

La documentation

A NOTER

Version : V2 (parties HS retiré, contenu étoffé et mieux illustré)

Projet : Jeu de VS Fighting

Objet : Ce document recense les différentes méthodes et moyens mis en œuvre pour la réussite du projet sur notre jeu de <VS Fighting> .

Pour la **documentation informatique**, nous avons des commentaires permettant de décrire les fonctions et lignes de codes importantes du projet .

```
void Avancer() { //Avance toujours vers l'adversaire
    if (orientation == false) //Si il regarde vers la droite
        pos.x += 10;
    else //Vers la gauche
        pos.x -= 10;

    if (rectSourceSprite.left == 160) //Revenir au sprite de basse
        rectSourceSprite.left = 0;
    else {
        rectSourceSprite.left += 80; //Modifie le sprite d'un cran vers la droite sur la ligne de la marche
    }
    sprite.setTextureRect(rectSourceSprite); //Actualise le sprite
    sprite.setPosition(pos.x,pos.y);
}
```

Le code est partagé sur discord en continue pour que tous les membres puissent y avoir accès, l'étudier, l'améliorer...

De plus, un diagramme UML à été produit par l'informaticien en charge. Il n'est pas définitif et peut toujours être sujet à des changements.

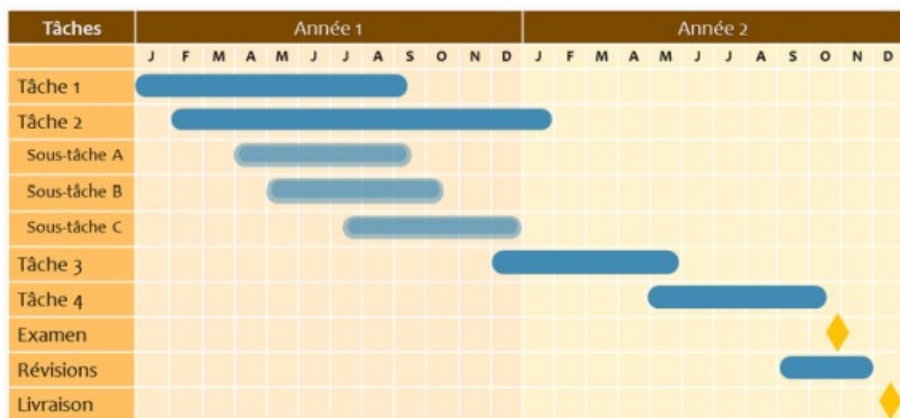
Nous avons réalisé des **études préalables** afin de préciser les grandes étapes du projet et sur comment nous voulions concevoir le jeu , comprenant :

- Un entretien avec un joueur, nous révélant l'importance du gameplay par rapport aux graphismes.
- Un brainstorming permettant de mettre en commun nos idées et expérience sur les jeux vidéo.

- Une étude de l'existant indiquant les différents moyens mis en œuvre par les jeux similaires ou à succès .



Un **diagramme de gantt** a été créer dans le but d'estimer la durée et les ressources nécessaires au projet, il aurait pu être couplé avec une estimation des charges .



Une **étude qualité** a été mené afin de déterminer les besoins auxquels doit répondre notre jeu ainsi et les attentes des utilisateurs. *Extrait du document*



- Démonstration des sprites, réalisés sur le modèle des jeux de combat afin de répondre aux attentes de l'utilisateur

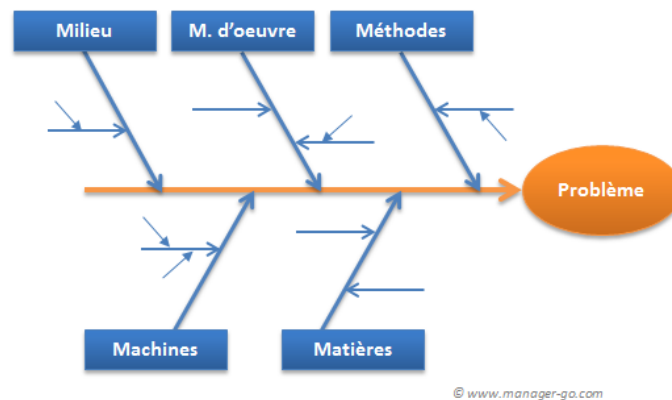
De plus, un tableau décrivant 11 critères de qualité à été réalisé afin de noter la qualité de notre jeu sur ses aspects techniques.

Afin de mettre en lumière les différents risques, nous avons produit :

- Une fiche de suivi des risques
- Un tableau récapitulatif des risques.

Le tout regroupé dans un même document, la **gestion des risques**

Un diagramme d'Ishikawa sera à réaliser une fois le jeu mis à disposition afin de relever et corriger les différents problèmes.



Un **cahier des charges**, afin de résumer et préciser le projet ainsi que son objectif, relevé les différentes contraintes techniques et budgétaires où nous avons mis en place des outils graphiques (tableau fonctionnel & bête à cornes).

