



15 DECEMBRE 2021

CAHIER DES CHARGES FONCTIONNEL

DUCOUDRE MAX,BEN REJEB ABDEL, DESVILLES MATIS,BASAK RONI

Sommaire

Technologie utilisée	2
Esquisse	3
Vue d'ensemble :	6
Fonctionnement d'équipe	7
Méthodologie	7
Répartition des tâches	7
Dépôt Git	7

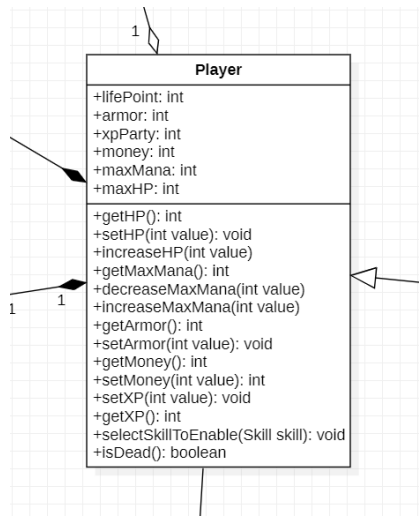
Technologie utilisée

Le tableau ci-dessous contient tous les outils que nous utiliserons lors de ce projet et la justification de leur utilisation.

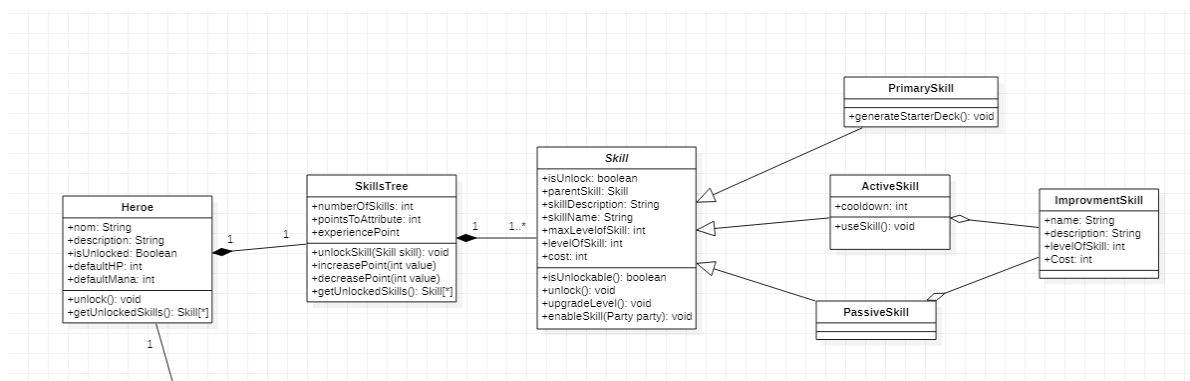
Outils	Raison	Apprentissage
Html	Pour pouvoir faire notre site web où le jeu sera téléchargé et accéder au profil du joueur	Apprentissage à l'IUT.
Css	Permet de personnaliser notre site.	Apprentissage à l'IUT.
CodeIgniter	Pour que notre site soit lié à notre base de données.	Apprentissage à l'IUT.
PhpMyAdmin	Permet de gérer la base de données pour pouvoir stocker les profils des joueurs et leur sauvegarde.	Apprentissage à l'IUT.
Unity	Notre moteur de jeu pour sa rapidité aux prototypages et sa facilité pour exporter notre travail.	Vidéo et documentation sur le site Unity.
C #	Besoin pour les scripts Unity.	Documentation sur docs.microsoft.com et les connaissances de l'orienté objet vu à l'IUT.
XML	Pour stocker nos données.	Vidéos expliquant le fonctionnement.

Esquisse

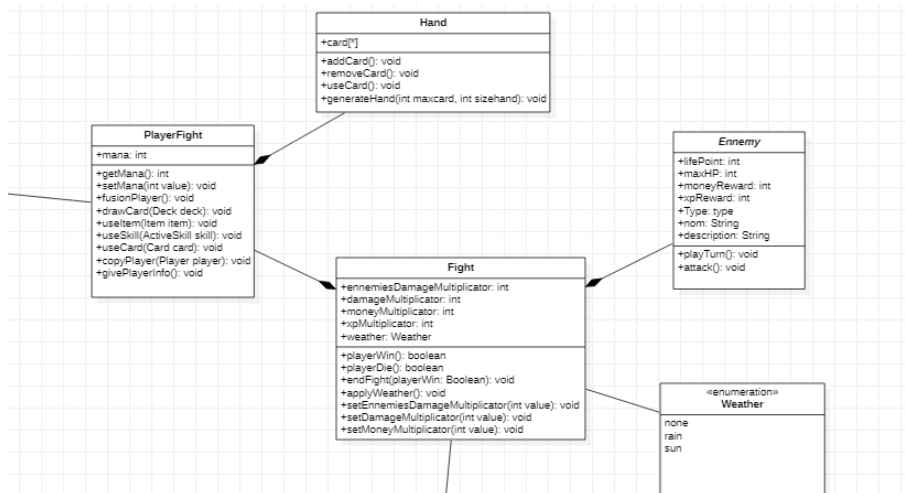
Cette partie présentera le diagramme de class objet de notre projet et résumera chaque partie.



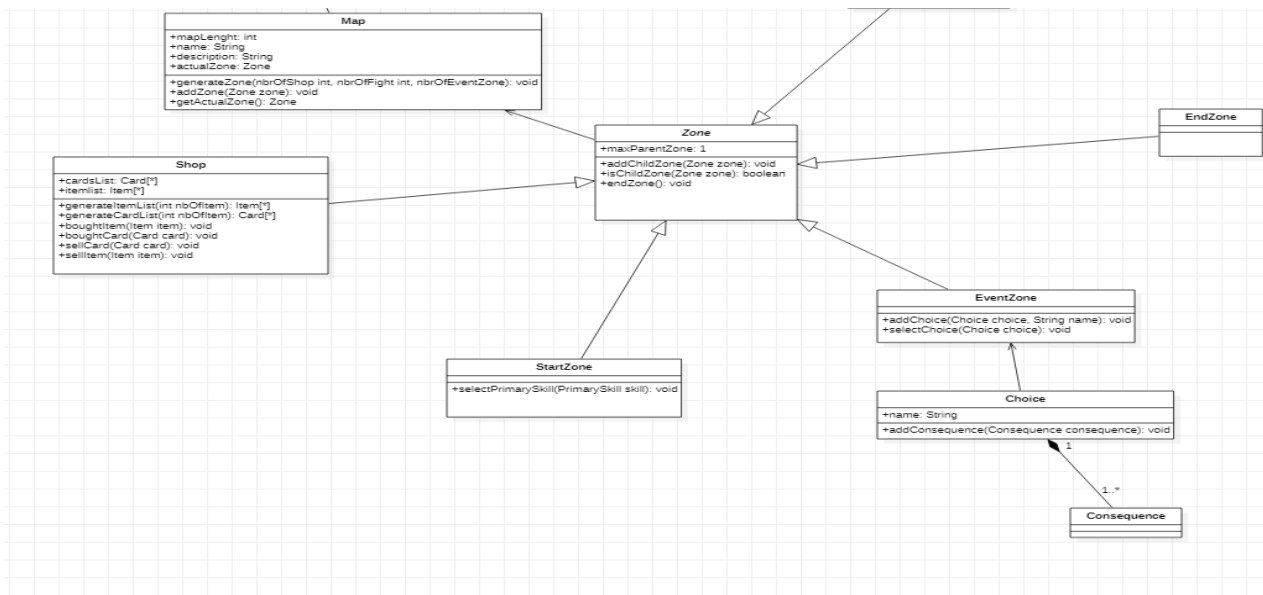
La class « Player » regroupe tous les attribues du personnage et les fonctions pour altérer les stats du personnage.



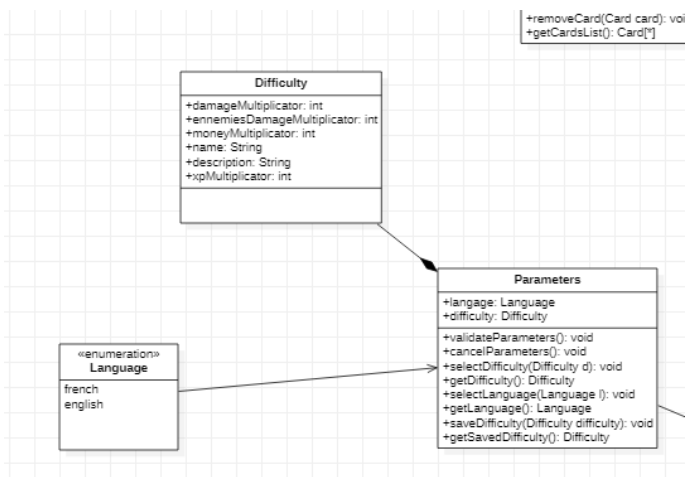
Chaque « hero » possède un « skill tree » (arbre de compétence) qui est constitué de compétence unique au héro séparé en 3 types de « skill » (compétence) différent actif, passif et primaire. Les actifs et passifs ont la possibilité d'être améliorer.



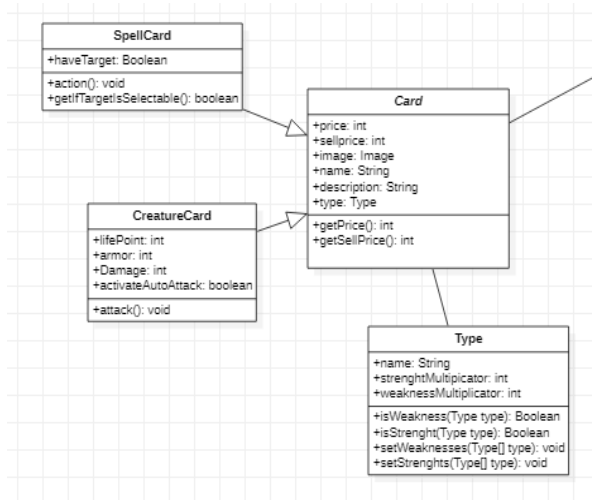
Les combats seront séparés par de camps les « Enemy » qui auront des stats différentes selon leur type. Et votre personnage aura sa main « Hand » qui aura les cartes utilisables. Le « fight » (combat) initialisera les récompenses et le temps du terrain.



La « map » (carte) est généré procéduralement il y a 3 zones dans la carte : event, fight, shop.

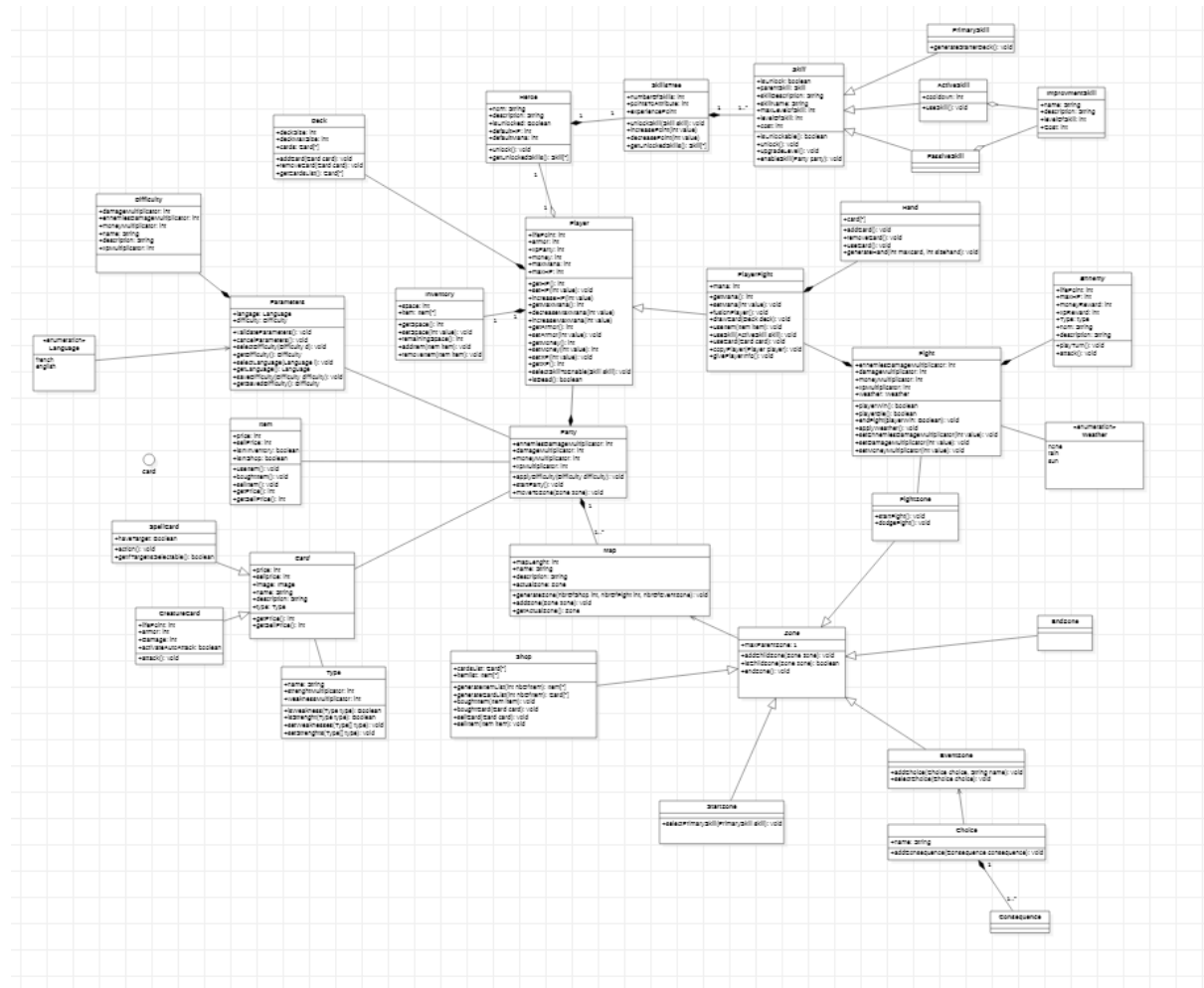


Les « parameters » seront utile pour changer la difficulté et la langue de jeux.



La class « card » représente les diffèrent type de carte sort ou des créatures invocables.

Vue d'ensemble : (Voir dans le répertoire)



Fonctionnement d'équipe

Méthodologie

Nous utilisons la méthode agile avec des sprint toute les 2 semaines. Pour la gestion de nos taches nous utilisons Trello et un dépôt git pour la mise en commun du code.

Répartition des taches

Abdel Ben Rejeb : conception des entité et gestion du système de combat.

Max Ducoudre : Développeur C# et gestion de la base de données.

Mattis Desvilles : Graphiste Unity.

Roni Basak : design des entité et conception du site.

Dépôt Git

Url :

https://dwarves.iut-fbleau.fr/gitiut/ducoudre/PT2021_DeckBuilder