

Définition des objectifs et Maquette Fonctionnelle

Projet Korrigan - Équipe 2

Fiche de définition

1. Objectif

a. Objectif du projet

L'objectif de l'équipe 2 du projet Korrigan est de développer la mécanique de combat du jeu Korrigan sous la forme d'une application web qui sera ensuite mise en relation avec les applications développées par les autres équipes du projet.

b. Bête à cornes

A qui rend-il service ?	Sur quoi agit-il ?
<ul style="list-style-type: none">- Aux joueurs- Aux clients qui auront le module combat en version web app	<ul style="list-style-type: none">- L'expérience du joueur- L'expérience des troupes et ses ressources- L'algorithme de calcul des dégâts- La disponibilité du jeu pour les clients sur un nouveau médium
Dans quel but ?	
<ul style="list-style-type: none">- Réaliser des combats dans le jeu Korrigan sur une version web<ul style="list-style-type: none">- Récupérer des ressources et augmenter sa puissance- Avoir une version web du jeu mobile Korrigan- Améliorer les compétences de l'équipe en développement web et gestion de projet en mode agile	

Figure 1 : Bête à corne du projet

c. Objectif SMART

S	Spécifique	Développer la mécanique de combat du jeu Korrigan sous la forme d'une application web.
M	Mesurable	Indicateurs : <ul style="list-style-type: none">- Respect des délais- Taux de satisfaction des clients- Taux de satisfaction des joueurs- Temps de jeu moyen des joueurs- Note donnée au jeu par les professeurs, par les clients et par les joueurs
A	Atteignable	Le projet requiert des compétences que nous avons acquises lors de notre formation en Licence Pro, mais nous devons également nous former nous même sur certains outils.
R	Réaliste	Il s'agit d'un projet motivant et challengeant pour l'équipe car il sollicite toutes les compétences apprises durant la formation et demande de savoir travailler en équipe en mode agile.
T	Temporel	Le projet débute le 12 Janvier 2021 et se termine le 12 Février, avec deux rendus intermédiaires les 14 Janvier 2021 et 1 Février 2021. Il y a un sprint par semaine.

d. Livrables

- Un cahier des charges comprenant une fiche de définition avec la description des objectifs ainsi qu'une analyse fonctionnelle du projet avec le Gantt réel
- Une documentation complète destinée à un développeur
- Le code de l'application
- Un document reprenant l'ensemble de requêtes qui traitent la base de données
- L'ensemble des comptes rendus réalisés tout au long du projet

2. Environnement

a. Contexte

Le projet est réalisé dans le cadre de la formation Licence Pro Développement d'applications web de l'IUT de Lannion.

b. Analyse SWOT

	Forces	Faiblesses
Interne	<ul style="list-style-type: none">- Maîtrise par l'équipe des concepts du travail en mode agile- Maîtrise par l'équipe des langages de base du web : HTML, CSS, Javascript, SQL, PHP- Jeux disponible sur tous les navigateurs	<ul style="list-style-type: none">- Non maîtrise de l'équipe du framework Slim- Git en mode branche non familier pour certains membres de l'équipe- Faible connaissance des mécanismes des jeux vidéos pour certains membres de l'équipe
	Opportunités	Menaces
Externe	<ul style="list-style-type: none">- Explosion de l'utilisation des jeux mobile à cause de la crise sanitaire- Contact direct avec le développeur du jeu, Gildas Quiniou- Accès ressources graphiques du jeu	<ul style="list-style-type: none">- Confinement lié à la crise sanitaire- Problèmes liés au serveur distant- Crash des serveurs de git

3. Risques

a. Risques internes

- i. Ne pas répondre aux attentes du client
- ii. Perte des données de notre projet
- iii. Mauvaise maîtrise de la qualité et/ou communication
- iv. Choix d'une solution ou d'un procédé inadapté ou non performants

b. Risques externes

- i. Ne pas pouvoir associer nos modules à ceux des autres groupes
- ii. Délais insuffisants pour finaliser l'application

4. Acteurs

Acteurs	Désignation
Clients	Arnaud MARTIN / Gildas QUINIOU
Product Owner	Maxime SIDOIT
Scrum Master	Julien GABRIEL
Équipe de développement	Florian SAUTEJEAU, Maxime SIDOIT, Romain COCHIN, Julien GABRIEL, Quentin LUCCHINI, Glenn LOUIS

5. Moyens et Ressources

Temps

- 5 semaines du 14 Janvier au 12 Février 2021
- 1 sprint par semaine

a. Compétences

- Gestion de projet en mode Agile
- Développement Front-End et Back-End
- Webdesign

b. Matériel et Logiciel

- Framework Slim pour le développement Back-End
- Framework JQuery pour le développement Front-End
- Docker pour la containerisation de l'application
- HTML, CSS pour créer et styliser les pages web
- MySQL pour la base de donnée
- phpMyAdmin pour gérer la base de données
- GitLab pour développer en mode collaboratif
- Un serveur linux pour héberger le projet
- Nos machines personnelles ou les machines de l'IUT pour développer l'application

Analyse fonctionnelle

1. Besoins fonctionnels

Nom	Description
Type de decks	Un joueur doit avoir un deck d'attaque et un de défense.
Nombre de types de troupes maximum	Les decks ont 8 slots maximum chacun, un joueur ne peut placer que 8 types de troupes différents.
Limite de chargement des decks	Les decks ont une capacité maximale de points. Cette limite est calculée en fonction du niveau de la caserne.
Nombres de point en fonction de l'unité	Chaque unité possède un poids plus ou moins élevé.
Caractéristiques des unités	Chaque unité possède des caractéristiques différentes (vie, dégâts, portée et agilité).
Soigner les unités	Après chaque combat, si l'unité possède plus de 0 de vie alors l'unité doit regagner toute sa vie
Gestion des dégâts	Étant donné que chaque unité possède des caractéristiques propres à elle-même, il faut établir une bonne gestion des dégâts. Cela doit prendre en compte les points d'agilité, les points de vie et les points de dégât.
Gestion de la portée	Certaines troupes peuvent faire des dégâts à distance. Mais elles ont une portée défini, il faut donc calculer les distances séparant ce type d'unité aux unités ennemi.

Gestion du temps de formation	Seules les unités totalement formées avant le début du combat peuvent y participer.
Point de ligue	Le joueur gagne ou perd des points de ligue après ses combats. Les points de ligue définissent la ligue dans laquelle se trouve le joueur et les joueurs qu'il affronte.
Protection en cas d'attaque	Un joueur qui a été attaqué ne peut plus l'être pendant 12 à 24h. Cette protection cesse si le joueur attaque de lui-même.
Abandon	Donne la possibilité à l'attaquant d'abandonner l'attaque. Il ne gagne donc aucunes ressources ni points d'expériences.
Type de troupes en fonction du deck	Certaines troupes ne peuvent pas être présentes dans certains deck. Il y a des troupes d'attaque, de défense et des troupes hybrides.

2. Besoins non fonctionnels

Nom	Description
Responsive	Le jeu doit pouvoir être disponible sur mobile et ordinateur
Internationalisation	Le jeu doit être adaptable dans une langue occidentale quelconque. <u>Le texte ne doit pas être écrit "en dur"</u> .
Localisation	Le joueur doit pouvoir être localisé
Intégrité des données	Assurer l'intégrité des données dans la BDD

Transposable	Le jeu doit être facilement utilisable et transposable par un autre développeur
Sécurité	L'accès à la base de données doit être sécurisé
Sauvegarde	Avoir une sauvegarde des données des joueurs
Performances	Avoir une application qui s'ouvre rapidement et qui ne lag pas