



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 1.0

31/03/2015

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 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sommaire

1 Introduction 4

1.1 Mission 4

1.2 Objectifs 4

1.3 Glossaire 4

2 Description générale 5

2.1 Acteurs 5

2.2 Cas d’utilisations 5

3 Spécifications fonctionnelles 6

3.1 Carte de navigation 6

3.2 Détails des cas d’utilisations 6

4 Spécifications non fonctionnelles 9

4.1 Contraintes de conception et d’implémentation 9

4.2 Documentation utilisateur 9

Les spécifications sont à la base de l’accord entre le client et l’équipe réalisatrice sur ce que le système devra faire et ce qu’il ne devra pas faire.

Ce document est adapté à une description des fonctionnalités sous forme de cas d’utilisation.

Critères d’évaluations lors de l’avant-projet ou avant chaque début d’itération (\*) :

Spécifications fonctionnelles :

* Les acteurs (visiteur, administrateur, …) sont identifiés
* Les cas d’utilisations sont listés
* Les cas d’utilisations ont été détaillés + maquette (\*\*)
* La carte de navigation du logiciel est présente (\*)

Spécifications non-fonctionnelles

* Les contraintes de conception et d’implémentation ont été listées

(\*) Dans le cas d’un processus itératif, les spécifications détaillées (paragraphe 3) peuvent concerner l’itération courante ou plusieurs itérations

(\*\*) Dans le cas d’un processus itératif, les spécifications détaillées sont validés par le client à chaque début d’itération

# Introduction

## Mission

Proposer et développer un jeu en 2D isométrique à caractère pédagogique sur le thème de l’histoire.

## Objectifs

1 – Mettre au point une interface claire et attrayante.

2 – Définir trois thèmes contenant quatre sous-parties.

3 - Recherche historique afin de l’intégrer au sein du jeu.

4 – Mettre en place le gameplay.

5 – Mettre le jeu à disposition de la communauté en tant que jeu indépendant.

## Glossaire

Définir les termes propres au domaine de l'application, les sigles et les abréviations, les termes techniques nécessaires à une bonne compréhension et interprétation du document

### Termes du domaine

Nous n’avons aucuns termes concernant le domaine.

### Termes techniques

Gameplay : Ensemble des mécanismes de jeu.

Gamedesign : Ensemble des graphismes de jeu.

Map : Carte du jeu

# Description générale

## Acteurs

Présenter les différentes familles d’utilisateurs de la solution

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

## Cas d’utilisations

Nous n’avons pas de cas d’utilisation dans le cadre notre projet, celui-ci étant un jeu accessible au plus jeune.

### Diagramme de cas d’utilisation

N/A

### Listes des cas d’utilisations

N/A

# Spécifications fonctionnelles

## Carte de navigation

L'objectif de la carte de navigation est d'exprimer les chemins d'interface principaux dans le système. Ces chemins sont les chemins principaux à l'écran et ne reprennent pas la totalité des possibilités. Elle peut être considérée comme une carte routière de l'interface utilisateur.

Un diagramme de navigation peut être représenté grâce à un diagramme d’activité

## Détails des cas d’utilisations

Comme indiqué précedement notre projet n’a pas de cas d’utilisation.

# Spécifications non fonctionnelles

## Contraintes de conception et d’implémentation

Décrire tous les facteurs qui vont restreindre la liberté des concepteurs, donner la raison de chaque contrainte

Types de contraintes :

* Technologies, outils, langages de programmation, bases de données, spécifiques imposées ou interdites
* Restriction sur la version du système d’exploitation ou du navigateur Web
* Règles ou conventions imposées dans l’entreprise : structure de la documentation technique destinée à une future maintenance par exemple
* Compatibilité avec des produits plus anciens
* Limitations imposées par les règles du métier
* Limitations liées au matériel disponible : temps de réponse, taille mémoire, vitesse du processeur, taille, poids, matériaux, coûts
* Conventions liées à l’interface utilisateur, lors d’une extension par exemple
* Format standards d’échange d’information : XML par exemple

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 projet une contrainte très embêtante et très restrictive.

En terme 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 convention 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.

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 lier 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

Lister les composants de la documentation à destination des utilisateurs qui sera livrée avec le produit

Ceci comprend : les manuels utilisateurs, l’aide en ligne et les tutoriaux

Identifier pour chaque document le format, les standards à respecter, les outils à utiliser