concerne les règles ou conventions imposées dans l’entreprise nous nous imposerons une convention de codage qui devra être respecté par l’équipe. Les enseignants suiveurs vérifieront que ce détail a bien été respecté.

La convention de codage se trouve dans : HistoryTreasure\Avant-Projet\**Coding Conventions - CSharp**

Il n’y aura aucune règle de compatibilité avec des produits plus anciens.

Nous n’avons aucune compétence nécessaire pour pouvoir indiquer clairement une limitation liée au matériel disponible.

Il faudra respecter l’interface utilisateur existante en cas de création d’extension.

Nous n’avons aucun format standard d’échange d’information

## Documentation utilisateur

Les indications importantes seront données dans le jeu.

Les règles du jeu seront accessibles depuis le menu principal et dans un document jointes à l’exécutable.