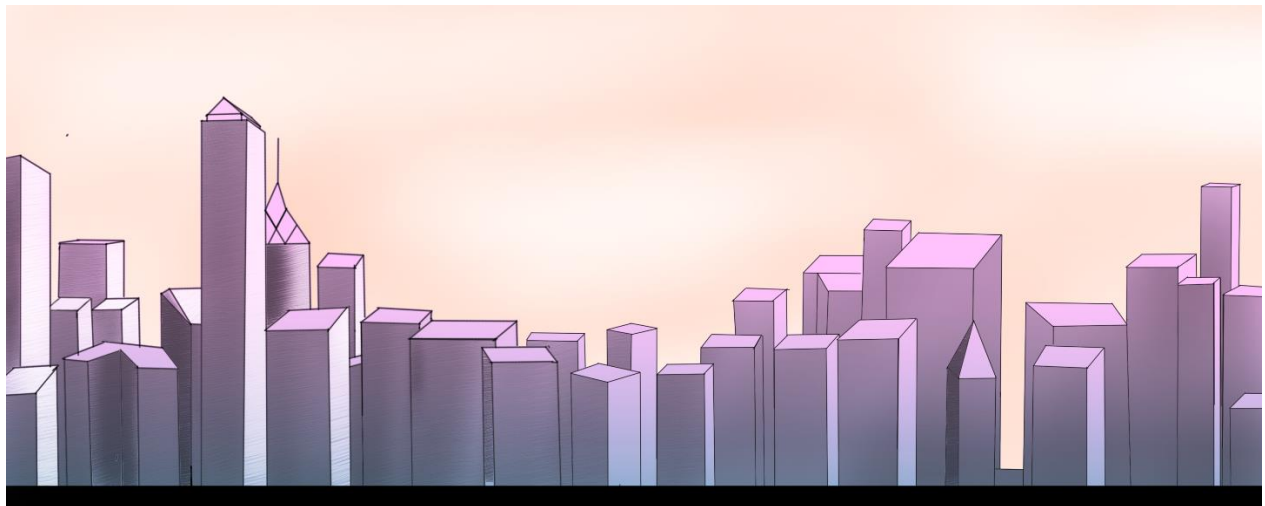




Société Le Bieristan

# CAHIER DES CHARGES

QUEST FOR THE ULTIMATE BEER



Aide Logistique et Numérique à la mise en œuvre du projet

NOTE METHODOLOGIQUE

*du 07 Mars 2019*



10 Rue Marteret  
69100 Villeurbanne  
0469671644

[bierestandard@bierstan.awesome.dev.com](mailto:bierestandard@bierstan.awesome.dev.com)

## I. Présentation

Basé à Lyon depuis 2018, la société *le Bieristan* est une entreprise jeune mais ambitieuse, qui vise à se faire connaître en développant des logiciels et des jeux de qualité. Ses co-fondateurs Corentin ARNOULD, Claire BEGUIN et Claire COUTURIER-PETRASSON sortent tous les trois de la prestigieuse Université Claude Bernard de Lyon, où ils ont étudié ensemble.

Avec son activité très diversifiée et ses nombreuses références, l'entreprise se place parmi les sociétés indépendantes de développement informatique les plus cotées du moment.

Nos équipes s'appuient sur une méthodologie éprouvée et rigoureuse, qui garantit efficacité et réactivité en cas d'impondérable. Cette méthodologie s'accompagne d'une dimension forte de conseil, qui offre une réelle valeur ajoutée, notamment sur les grands projets à enjeux.

Nos chefs de projets interviennent partout en France et ont su tisser un réseau efficient de partenaires et de relais opérationnels dans chaque région. En Auvergne-Rhône-Alpes comme ailleurs, nous adoptons ainsi la préférence locale et sélectionnons les meilleurs éléments, avec lesquels nous constituons une équipe motivée, d'autant plus réactive et performante qu'elle est formée à nos méthodes et bien encadrée.

Nous collaborons aujourd'hui étroitement avec de grands noms du développement informatique, tels qu'*InfoGones*, *TDI*, *Gameloft*, *Ankama* ou encore *Focus Home Interactive*.

Surtout, nous avons récemment assisté Ubisoft dans le développement de sa dernière grande création vidéoludique *Assassin's Creed Odyssey*. A cette occasion, nous avons mis en place un dispositif et sélectionné des équipiers que nous ne manquerons pas de solliciter à nouveau pour « Quest For the Ultimate Beer ».

Vous trouverez ci-après le détail de cette offre numérique, accompagné du diagramme de classe et du diagramme de Gantt relatifs au projet.

## II. Description du projet

---

*« Pa » est un.e jeune humain.e de la ville de Nerdworld. Pour trouver la bière Ultime, ielle doit parcourir la ville en tous sens, en évitant les terribles pizza-hawaïennes-zombies. Heureusement, ielle pourra régulièrement s'abreuver (de bière) et se nourrir (de pizza) en chemin pour obtenir des bonus qui l'aideront dans sa quête.*

---

Nous avons cherché à développer un jeu vidéo répondant aux critères suivant : facile à comprendre et à utiliser, ne requérant pas spécialement d'expérience ou de capacité spécifique pour y jouer. Nous avons également tenté de le rendre accessible au plus grand nombre, d'abord en proposant plusieurs

langues (au minimum français et anglais, idéalement en ajoutant une version en allemand), et ensuite en n'y incluant pas de contenu non-adapté aux jeunes de moins de 16 ans (pas d'images violentes, un disclaimer sur l'abus d'alcool au début, etc).

Le jeu sera en 2D avec un système de blocs (à l'instar des classiques type *Mario*). Le joueur pourra choisir entre plusieurs personnages. Le jeu comportera au moins deux niveaux - le nombre définitif de personnages et de niveaux dépendra de la vitesse à laquelle nous avançons sur les différentes parties du développement. Chaque niveau contiendra un type d'ennemi et au moins deux types d'items « spéciaux ».

- ❖ Ennemi : Pizza-Hawaïenne-Zombie. Se déplace aléatoirement et fait perdre de la vie au personnage.
- ❖ Items :
  - La Bière « Verte » rend invincible pendant un temps donné.
  - La Bière « Blonde » fait grandir d'une taille.
  - La Pizza « Regina » permet de regagner de la vie
- ❖ Niveaux : *GranPa*, *VréménPa*, *PaDawan*... Plusieurs niveaux seront proposés, chacun avec un environnement propre et une difficulté différente - le niveau 0 étant un tutoriel et le niveau le plus haut étant l'achèvement de la quête de Pa.
- ❖ Menu :
  - choix du personnage
  - choix de la langue
  - rappel des règles du jeu
- ❖ Contrôles :
  - flèche droite : aller à droite
  - flèche gauche : aller à gauche
  - flèche haut : aller en haut
  - souris : navigation menu
  - espace : sauter

### III.Contraintes

Nous avons 10 semaines pour mener à bien ce projet, lesquelles seront ponctuées :

- ❖ Du rendu du présent cahier des charges le 07/03/2019 (semaine 2)
- ❖ D'une démonstration du projet en texte le 26/03/2019 (semaine 5)
- ❖ D'une soutenance le 07/05/2019 (semaine 10) pour présenter et défendre nos choix de programmation devant un jury d'experts.

Outre un calendrier serré, ce projet présente un certain nombre de contraintes pour notre équipe.

Tout d'abord, le programme sera principalement codé en SDL, une librairie qui ne se prête guère à la création d'un prototype en texte et génère donc du travail supplémentaire pour les développeurs.

Ensuite, la gestion des évènements et de l'interface graphique est une contrainte majeure, car plus complexe que dans un programme texte.

Nous avons choisi de faire appel à des prestataires pour les graphismes et la musique du jeu, ce qui impliquait d'organiser un recrutement en plus de la préparation du projet.

Par ailleurs, le travail de groupe est à la fois une contrainte et un avantage. En effet, il est toujours compliqué de travailler avec de nouvelles personnes (ex : les prestataires recrutés sur ce projet), mais cela nous pousse également à nous dépasser et à fournir le meilleur de nous-même.

## IV. Déroulement du projet

### L'équipe du Bieristan



Arnould Corentin – développeur

Futur diplômé de l'université Claude Bernard, il est passionné de programmation informatique depuis son plus jeune âge. Il gère la structuration générale du code et est également notre référent en SDL.

Beguin Claire – développeuse

Future diplômée de l'université Claude Bernard, elle est passionnée de level-design. Elle gère la modélisation de l'environnement et des niveaux, ainsi qu'une partie de la documentation.



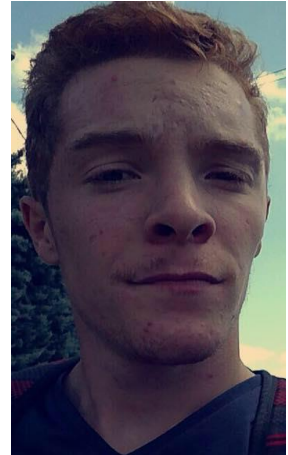
Couturier-Petrasson Claire – développeuse - chargée de communication

Diplômée d'une licence LLCE anglais / allemand et d'une maîtrise d'anglais de l'université Lumière, elle assure la cohésion des projets et des moyens humains, ainsi que l'écriture et la traduction du script.

## Les Prestataires

### Meesschaert Arthur – Compositeur

Etudiant à l'UCPA DJ Lyon, il produit ses propres compositions musicales depuis 2018 et a accepté de mettre son talent au service de notre projet. Il a à sa charge toutes les musiques et tous les bruitages qui constitueront notre projet et lui donneront toute son authenticité.



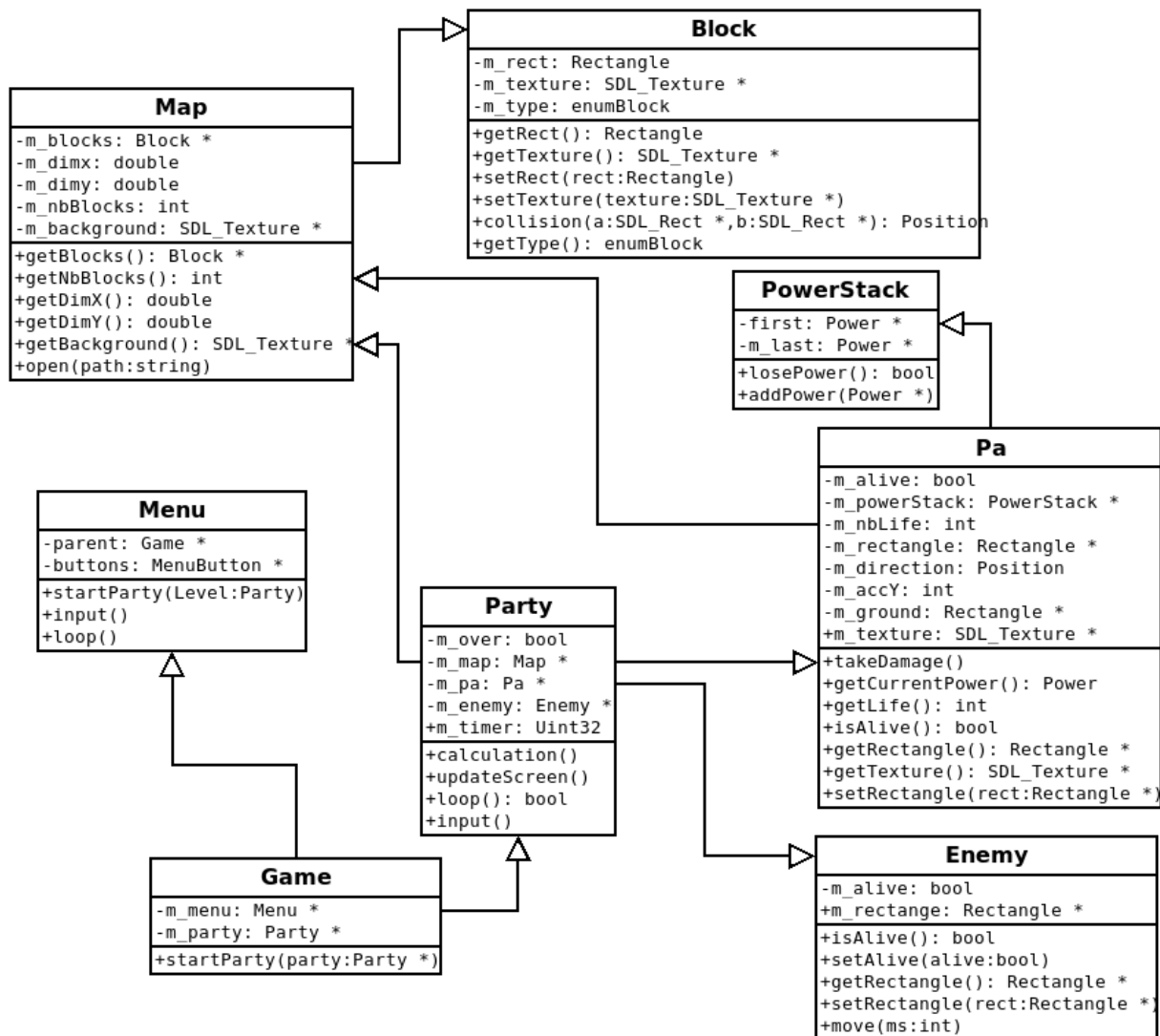
### Ucar Ibrahim - Infographiste

Etudiant en infographie à l'université Claude Bernard, il s'occupe du design de tous les éléments du projet. Personnages, items, ennemi et environnement du jeu sont des créations originales conçues spécialement pour notre projet, et qui vont permettre de faire vivre au joueur une expérience unique.

## V. Annexe

### A. Diagramme de classe

## A. Diagramme de classe



B. Diagramme de Gantt

Violet : les tâches réalisées par les programmeurs  
Bleu : les tâches réalisées par les prestataires  
Rouge : Les dates butoires

