Cahier des charges projet n°15  BBM

Maître d’œuvre : M. Delobel

Maître d’ouvrage : L’équipe FLAAN

Chef de projet : Alban THIBAUD

Equipe : FLAAN :

* Florent CHAPELAIS
* Loïc COURBON
* Alban THIBAUD
* Antoni DI LELLA
* Nicolas RENAULT

**Présentation du projet**

Le projet est à la base une idée de 2 personnes dans l’équipe (Chaplais Florent, Thibaud Alban), puis venant le projet tutoré l’idée a été proposée au 3 autres du groupe. Le projet est un jeu vidéo de gestion/simulation d’un bar et d’une brasserie. Le joueur devra intégrer son bar dans un environnement (zone urbaine, zone industriel…). Il faudra gérer les horaires d’ouvertures faire en fonction des évènements de la ville et la concurrence. Dans la brasserie il y aura la possibilité de créer des bières il faudra faire attention car il faudra gérer le matériel tout en le faisant évolué. Il devra y avoir un système de marketing après la phase de création de la bière. Dans la partie bar pendant une partie de la journée un mini jeu de type APM (Action par minute) sera lancé le principe est : des clients demandent des bières le joueur devra sélectionner une des demandes la servir etc… Puis avec le brasage, la gestion du bar et l’APM, tout influera sur les ventes de bières, l’argents récoltés et la popularité du bar et de la brasserie. En plus il y aura possibilité d’avoir un livre de recette de bière (appelé notebook) créer par exemple en réel avec la possibilité de rentrer les paramètres en fonction des différentes étapes de brassage. En parallèle de sa il y aura une application mobile qui reprendra le mini jeu d’APM mais qui sera adapter au téléphone avec le gyroscope.

**Estimation des grandes étapes**

Livrable(s) fin P2:

- NoteBook bière (Application à part, permet d'enregistrer facilement une recette de bière avec des commentaires)

- Application PC : création recette et bière (partie brasserie).

- Persistance : possibilité d’enregistrer une partie en cour et les bières créer dans le notebook.

- Prémices du jeu APM

Livrable(s) fin P3 :

- Jeu Android, pc (jeu APM adapter, service de bière, multijoueur)

- Application pc (gestion du bar, gestion de la brasserie, évènement aléatoire, concurrence, marketing bière, APM, menu pour accéder au notebook)

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement**Délais de réalisation et jalon :**

**Confidentialité :**

- Nous stockons en base de données des informations du joueur (nom, prénom, pseudo, e-mail). Nous garderons les e-mail, nom, prénom confidentiel seul le pseudo serra afficher aux autres utilisateurs.

**Nous estimons le budget dans les environs de :**

o Un ordinateur par développeur (~1213€ TTC/personnes)

o Téléphone test 187€ TTC

o Un Salaire développer C++ brut de ~2400€/mois

o Un Salaire de chef de projet brut ~4000/mois

o Loyer locaux ~950€ HC/mois

o Electricité ~250€ TTC/mois

o Internet ~50€ TTC/mois

o Serveur virtuel priver 14.39€ TTC /mois

o Serveur NAS 600€ TTC

o License Google play store 25€ TTC

**Organisation de l’équipe**

Nous allons utiliser la méthode de travail AGILE car nous avons un projet assez conséquent et ambitieux et le fait d’avoir des livrables à donner chaque semaine nous permettra d’avancer correctement. De plus nous travaillons de manières que chacun soit responsable d’une partie de l’application se qui améliorera l’implication des membres dans le projet. Enfin nous avons un chef de projet qui fera la liaison avec tout les groupes de travail pour avoir une bonne vue d’ensemble de l’avancement projet et pouvoir faciliter les discussion dur le projet avec le professeur tuteur.

Nous avons divisé l’équipe en 3 groupes :

* Groupe 1 : Florent CHAPLAIS, Alban THIBAUD
  + Charger de l’interface graphique et l’application
  + Nous avons décidé que Florent et Alban sont les personnes les plus apte à faire cette partie parce qu’ils ont déjà travaillés plusieurs fois sur des applications graphiques.
* Groupe 2 : Loïc COURBON, Nicolas RENAULT
  + Charger de confectionner les classes métiers et la connexion à la base de données
  + Choix personnel de Loïc et Nicolas, plus a l’aise sur ces parties dans des projets donc plus apte a s’occuper de ces parties
* Groupe 3 : Antoni DI LELLA
  + Charger de faire l’application Android
  + Assigné à cette tâche parce qu’il est le plus autonome du groupe pour apprendre une technologie et pouvoir travailler seul. -

**Fonctionnalité attendue**

Voir WBS

**Contraintes pesantes sur la réalisation du projet :**

Temps : 14 semaines

**Contraintes pesant sur l'utilisation du produit :**

- jeu sur Android, PC

- application pc sur Window, Linux, Mac

- langue Française

**Critères d’appréciation de la qualité du projet :**

Application opérationnel (jouable) et rapide sur Windows/Linus/Android