

# Manuel Technique

Ethenoz Sofian

Jonathan Letourneur

Théo Di Paola

Jeremy DeLise

## Table des matières

|      |                                       |   |
|------|---------------------------------------|---|
| I.   | Planification Initiale.....           | 3 |
| II.  | Journal de travail.....               | 4 |
| III. | Schéma UML.....                       | 4 |
| IV.  | Liste des tests unitaires .....       | 5 |
| V.   | Mode d'emploi .....                   | 6 |
| 1.   | Prérequis.....                        | 6 |
| 2.   | Utilisation .....                     | 6 |
| VI.  | Bilan fonctionnel du produit .....    | 7 |
| VII. | Annexe.....                           | 7 |
| I:   | Code Source.....                      | 7 |
| II:  | Fichier exécutable / installeur ..... | 7 |

## I. Planification Initiale

Lien : <https://trello.com/b/8v09uvbx>

09/12/2019 ProjetSpiceInvader | Trello

**ProjetSpiceInvader** ☆ Personnel Privé se L Inviter

### En Cours (jeremy)

- Highscore
- Control
- Documentation

### En Cours (Sofian)

- Menu
- Spaceship
- Documentation

### En Cours (Théo)

- Level
- Documentation

### En Cours (Jonathan)

- Ennemy
- Bullet
- Documentation

### A Faire

### à Tester

### Finis

### Si le temps le permet

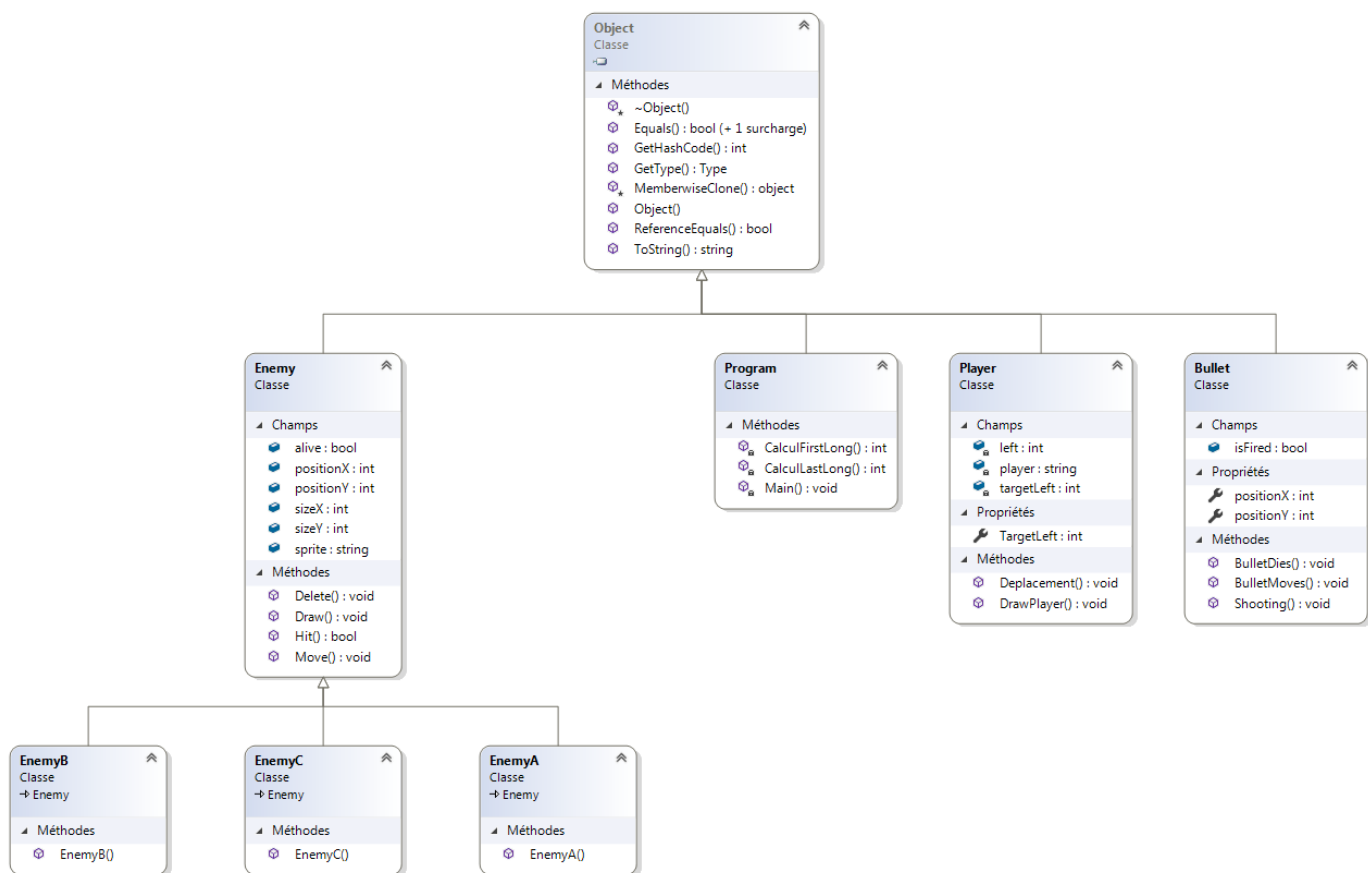
<https://trello.com/b/8v09uvbx/projetspiceinvader>

1/2

## II. Journal de travail

Lien vers le journal de travail : [Journal de travail](#)

## III. Schéma UML



#### IV. Liste des tests unitaires

Nom du test : TestDeplacementEnemy

Full Name de test : UnitTestProject1.UnitTest1.TestDeplacementEnemy

Source de test : C:\Users\sofethenoz\Desktop\NewSpicyVader\UnitTestProject1\UnitTest1.cs : ligne 68

Sortie du test : Succès

Durée du test : 0:00:00.0061711

Nom du test : TestDeplacementPlayerLeft

FullName de test : UnitTestProject1.UnitTest1.TestDeplacementPlayerLeft

Source de test : C:\Users\sofethenoz\Desktop\NewSpicyVader\UnitTestProject1\UnitTest1.cs : ligne 29

Sortie du test : Succès

Durée du test : 0:00:00.0065112

Nom du test : TestDeplacementPlayerRigth

FullName de test : UnitTestProject1.UnitTest1.TestDeplacementPlayerRigth

Source de test : C:\Users\sofethenoz\Desktop\NewSpicyVader\UnitTestProject1\UnitTest1.cs : ligne 48

Sortie du test : Succès

Durée du test : 0:00:00.0064162

Nom du test : TestShootingPlayer

FullName de test : UnitTestProject1.UnitTest1.TestShootingPlayer

Source de test : C:\Users\sofethenoz\Desktop\NewSpicyVader\UnitTestProject1\UnitTest1.cs : ligne 11

Durée du test : 0:00:00.0067696

Sortie du test : Succès

## v. Mode d'emploi

### 1. Prérequis

- Un PC avec Windows 7 ou version ultérieure installé.

### 2. Utilisation

Le jeu Spicy invader est inspiré du jeu officiel Space Invader.

Le programme est codé dans le langage C# sur console.

Le menu propose, 5 options :

1. Jouer
2. Option
3. Highscore
4. À propos
5. Quitter

L'utilisateur se dirige avec les flèches directionnelles (haut et bas).

#### 1. Jouer

L'utilisateur peut jouer au jeu Space Invader,

Le highscore augmente pour chaque ennemi tué, il est affiché dans la partie « Highscore ».

L'utilisateur peut se déplacer à droite ou à gauche à l'aide des flèches directionnelles, il tire des missiles avec la touche « espace ».

Les ennemis se déplacent de droite à gauche, à chacune de leur traversé, ils descendent vers le bas-

Les ennemis tirent des missiles, si un missile vous touche, vous perdez une vie.  
Vous avez 3 vie.

#### 2. Option

La section option sert à :

- Activer le son (On ou Off)
- Changer la difficulté des ennemis.

#### 3. HighScore

Le HighScore contient L'historique des parties jouées selon le pseudo et les points qui lui sont attribués.

#### 4. À propos

A Propos affiche le nom des développeurs du jeu.

#### 5. Quitter

Quitter le programme.

## VI. Bilan fonctionnel du produit

L'état de marche se définit par 4 niveaux :

- Parfaitement Fonctionnel
- Fonctionnel
- Partiellement Fonctionnel
- Non Fonctionnel

Le niveau « Parfaitement Fonctionnel » indique que la fonctionnalité est parfaitement utilisable.

Le niveau « Fonctionnel » indique que la fonctionnalité nécessite des modifications mineures, cependant elle est utilisable et ne met pas en péril le fonctionnement de l'application.

Le niveau « Partiellement Fonctionnel » indique que la fonctionnalité nécessite des modifications majeures pour être utilisable, peut amener à des bugs qui provoquent l'arrêt de l'application.

Le niveau « Non Fonctionnel » indique que la fonctionnalité n'a pas été faite, implémentée ou qu'elle n'est pas utilisable.

| <b>Fonctionnalité</b>               | <b>Etat de marche V 2</b> | <b>Etat de marche V 3</b> |
|-------------------------------------|---------------------------|---------------------------|
| Déplacement du joueur (Menu et jeu) | Non Fonctionnel           | Parfaitement Fonctionnel  |
| Hit Box des ennemis                 | Fonctionnel               | Parfaitement Fonctionnel  |
| Tir du joueur                       | Parfaitement Fonctionnel  | Parfaitement Fonctionnel  |
| Menu                                | Non Fonctionnel           | Parfaitement Fonctionnel  |
| Musique (On / Off)                  | Non Fonctionnel           | Parfaitement Fonctionnel  |
| A propos                            | Non Fonctionnel           | Parfaitement Fonctionnel  |
| Quitter                             | Non Fonctionnel           | Parfaitement Fonctionnel  |
| HighScore                           | Non Fonctionnel           | Parfaitement Fonctionnel  |
| Difficulté                          | Non Fonctionnel           | Parfaitement Fonctionnel  |
| Murs qui protègent le joueur        | Non Fonctionnel           | Fonctionnel               |
| Déplacement des ennemis             | Parfaitement Fonctionnel  | Fonctionnel               |
| Animation des ennemis               | Parfaitement Fonctionnel  | Non Fonctionnel           |
| Test unitaire                       | Fonctionnel               | Partiellement Fonctionnel |
| Tir des ennemis                     | Non Fonctionnel           | Non Fonctionnel           |

## VII. Annexe

I: [Code Source](#)

II: [Fichier exécutable / installateur](#)