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 |
| BBX\_010 | 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 » |
| BBX\_020 | Dans l’état ACCUEIL\_OPTION, le programme doit permettre au joueur d’activer ou de désactiver la musique et les sons du jeu |
| BBX\_030 | Dans l’état DEMARRAGE\_PARTIE, 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 » |
| BBX\_040 | Dans l’état REJOINDRE\_PARTIE, |
| BBX\_050 | Dans l’état JEU, le programme doit permettre au joueur de contrôler son avatar, d’aller dans l’état « JEU\_OPTION » et « JEU\_FIN » |
| BBX\_051 | Dans l’état JEU, le programme doit permettre de faire une pause |
| BBX\_060 | Dans l’état JEU\_OPTION, le programme doit permettre de sauvegarder sa partie ou de quitter la partie |
| BBX\_070 | Le programme doit permettre le contrôle des personnages : se déplacer vers le haut, bas, gauche, droite, poser une bombe |
| BBX\_080 | *Le programme doit laisser le choix d’importer sa propre carte* |
| BBX\_081 | Le programme doit gérer toutes les interactions entre les éléments du jeu (explosions, murs, bombes, avatar) |
| BBX\_090 | 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\_100 | Le programme doit afficher un message d’erreur dans le cas d’un problème réseau (joueur non détecté ou pas de connexion réseau) |
| BBX\_110 | Le programme doit afficher un message d’erreur dans le cas d’un mauvais chargement d’une sauvegarde |
| BBX\_120 | Le programme doit afficher un message d’erreur dans le cas d’un mauvais chargement d’une carte importé |
|  |  |

**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) |
|  |  |
|  |  |
|  |  |