

Qualité

A NOTER

Version : Document originel

1-Réponse technique au besoin

Le jeu marche correctement (pas de bug tel que le personnage qui reste coincé ou se téléporte).
Un fichier exécutable permet de lancer le jeu d'un simple clique sans avoir besoin du compilateur, des librairies, ect ...

Le jeu est utilisable sur différents systèmes d'exploitation (Window, Mac Os, Linux)

Il n'est pas très lourd (contrairement au jeu actuel qui font des dizaines de Go) ce jeu ne fait que quelques Mo et prend très peu de puissance pour fonctionner.

2-Réponse à l'utilisation

Les graphismes sont propres et cohérents, ils respectent les normes des jeux de combat en 2D tel que le décor, les personnages et les mouvements (dans un jeu de combat, un personnage est tout le temps en position de garde et avance en gardant les pieds près du sol comme le ferait un véritable combattant pour éviter les pertes d'équilibre) .



3-Réponse globale à un problème

Le marché des jeux de combats n'est pas en manque et il est difficile avec un simple jeu 2D développer en quelques mois sans budget d'apporter grand-chose à ce dernier. Néanmoins, ce jeu permettra dorénavant aux professeurs de régler leurs comptes autrement que pendant les réunions .(car les combattants sont inspirés de ces derniers).

Qualité logicielle

11 critères : (utiliser un barème de 1 à 10 pour noter a quels points le critères est bien remplie ou non et commenter ceux qui sont bas)

	note	remarque
Conformité par rapport au besoin	6	Le jeu correspond bien aux attentes que l'on a d'un jeu de combat, mais ne se démarque pas de par son gameplay TRES basique(nécessiterai plus de temps pour implémenter des attaques spéciales, interactions avec l'environnement, décor changeant, ...)
fiabilité	10	Aucun bug, aucune erreur
efficacité	10	Poids du projet en quelques Mo et fonctionne sur des appareils a petite configuration .
intégrité	9	Le jeu est lancé depuis un fichier exécutable qui ne donne aucun accès au code source, de plus il ne contient pas d'informations personnelles ou d'identifiants donc comporte aucun risques .
Facilité d'emploi	8	Le jeu est a la fois très simple d'utilisation, car il reprend les commandes de tout jeu de combat et facile a lancer (depuis un fichier exécutable, en un clic).
maintenabilité	7	Code bien organisé et ne contient pas énormément de lignes (un peu plus d'un millier)
souplesse	9	Le code étant bien organiser, les changements et

		modification peuvent être effectué sur une partie du code s'en en affecter l'autre.
testabilité	10	Après chaque changement, un run rapide de l'application pour vérifier le fonctionnement de ce dernier.
portabilité	8	Le jeu sera lancé depuis un fichier exécutable donc il pourra être utilisé facilement sur n'importe quel appareil après un cours téléchargement.
ré-utilisabilité	9	Chaque partie du code pourrait être réutilisée pour un projet de jeu vidéo en 2D.
interopérabilité	7	Le jeu pourra être lancé sur Window et Linux .

Démarche qualité

Suivi des fautes :

- Départ lent
- Peu de contact avec les professeurs encadrant
- Sous-estimation du projet

Nous avons eu quelques lenteurs à débiter le projet et la répartition des tâches s'est faite plus « naturellement » qu'elle n'a été décider a l'avance, nous avons aussi eu beaucoup de mal à travailler en mode agile avec les professeurs encadrant le projet.

Nous avons revu notre projet afin de le simplifier et le rendre plus réalisable, pris contact avec nos enseignants, donnez plus d'attention aux consignes afin de ne pas être hors sujet (notamment sur la documentation) et mis les bouchées double .

Tests unitaires :

Pour chaque changement apporté au code, un « run » est lancé afin de tester la fonctionnalité du changement.

Pour le design des personnages, il y a eu plusieurs étapes notamment avec des bonshommes en bâton pour tester les mouvements et avoir une idée du nombre de sprites nécessaire (un sprite étant UNE image représentant UNE partie d'UN mouvement) *les images dans la partie <réponse a l'utilisation> représente plusieurs sprites assemblés qui représente un mouvement .*

Passage en revue :

Utilisation d'un discord afin de partager le travail et de permettre aux membres d'émettre un avis ou proposer un changement sur ce qui a été fait

Téléchargement d'un compilateur en C et de la librairie SFML pour travailler sur le code du jeu.

Mise a part des problèmes de compréhension au début du projet et un départ tardif, le projet a avancé dans le sens que l'on voulait et rend un résultat satisfaisant.