

Rapport de projet

Groupe A-MAZE-ING

Table des matières

Rapport de projet	1
Introduction.....	2
Le jeu vu par l'utilisateur	Erreur ! Signet non défini.
Le diagramme Use-Case	2
Plusieurs Scénarios	2
Liste des Fonctionnalités	5
Organisation du Projet	6
Diagramme de Séquence	6
Diagramme de Classes.....	7
Repartition des tâches.....	7
Conclusion	7

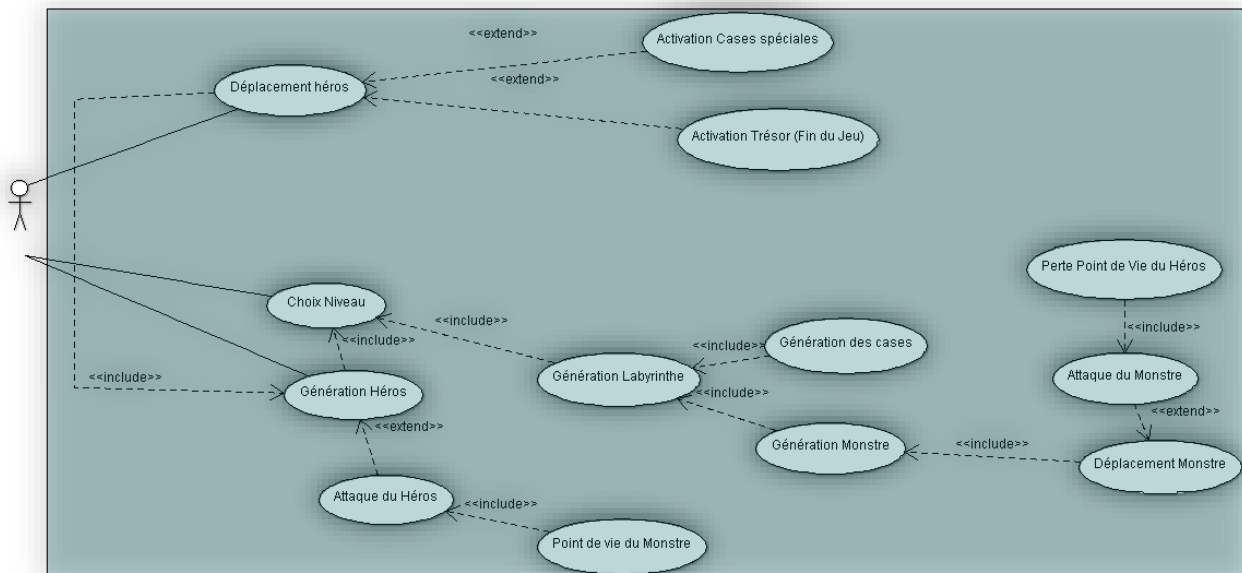
Introduction

Ce rapport est là afin d'expliquer la démarche de conception de ce jeu vidéo. Le jeu est un jeu de type Rogue-like, où l'utilisateur dirige un personnage dans le but d'accéder à une case arrivée en évitant les monstres et les pièges.

Pour ce projet nous procéderons avec la méthode SCRUM qui repose sur des sprints de codes de durée variable 1 à 2 semaines.

Les cas d'utilisation

Le diagramme Use-Case



Plusieurs Scénarios

Titre : Position des monstres

Résumé : Les monstres sont de différents types et ils essayent d'attaquer le personnage. Ils sont placés de manière aléatoire dans le labyrinthe.

Auteur : Cristiana PETREACA

Date : 09/10/2018

Acteurs concernés : Monstres

Précondition : Labyrinthe généré

Postcondition : Déplacement possible des monstres dans le labyrinthe. Interaction avec le Héros

Scénario nominal :

- 1) Des monstres sont placés de manière aléatoire dans le labyrinthe
- 2) Ils se déplacent de manière aléatoire.

Scénario alternatif :

* Si les monstres ne sont pas placés --> rien ne doit se passer.

Scénario exceptionnel :

- 1) Si deux monstres sont dans même lieu --> rien ne doit se passer
- 2) Après un certain nombre de contact avec les monstres --> le héros doit mourir

Titre : Déplacement du Héros

Résumé : Le Héros se déplace suivant la volonté du joueur sur le labyrinthe, il ne peut être sur la même case que les murs.

Auteur : Grégoire CLOUVEL

Date : 08/10/2018

Acteurs concernés : Héros.

Précondition : Labyrinthe généré/Héros placé.

Postcondition : Déplacement possible

Scénario nominal :

- 1) L'utilisateur appuie sur une des touches directionnelles
- 2) Si le personnage peut éventuellement se déplacer dans cette direction
- 3) Le personnage se déplace dans cette direction

Scénario alternatif :

* Le personnage ne peut pas se déplacer dans cette direction --> rien ne doit se passer

* Le personnage veut aller sur la case d'un mur --> rien ne doit se passer

Scénario exceptionnel :

* L'utilisateur appuie sur plusieurs touches directionnelles à la fois --> rien ne doit se passer

* L'utilisateur appuie sur une ou plusieurs touches qui n'est ou ne sont pas directionnelles --> rien ne doit se passer

Titre : Déplacements aléatoires monstres

Résumé : Les monstres se déplacent de manière aléatoire tant qu'ils n'ont pas repéré le héros

Auteur : Kylan Rabe Regis

Date de création : 09/10/18

Acteurs concernés : Monstres

Précondition : Labyrinthe généré, monstres placés

Postcondition : Monstres peuvent attaquer Héros

Scénario nominal :

- 1) Si le monstre peut se déplacer dans cette direction
- 2) le monstre se déplace dans cette direction

Scénario alternatif :

*Le personnage ne peut pas se déplacer dans cette direction --> rien ne doit se passer

- 1) Le monstre veut aller sur la case d'un mur
- 2) Si le monstre n'est pas un fantôme --> rien ne doit se passer

Scénario exceptionnel :

*Si deux monstres se déplacent sur la même case --> rien ne doit se passer

Titre : Choisir le niveau

Résumé : L'utilisateur choisit un niveau et le jeu doit charger le labyrinthe du niveau sélectionné

Auteur : Ailin SEIT AMET

Date : 08/10/2018

Acteur concerné : Utilisateur

Précondition : Le niveau désiré a été débloqué

Scénario nominal :

*L'utilisateur va dans le menu, il sélectionne le niveau désiré (1,2,3), le niveau se charge pour être joué.

Scénario alternatif :

* L'utilisateur choisit un niveau en introduisant un autre caractère (par exemple une lettre). Le jeu demande de nouveau de sélectionner un niveau.

Scénario exceptionnel :

*Le niveau ne peut pas se charger.

Héros

- Le héros est placé sur le plateau de jeu et peu s'y déplacer à l'intérieur.

Labyrinthe

- Le labyrinthe est généré par défaut - le héros et les monstres ne peuvent pas traverser les murs.
- Le labyrinthe est généré à partir d'un fichier.
- Le labyrinthe est généré en fonction du niveau sélectionné.
- Certaines cases du labyrinthe sont spéciales :
 - trésor : si le héros arrive sur la case il a gagné le jeu
 - pièges : quand un personnage arrive sur la case il subit des dégâts
 - magiques : si un personnage arrive sur la case un effet est déclenché
 - passages : un personnage qui arrive sur la case est téléporté à un autre endroit

Monstres

- Des monstres sont placés de manière aléatoire dans le labyrinthe.
- Les monstres se déplacent de manière aléatoire.
- Les monstres se déplacent de manière intelligente en essayant d'attraper le héros.
- Les fantômes sont des monstres qui peuvent traverser les murs.

Attaques

- Le héros est tué au contact d'un monstre.
- Le héros peut attaquer les monstres avec lequel il est en contact - les deux perdent des points de vie.
- Le héros peut attaquer les monstres sur la case adjacente.

Organisation du Projet

Diagramme de Séquence

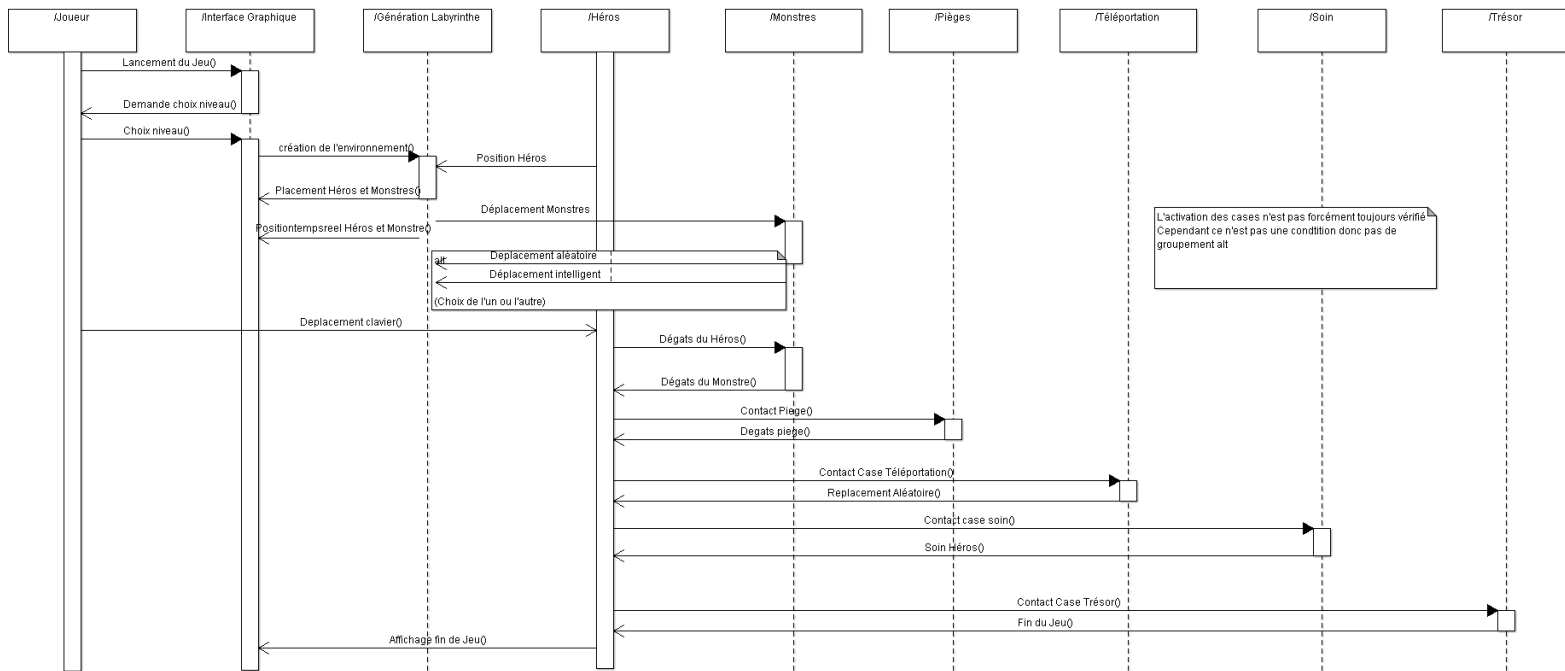
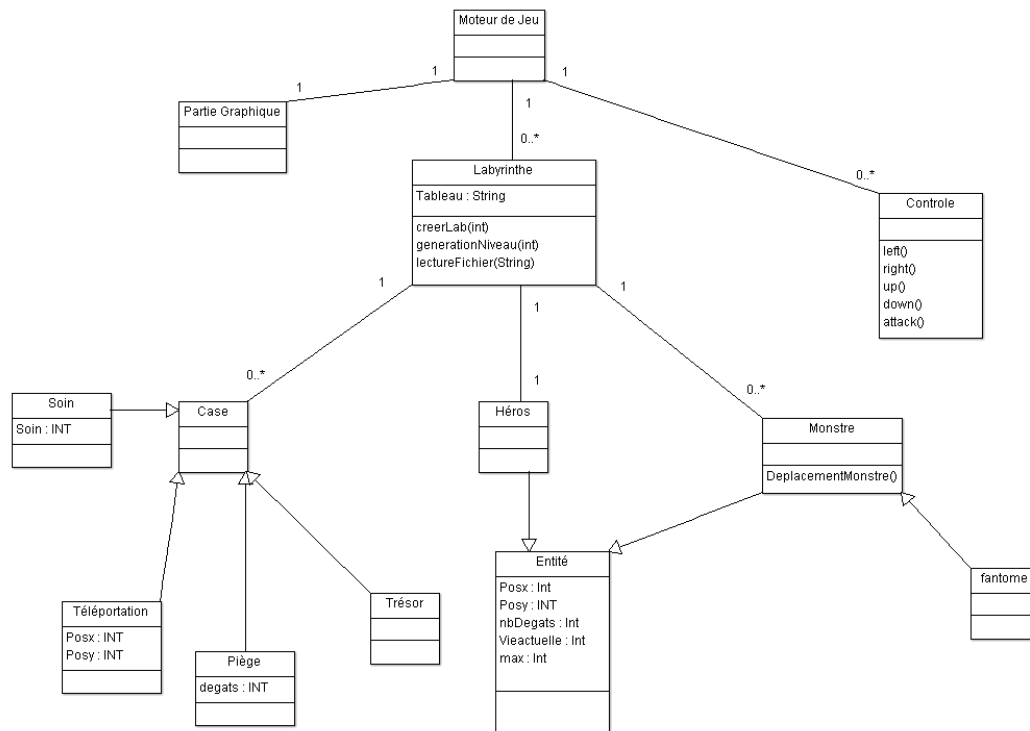


Diagramme de Classes



Repartition des tâches

Cristiana :

Affichage Labyrinthe/Test Unitaire/Déplacement Héros

Ailin :

Codage du monstre/Fantome/J-unit

Kylan :

Codage différentes cases/GameFrame/Affichage Graphique

Grégoire :

Codage fonction de lecture des fichiers Labyrinthes/Mise à jour des diagrammes/Codage Héros

Conclusion

Des soucis techniques sur l'affichage auront rendu l'aboutissement du projet impossible. Néanmoins, nous avons beaucoup appris de nos erreurs de développement et ce projet nous a apporté beaucoup de connaissances. Nous sommes également reconnaissant envers notre chargé de TD qui a pris du temps pour nous aiguiller.

