



Rapport - itération 2

Issam Alouane
Remi Dabrowski
Adam Bouam
Jean-Baptiste Prevost

Département Sciences du Numérique - Première année
2021-2022

Table des matières

1	Élaboration importance des fonctionnalités	3
1.1	M de MoSCoW	3
1.2	S de MoSCoW	3
1.3	C de MoSCoW	3
1.4	W de MoSCoW	3
2	Élaboration des EPICs	3
2.1	User stories de l'EPIC 1	3
2.2	User stories de l'EPIC 2	4
2.3	User stories de l'EPIC 3	4
3	Diagramme UML	4
3.1	Modèle des personnages	4
3.2	Modèle des plateaux	4
4	Résultats	4
4.1	Menu principal	4
4.2	Édition des personnages	5
4.3	Édition de l'environnement de jeu	6

Table des figures

1	Diagramme UML modèle personnage	5
2	Diagramme UML modèle personnage	6
3	Menu principal	7
4	Menu création personnage	7
5	Menu création personnage	8
6	Menu personnage	8
7	Menu environnement	9

1 Élaboration importance des fonctionnalités

Pour élaborer le classement de l'importance des fonctionnalités à implanter nous avons utilisé le modèle MoSCoW (Must / Should / Could / Won't).

1.1 M de MoSCoW

Liste des différents éléments classifiés comme Must :

- Interface de création de personnage
- Interface de création d'environnement
- Interface de jeu

1.2 S de MoSCoW

Liste des différents éléments classifiés comme Should :

- Implantation des dés
- Menu Principal

1.3 C de MoSCoW

Liste des différents éléments classifiés comme Could :

- Onglet de prise de note
- Interface de création carte d'événement
- Gestionnaire de dé

1.4 W de MoSCoW

Liste des différents éléments classifiés comme Won't :

- Moteur qui lance de dé

2 Élaboration des EPICs

Liste des EPICs :

- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir éditer mon personnage **afin de** personnaliser les caractéristiques de celui-ci.
- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir éditer les environnements **afin de** personnaliser l'agencement des éléments de celui-ci.
- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir faire une partie **afin d'**utiliser mes créations.

2.1 User storys de l'EPIC 1

Voici les différentes user story liées à la première EPIC de la liste :

- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir éditer mon personnage **afin de** modifier les statistiques (force, intelligence, ...) de celui-ci.
- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir éditer mon personnage **afin d'**équiper mon personnage comme je le souhaite.

- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir éditer mon personnage **afin de** choisir la race de celui-ci.

De plus afin de vérifier avec des tests unitaires le bon fonctionnement des fonctionnalités implantées nous devons respecter les détails suivants :

- Vérifier que les modifications sont bien enregistrées
- Vérifier que le personnage créé soit bien présent sur l'interface

2.2 User storys de l'EPIC 2

Voici les différentes user story liées a la deuxième EPIC de la liste :

- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir éditer les environnements **afin de** rajouter des éléments de décor a celui-ci.
- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir éditer les environnements **afin de** rajouter des ambiances sonores.

2.3 User storys de l'EPIC 3

Voici les différentes user story liées a la troisième EPIC de la liste :

- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir faire une partie **afin de** pouvoir déplacer mon personnage.
- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir faire une partie **afin de** pouvoir interagir avec les éléments du décor.
- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir faire une partie **afin de** pouvoir interagir avec les autres joueurs.

3 Diagramme UML

Dans cette section on peut retrouver les différents diagrammes UML mis aux points pour chaque modèle.

3.1 Modèle des personnages

On peut voir sur la figure 1 le diagramme UML associé aux personnages.

3.2 Modèle des plateaux

Sur la figure 2 on retrouve les différents éléments constituant la partie plateau.

4 Résultats

Dans cette dernière section vous pourrez trouver quelques aperçu des interfaces de l'application.

4.1 Menu principal

Sur la figure 3 on peut voir le menu principal qui est l'élément central pour la navigation entre les différents éléments de l'application.

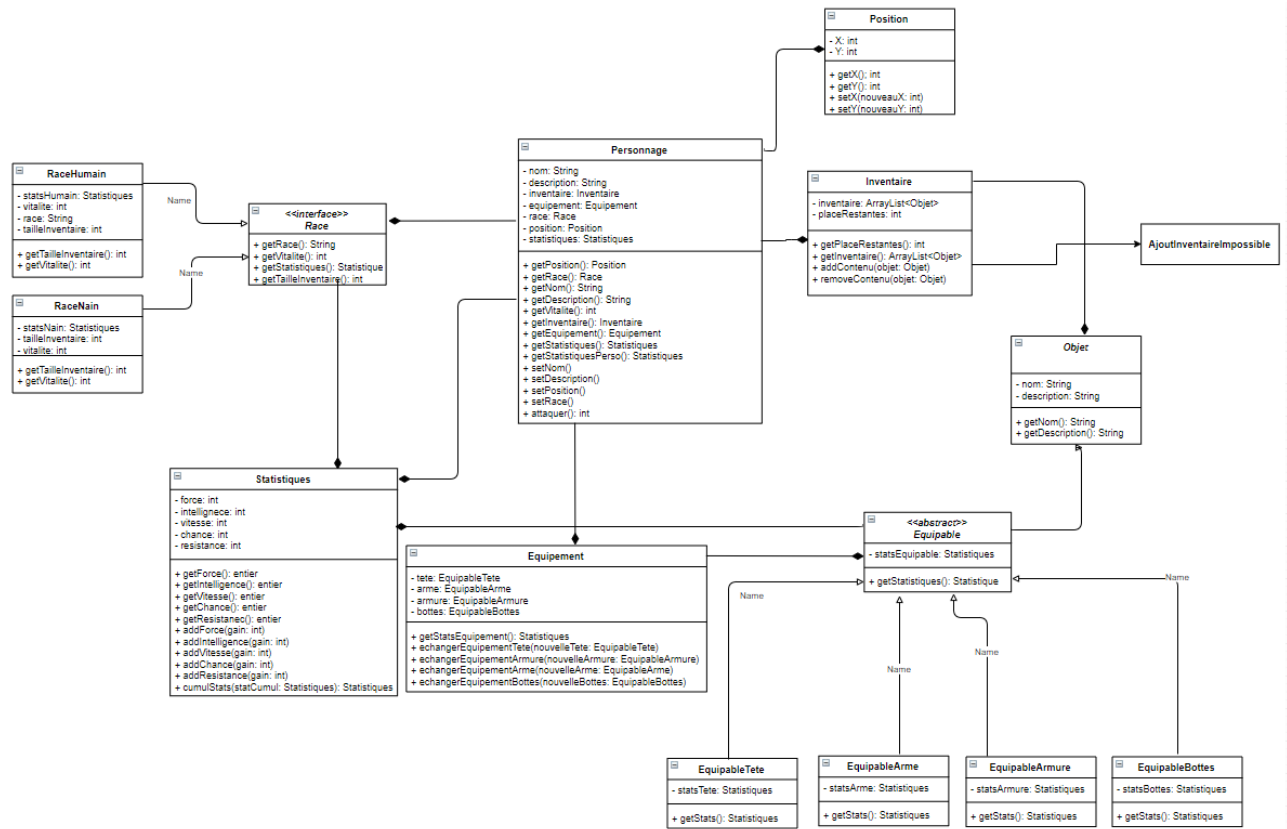


FIGURE 1 – Diagramme UML modèle personnage

4.2 Édition des personnages

La figure 4 montre le menu de création d'un nouveau personnage à partir de son nom et de sa description et d'une race parmi la liste donnée (on n'a que la race humain pour le moment mais on va ajouter d'autre). Ainsi, la figure 5 montre le menu de modification des statistiques du personnage. Et sur la figure 6 on peut constater que le personnage créé apparait bien.

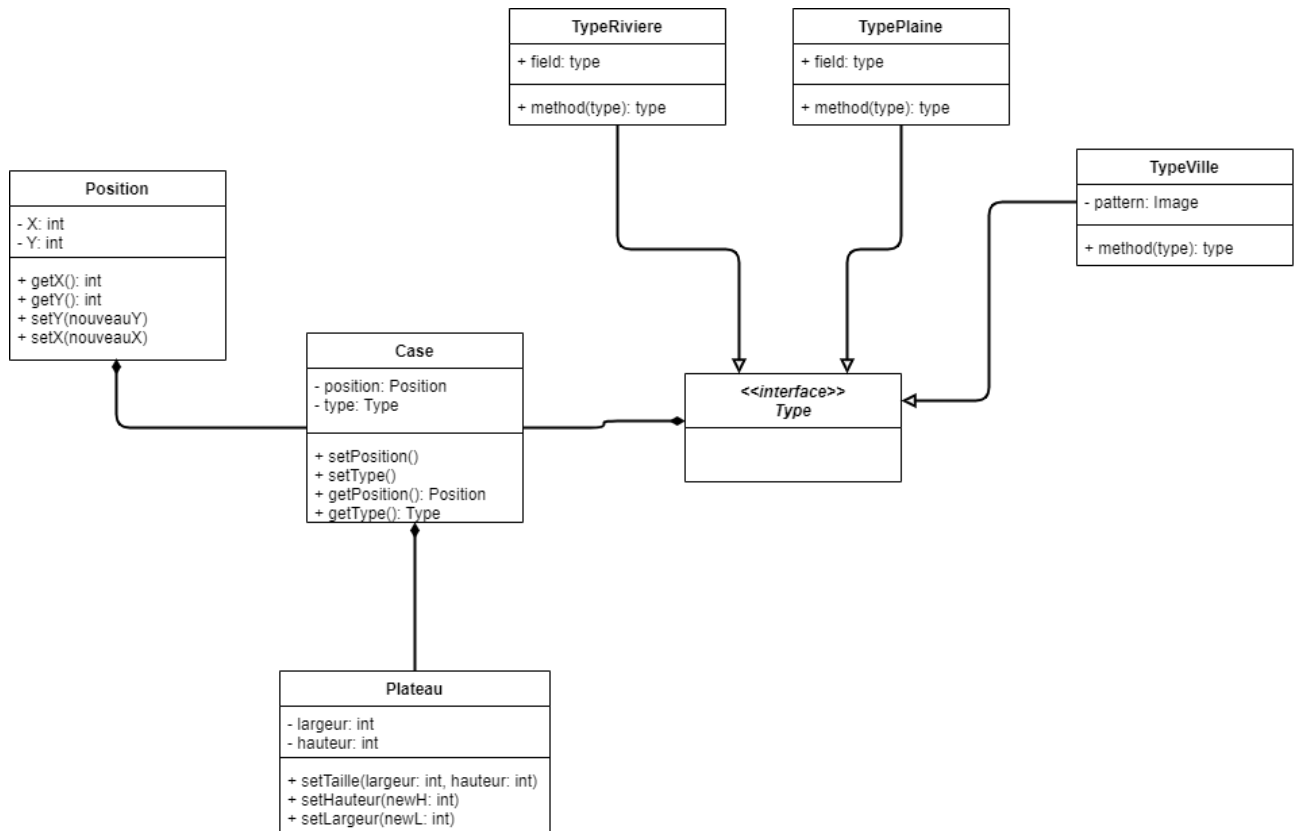


FIGURE 2 – Diagramme UML modèle plateau

4.3 Édition de l'environnement de jeu

Sur la figure 7 on peut voir le menu de création et d'édition d'environnement. Pour créer un nouvel environnement on commence par choisir une taille pour le plateau où se déroule le jeu (cf.figure ??). Le plateau ainsi créé, on peut remplir ses cases par des composantes et des formes de notre choix.

4.4 Création de dé

Sur la figure ?? on voit un simple menu de création de dés qui serviront de *randomisers* d'événements lors d'une partie du jeu.

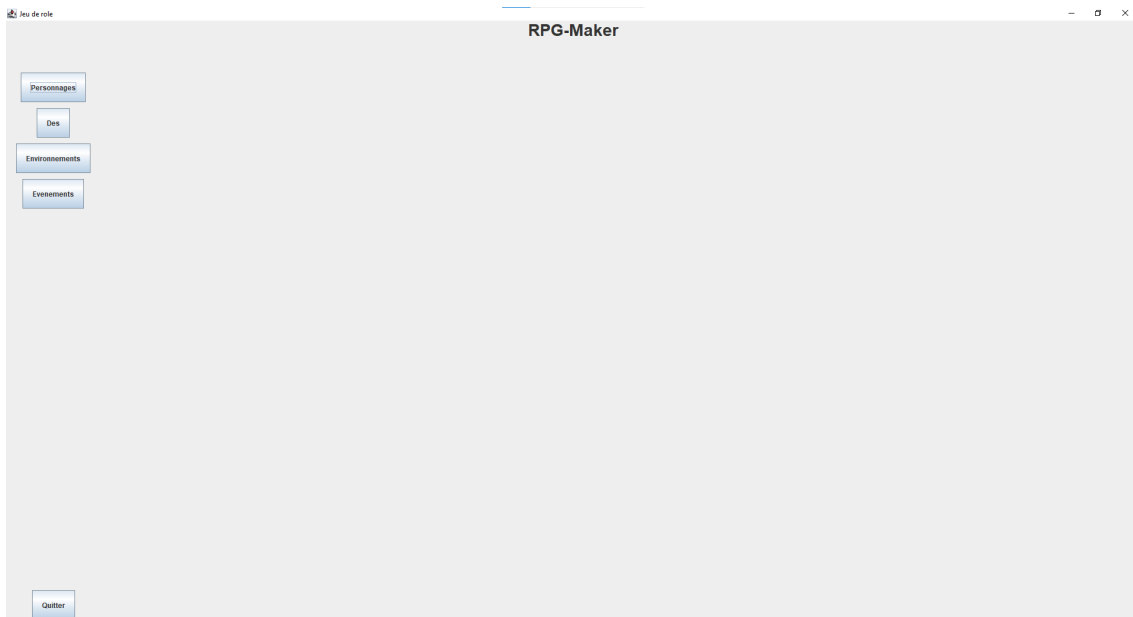


FIGURE 3 – Menu principal

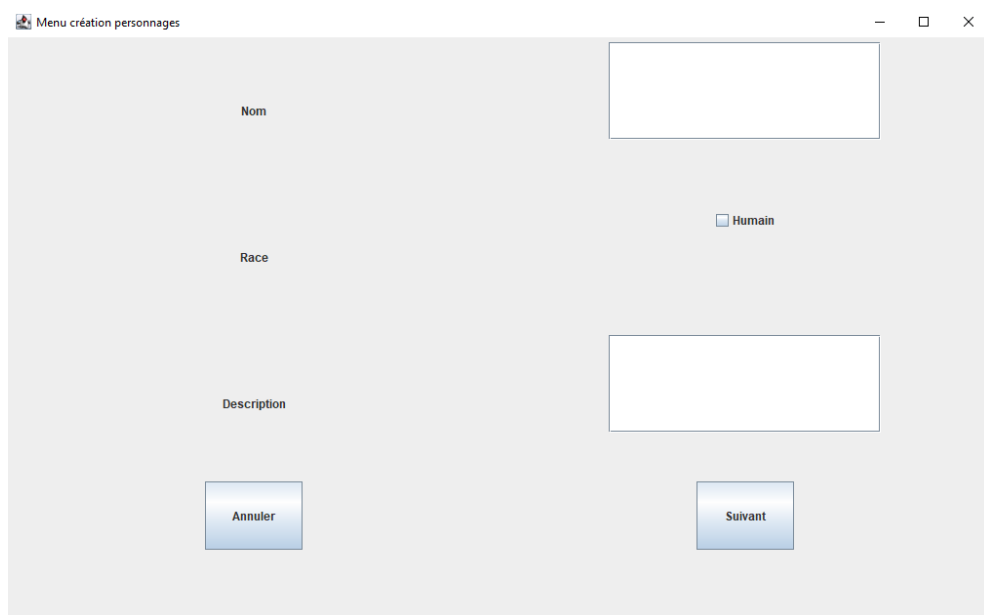


FIGURE 4 – Menu création personnage

The 'Edition Personnage' window is divided into two main sections. The left section contains a 'Personnage :' header, a 'Humain' button, a text input for 'Nom du personnage', a red 'Rapport' button, a text input for 'Description du personnage', another red 'pour le rapport' button, and two buttons at the bottom: 'Annuler' and 'Enregistrer'. The right section is titled 'Caractère' and 'Valeur', featuring five sliders for 'Force', 'Intelligence', 'Vitesse', 'Chance', and 'Résistance', each with a numerical scale from 1 to 10.

Caractère	Valeur
Force	5
Intelligence	6
Vitesse	5
Chance	5
Résistance	2

FIGURE 5 – Menu création personnage

The 'Personnages' window displays a list of characters. On the left, there is a 'Nouveau' button. In the center, a box contains the text 'rapport' and 'Humain'. At the bottom left, there is a 'Retour' button.

FIGURE 6 – Menu personnage

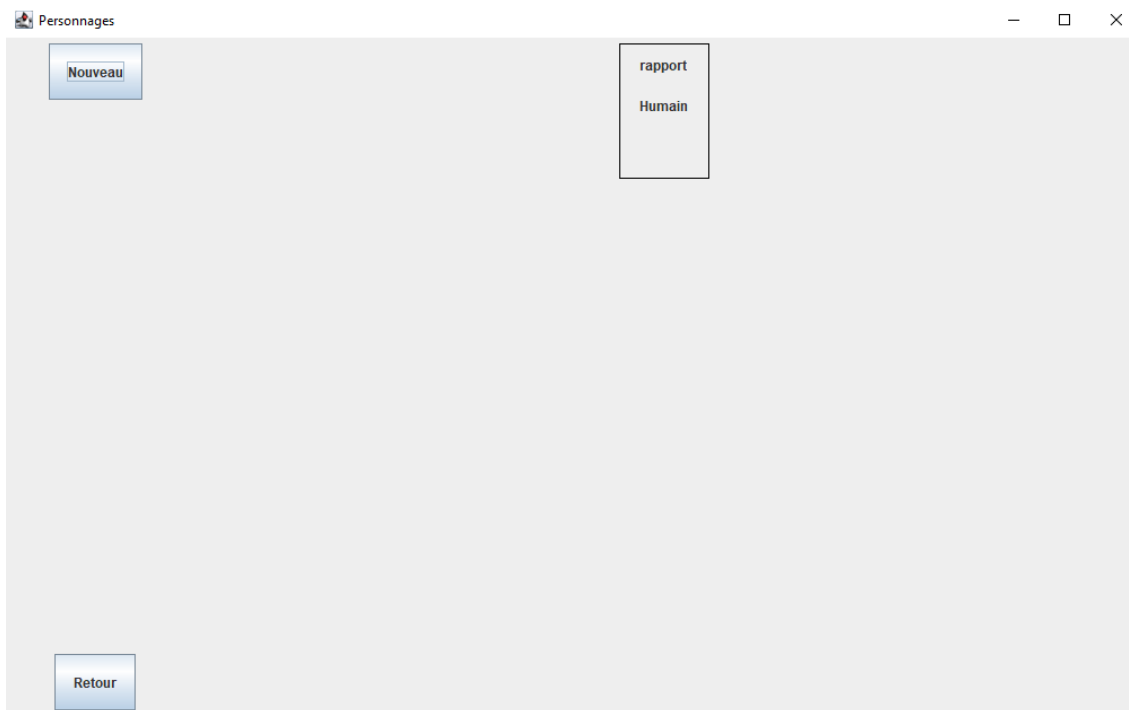


FIGURE 7 – Menu environnement

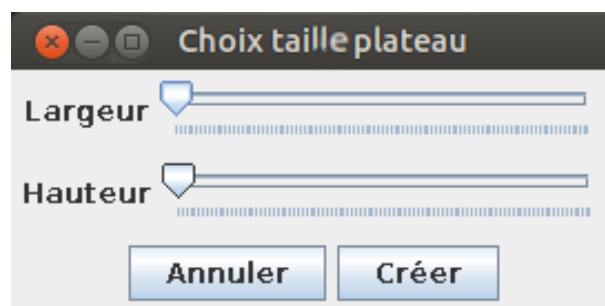


FIGURE 8 – Taille de plateau



Création de Dé

Créer vos dés

Faces :

Nombre de dés :

Sauvegarder Annuler

Fermer

FIGURE 9 – Menu dé