Table des matières

[Exigences du logiciel développé en Python : BomberManX 2](#_Toc408908532)

[**Exigences fonctionnelles** 2](#_Toc408908533)

[**Exigences non fonctionnelles** 3](#_Toc408908534)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Date | Version | Changes | Auteur |
| 12/01/2015 | 0.1 | Création | HAZ |
| 13/01/2015 | 0.2 | M.A.J | HAZ |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Exigences du logiciel développé en Python : BomberManX

**Exigences fonctionnelles**

Cas nominaux

|  |  |
| --- | --- |
| Identification | Exigence |
| BBX\_001 | Dans l’état INIT, le programme doit proposer un mode console ou GUI |
|  | Dans l’état ACCUEIL, le programme doit proposer le choix entre 4 options : « Démarrer une partie », « Charger une partie », « Crée une partie réseau », « Rejoindre une partie Réseau », « Options » et « Quitter » |
|  | Dans l’état DEMARRAGE, le programme doit proposer le choix entre : « Joueur VS Joueur », « Joueur VS Ordinateur », « Revenir à l’écran d’accueil », « Difficulté IA », « Choix carte », « Choix avatar » |
|  | Dans l’état JEU, le programme doit permettre au joueur de contrôler son avatar |
|  | Le programme doit permettre le contrôle des personnages : se déplacer vers le haut, bas, gauche, droite, poser une bombe |
| BBX\_002 | Le programme doit laisser le choix à l’utilisateur de jouer contre une IA ou contre une autre personne |
| BBX\_003 | Le programme peut laisser le choix parmi 3 cartes différentes |
| BBX\_004 | *Le programme peut laisser le choix d’importer sa propre carte* |
| BBX\_005 | Le programme doit laisser le choix à l’utilisateur d’activer ou désactiver le son |
| BBX\_006 | Le programme doit permettre de contrôler le personnage de son choix (*3 personnages sont disponibles*) |
| BBX\_007 | Le programme doit permettre le contrôle des personnages : |
| BBX\_008 | Le programme doit permettre aux joueurs de poser une bombe |
| BBX\_009 | Le programme doit permettre aux joueurs de se déplacer sur la carte ou de rester immobile |
| BBX\_010 | Le programme doit permettre aux bombes d’exploser au bout d’un temps donné |
| BBX\_011 | Le programme doit permettre aux bombes de casser des murs destructibles et de tuer des joueurs |
| BBX\_012 | Le programme doit empêcher le joueur de sortir de la carte |
| BBX\_013 | Le programme doit empêcher le joueur de traverser des murs |
| BBX\_014 | Le programme doit empêcher le joueur de poser une bombe avant que la précédente n’explose |
| BBX\_015 | Le programme doit empêcher le joueur de traverser les bombes |
| BBX\_016 | Le programme doit permettre aux joueurs d’avoir une échelle de vie |
| BBX\_017 | Le programme doit permettre à l’utilisateur de sauvegarder/charger une partie |
| BBX\_018 | Le programme doit permettre à l’utilisateur de faire une pause durant la partie |
| BBX\_019 | Le programme doit obliger le joueur à sélectionner un personnage et une carte avant de jouer et un mode de jeu |
| BBX\_020 | Le programme doit permettre à l’utilisateur de jouer en réseau (max 2 joueurs) |
| BBX\_021 | L’interface graphique doit permettre la représentation de la carte, des joueurs, des bombes, des murs et de leurs interactions |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Cas d’erreur

|  |  |
| --- | --- |
| Identification | Exigence |
| BBX\_050 | Le programme doit afficher un message d’erreur dans le cas où la carte mal importée (erreur format, lecture..) |
| BBX\_051 | Le programme doit afficher un message d’erreur dans le cas d’un mauvais chargement d’une sauvegarde |
|  | Le programme doit afficher un message d’erreur dans le cas d’un problème réseau (joueur non détecté ou pas de connexion réseau) |
|  |  |

**Exigences non fonctionnelles**

Performances et limites

|  |  |
| --- | --- |
| Identification | Exigence |
| BBX\_101 | Le programme doit pouvoir afficher au moins 60 IPS sur une configuration « basique » : (GPU intégré et processeur mono-cœur) |
|  |  |
|  |  |
|  |  |