

CAHIER DES CHARGES



CREATION APPLICATION MOBILE ANDROID

Nom du projet : SchoolBoy Run

Etudiants : Juan-Manuel Anghileri, Imrane Benmansour,
Manuel Mederos Nunez

Professeur Responsable : Monsieur Kilic

Promotion : AL1 4^{ième} année 2017-2018

SOMMAIRE

CONTEXTE

CONTENU DE L'APPLICATION

LE MENU

LE JEU

L'API UTILISE

REPARTITION ET PLANNING

DIAGRAMME DE GANTT

CONCLUSION

CONTEXTE

L'application que nous allons réaliser est une application de type jeu. Elle aurait comme but principal, le divertissement de son utilisateur. Concernant l'utilisateur, nous ne visons pas un public spécifique mais plutôt l'ensemble de propriétaire d'appareil sous Android tablette ou mobile sans différence d'âge, de sexe ou de profession.

CONTENU DE L'APPLICATION

L'application que nous avons choisi de réaliser contiendra un menu dans lequel l'utilisateur choisira de jouer au jeu, de consulter ses score ou de paramétrer les réglages de l'application.

LE MENU

Le menu sera simple il contiendra les boutons qui ouvrira les pages de l'application.

Les pages :

- Le jeu
- Les scores
- Classement Google Play Games
- Paramètres

LE JEU

Le jeu s'inspire d'un étudiant qui court pour aller jusqu'à son école, sur le chemin il rencontre des obstacles qu'il doit éviter. Le nom du jeu est donc révélateur de l'histoire du jeu, SchoolBoy run (Course de l'étudiant). Le jeu propose donc à l'utilisateur de prendre le contrôle d'un personnage par simple touche de l'écran afin de le déplacer dans l'écran pour éviter les obstacles qui lui feront face. Au court du temps, le joueur atteint des étapes qui augmente la difficulté du jeu. Les variables de difficulté seront le nombre d'obstacles et/ou la vitesse de déplacement du personnage. Au cours du jeu, l'utilisateur gagnera des points de score avec le nombre d'obstacle qu'il aura évité. L'accumulation de ses scores donnera à l'utilisateur de débloquent de nouveau personnages. Ces scores feront l'objet d'un classement avec une API Google Play Services.

L'API UTILISE

L'API que nous avons choisi d'utiliser est Google Play Games qui est un service de gestion de jeu en ligne et de développement des applications de jeu.

Ce service permet la sauvegarde de données de jeu, l'enregistrement de classement et aussi la gestion des utilisateurs grâce à leur compte Google.

Cette API permettra de gagner des « trophées » (achievements) mais aussi de partager son score en ligne et de se confronter à ses amis.

REPARTITION ET PLANNING

Après réflexion nous avons identifié les différentes tâches que nous aurons à réaliser pour mettre en place cette application.

	04 – 17 Décembre	18-31 Décembre	01-14 Janvier	15- 28 Janvier	29-06 Février
Création de l'application avec le menu					
Création de l'algorithme du jeu					
Création du design du jeu					
Intégration et Gestion de L'API Google Play Games					
Intégration du jeu dans l'application					

CONCLUSION

Dans l'actualité, vu que on passe une grande partie de notre temps dans le transport, les jeux mobiles sont devenus une partie fondamentale des applications mobiles. Donc on a choisi d'utiliser les connaissances apprises en cours pour développer un jeu et on espère pouvoir créer une application agréable et simple d'utilisation