

Le Mans Université
Licence Informatique *2ème année*
Rapport de projet
Necrew Arena

Vivien-Junior Obanda, Dylan Renaudin, Alexandre Danjou et Marius Vitta

15 avril 2019

Table des matières

1	Introduction	3
2	Organisation du travail	3
3	Conception	3
3.1	Analyse	3
3.2	Cahier des charges	3
4	Développement	3
4.1	Jeu version terminale	3
4.2	Intelligence Artificielle	3
4.3	Réseau	3
4.4	Interface graphique	3
4.5	Méthodes et outils de développement	3
5	Résultats	3
6	Conclusion	3

1 Introduction

Dans le cadre du module *Conduite de projet*, il nous a été soumis un travail de développement et de programmation par équipe. Nous avons donc formé un groupe de quatre étudiants composé de Vivien-Junior Obanda, Dylan Renaudin, Alexandre Danjou et Marius Vitta. L'objectif fixé était de développer *Tactics Arena*, un jeu de stratégie sur plateau opposant deux équipes et reposant sur des combats au tour par tour. Nous avons souhaité revisiter certaines règles classiques de ce jeu dans l'optique d'y apporter une contribution personnelle. Ainsi, notre jeu que nous avons nommé *Necrew Arena*, repose quasiment sur les mêmes bases en l'occurrence un plateau de jeu, deux équipes, des personnages, des sorts, un combat au tour par tour . . . La différence majeure réside dans le nombre de personnages et de sorts que possèdent chacun des joueurs. Par opposition aux règles du jeu traditionnel où chaque équipe est composée de plusieurs personnages dotés d'un seul sorts chacun, *Necrew Arena* oppose deux équipes formées de deux personnages au maximum. En revanche, ces derniers ont droit à quatre sorts bien distincts répartis selon la classe du personnage choisi.

2 Organisation du travail

3 Conception

3.1 Analyse

3.2 Cahier des charges

4 Développement

4.1 Jeu version terminale

4.2 Intelligence Artificielle

4.3 Réseau

4.4 Interface graphique

4.5 Méthodes et outils de développement

5 Résultats

6 Conclusion

Annexe