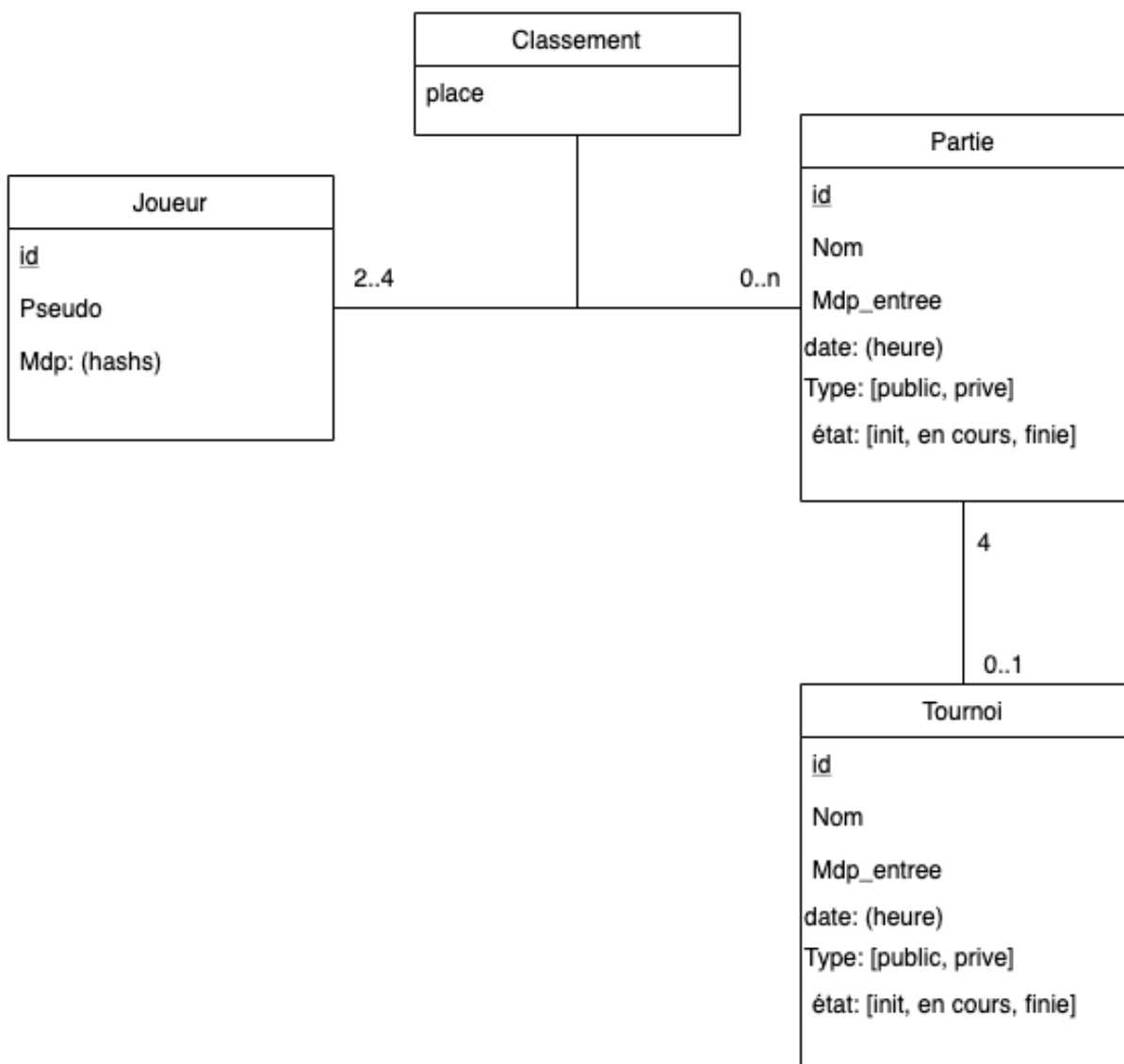
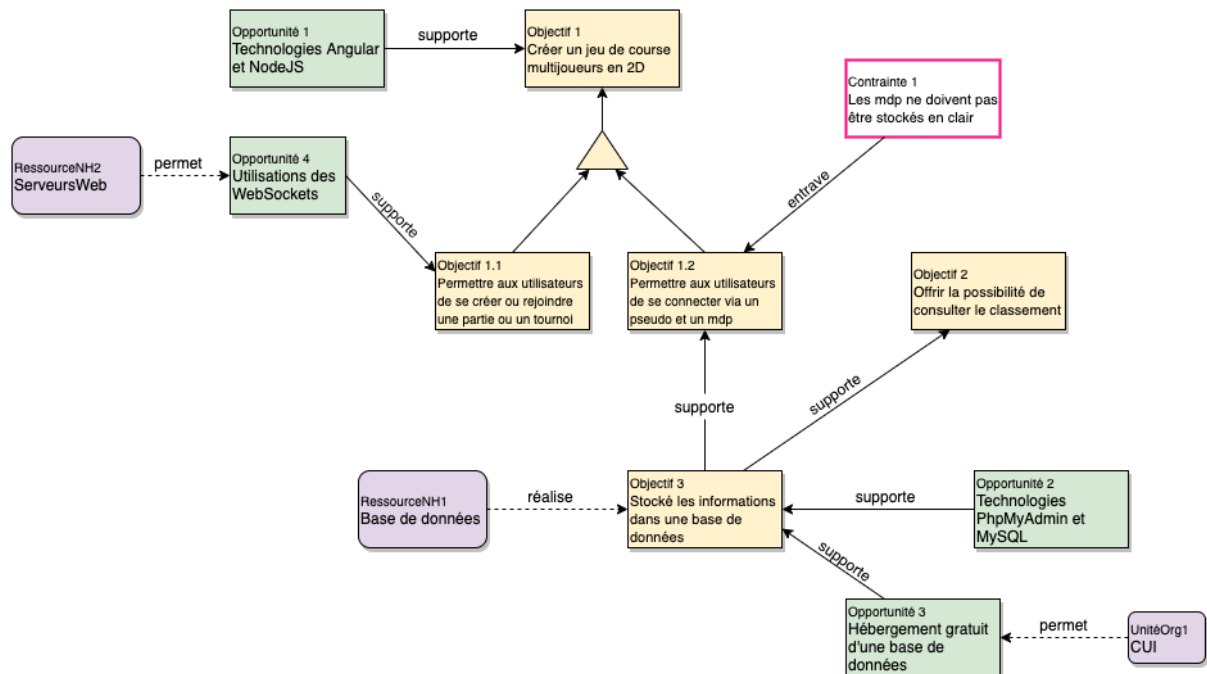


Description du projet et base de données

Pour ce projet transversal 1, nous avons décidé de réaliser un jeu de course multijoueur en 2D. Celui-ci est inspiré du jeu mobile « FUN RUN » et propose aux joueurs dans des parties opposant 2 à 4 personnes. Il existe également la possibilité de réaliser des tournois qui se composent eux-mêmes de 4 courses, inspiré des grands prix dans le célèbre jeu de course de Nintendo « Mario Kart ». Les tournois peuvent être interrompus entre deux courses et repris plus tard. La base de données sous-jacente est composée de plusieurs tables contenant les joueurs, les parties, le classement ainsi que les tournois.



Analyse des objectifs et use case



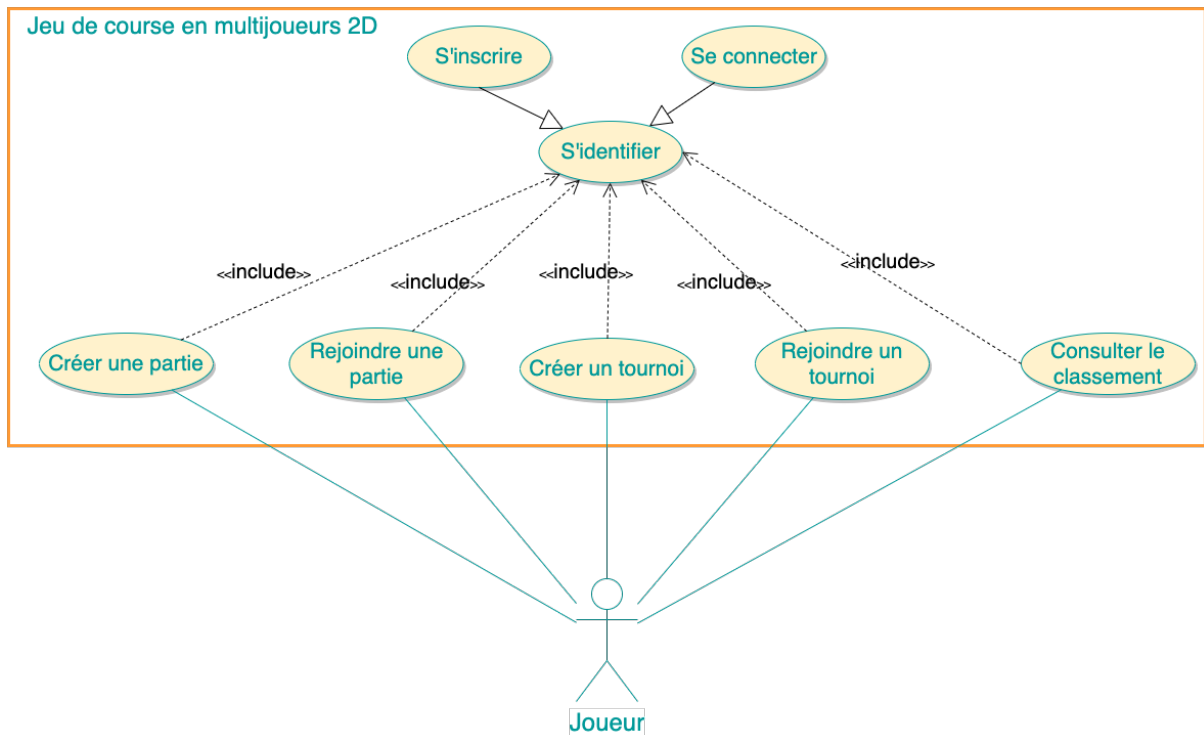
Durant notre analyse des objectifs nous avons identifié les exigences fonctionnelles et non fonctionnelles de notre projet.

Exigences fonctionnelles

- Possibilité de créer un compte
- Possibilité de se connecter
- Possibilité de consulter son classement général
- Possibilité de consulter son historique des parties
 - Score
 - Adversaires
 - Date et heure
- Possibilité de consulter son historique des tournois
 - Score
 - Adversaires
 - Date et heure début
 - Date et heure fin
- Possibilité de créer un(e) partie/tournoi
- Possibilité de rejoindre un(e) partie/tournoi
- Possibilité de jouer
 - Sauter
 - Se baisser
 - Attaquer

Exigences non-fonctionnelles

- L'utilisateur se connecte à l'aide d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe
- Il faut donner un nom à sa partie à la création
- L'utilisateur peut rejoindre une partie via une liste des parties disponibles
- L'utilisateur peut rejoindre un tournoi via une liste des tournois disponibles



Nous avons également réalisé un schéma d'use case, il faut comprendre que les actions « créer une partie », « rejoindre une partie », « créer un tournoi » et « rejoindre un tournoi » permettent à l'utilisateur de jouer. En effet, celui-ci ne pouvant pas jouer sans passer par l'une de ces actions.