Cahier des charges

Groupe : Lukas Blier Thomas Carteret Jeoffrey Menudier

Sujet : Jeux platformer 2D

Description :

Il s’agira d’un jeu dans le style d’un Mario Bros, on contrôlera donc un personnage qui se déplacera (saut, déplacement gauche droite, vie) dans un niveau (gestion des collisions) avec des obstacles (notion d’objet passif ou agressif) pour arriver à l’objectif (fin du niveau). En premier lieu, on trouvera une page d’accueil standard, puis le niveau ainsi que la possibilité de mettre le jeu en pause. En fonction de l’avancé du projet, plusieurs améliorations sont envisageables comme un menu plus détaillé pour gérer le son, les scores ou encore des fonctionnalités plus avancées dans le niveau (comme par exemple des pouvoirs boule de feu etc..).

Point de départ et d’arrivée :

1. Analyse globale des fonctionnalités à réaliser et réflexion sur les outils et bibliothèques à utiliser.
2. Conversion de l’analyse en diagramme de classe
3. Transformation du diagramme de classe en code Java, développement des différentes classes et méthodes
4. Finalisation du projet et ajout potentiel de fonctionnalités

Outils utilisés :

Premièrement, nous utiliserons la méthode MVC pour appréhender le projet. En effet, ce modèle est adapté à ce genre de projet permettant une séparation du code en modules principaux.

Ensuite, pour la réalisation du diagramme UML nous pensons utiliser Astah, qui est un logiciel de représentation couramment utilisé pour Java. De plus, nous utiliserons Eclipse pour Java comme environnement de développement et probablement Swing comme bibliothèque d’interface graphique.

Finalement, nous utiliserons Trello pour la gestion de projet ainsi que Github pour la gestion de code source.