

Projet Space Invaders

Dossier de projet

Table des matières

1	Introduction.....	3
2	Objectifs.....	3
3	Analyse Fonctionnelle.....	3
4	Planification initiale	11
5	Analyse Technique	12
6	Environnement de travail	15
7	Suivi du développement	15
8	Erreurs restantes	15
9	Liste des livrables	16
10	Conclusions	16

NOTE L'INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:

Toutes les parties en italiques sont là pour aider à comprendre ce qu'il faut mettre dans cette partie du document. Elles n'ont donc aucune raison d'être dans le document final.

De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n'aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l'alourdir inutilement.

1 Introduction

Le projet consiste de réaliser le jeu « space invaders » indépendamment en C# tous les mercredi après-midi, pour approfondir les connaissances sur le C# et de réaliser un projet sur la base d'un cahier des charges,
Ce chapitre contient également l'inventaire et la description des travaux qui auraient déjà été effectués pour ce projet.

Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.

2 Objectifs

Ce chapitre énumère les objectifs du projet. L'atteinte ou non de ceux-ci devra pouvoir être contrôlée à la fin du projet. Les objectifs pourront éventuellement être revus après l'analyse.

Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.

3 Analyse Fonctionnelle

Story : Menu principal

Description

En tant que joueur

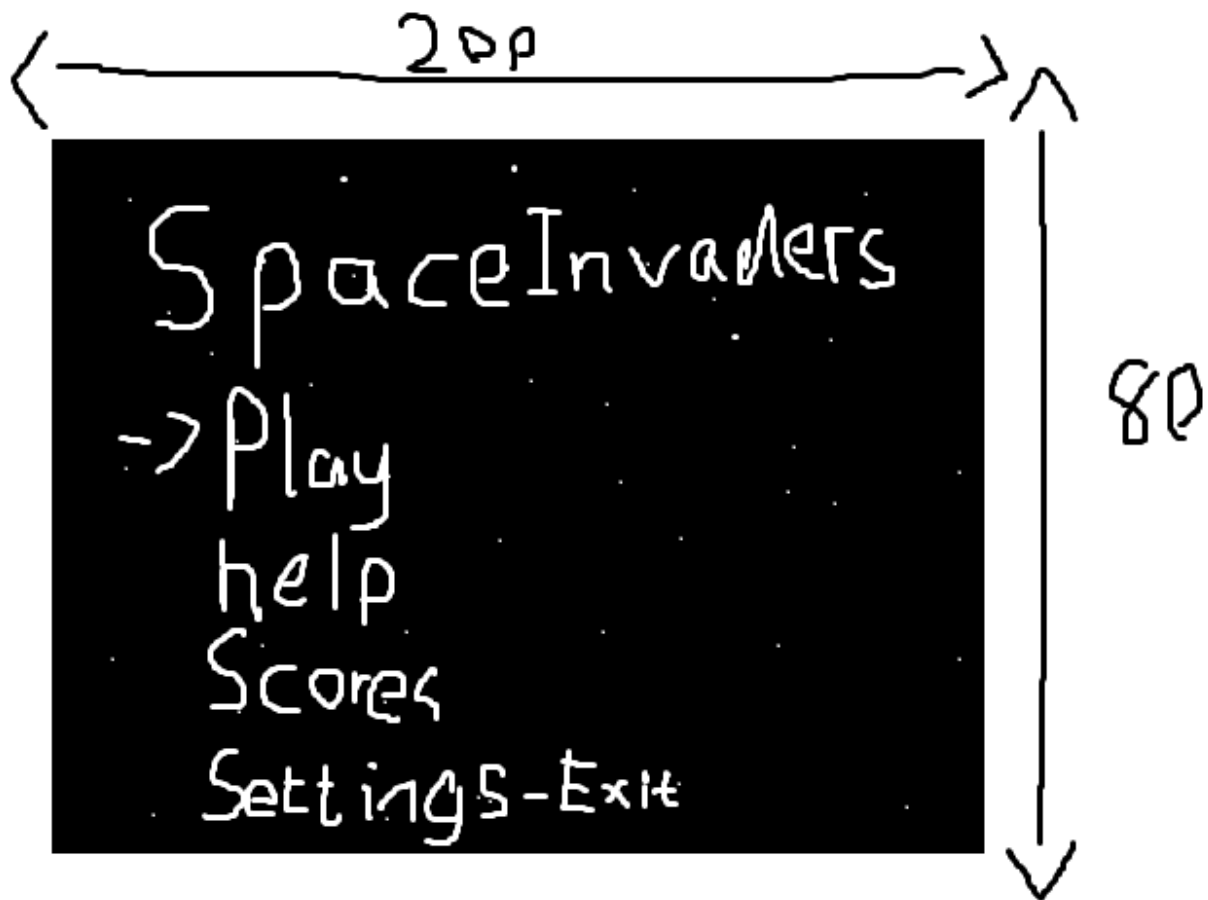
Je veux que le jeu m e présente un menu général

Pour pouvoir choisir ma prochaine action

Tests d'acceptance

- Quand je lance le programme SpicyNvader.exe, le menu général s'affiche (voir maquette)
- La fenêtre de console fait 200 colonnes de large et 80 lignes de haut
- Dans le menu, quand je tape en haut, la flèche de sélection monte d'une ligne
- Dans le menu, quand je tape en bas, la flèche de sélection descend d'une ligne
- Dans le menu avec la flèche sélection tout en haut, quand je tape en haut, elle ne bouge pas
- Dans le menu avec la flèche de sélection tout en bas, quand je tape en bas, elle ne bouge pas

Maquette



Story : Pause

Description

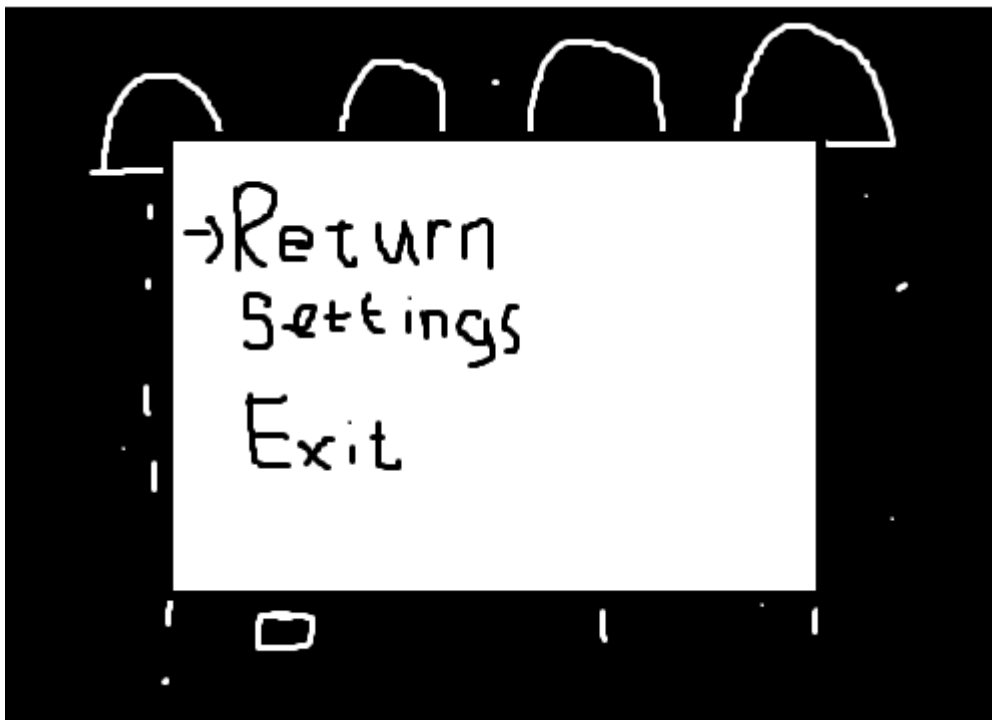
En tant que joueur

Je veux pouvoir mettre le jeu en pause en frappant sur une touche

Tests d'acceptance

- Quand je frappe sur esc le jeu se met en pause complètement
- Le menu pause s'affiche (voir sur la maquette)
- Pouvoir naviguer sur le menu comme sur le story menu principal
- Pour retourner en jeu on peut soit frapper sur esc ou frapper sur enter dans le menu pause

Maquette



Story : Scores en jeu

Description

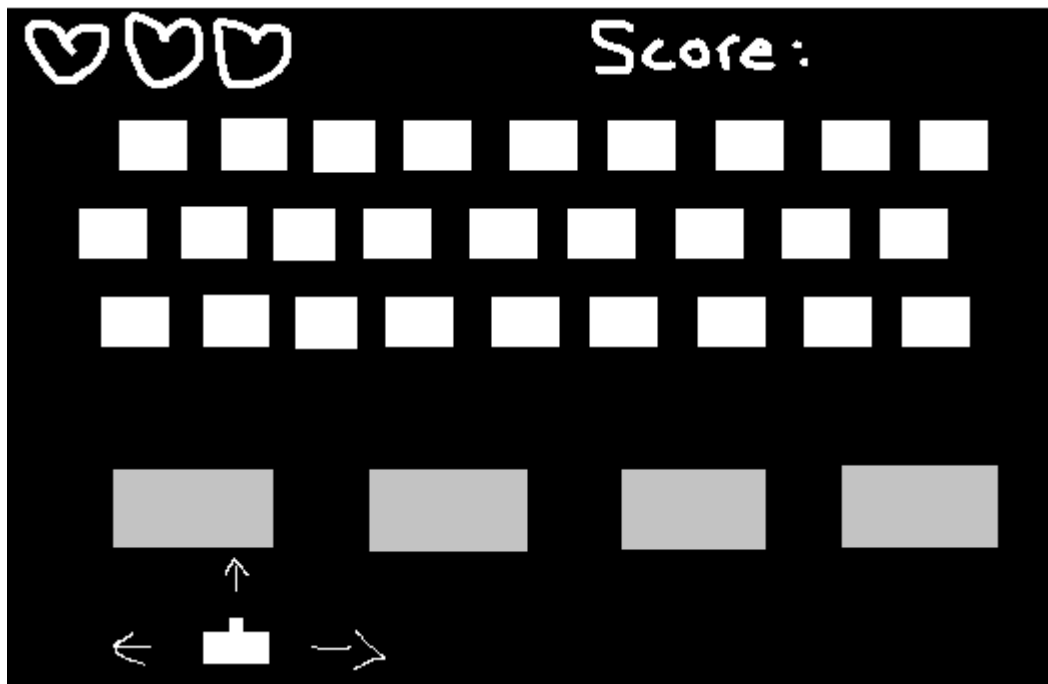
En tant que joueur

Je veux pouvoir voir mon score actuel sur l'écran de jeux en jouant

Tests d'acceptance

- Avoir le score actuel sur la fenêtre en haut à droite du jeu
- Le score augment en jeu

Maquette



Story : vies en jeu

Description

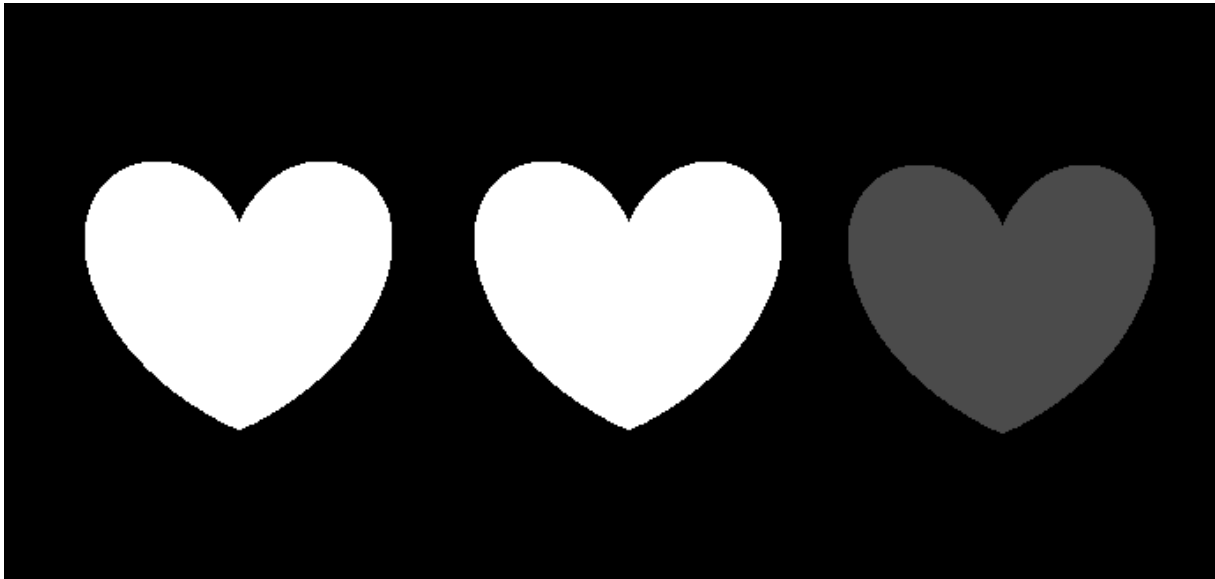
En tant que joueur

Je veux pouvoir avoir 3 vies et de les voir sur l'écran du jeu

Tests d'acceptance

- Avoir les 3 vie afficher à côté des scores
- Quand on se fait tuer une vie disparaît des vies restantes

Maquette



Story : menu perdu

Description

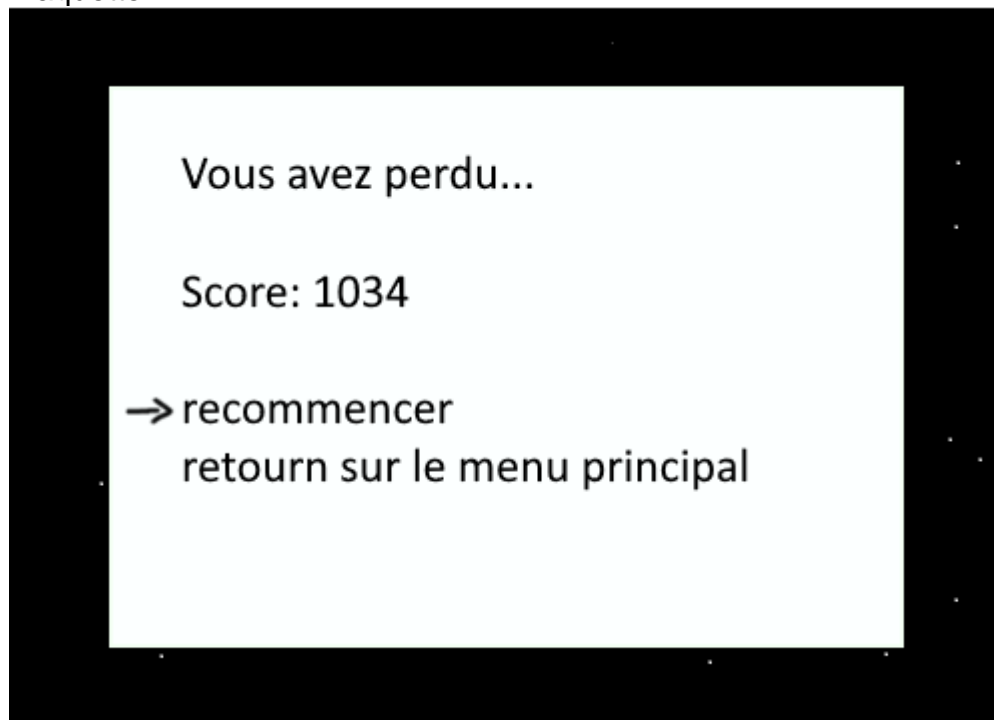
En tant que joueur

Je veux pouvoir recommencer le jeu quand je perds tous mes vies

Tests d'acceptance

- Avoir un menu perdu quand le joueur a perdu
- Pouvoir naviguer sur le menu comme sur le story menu principal
- Quand je tape « enter » sur rejouer, le jeu recommence de zéro

Maquette



Story : menu meilleurs scores

Description

En tant que joueur

Je veux pouvoir accéder à mon meilleur score sur une page

Tests d'acceptance

- Sur la page il y aura mes 5 meilleures scores dans l'ordre décroissant
- Je ne peux pas déplacer mon pointeur, il restera sur Exit pour sortir de la page

Maquette



Story : menu aide

Description

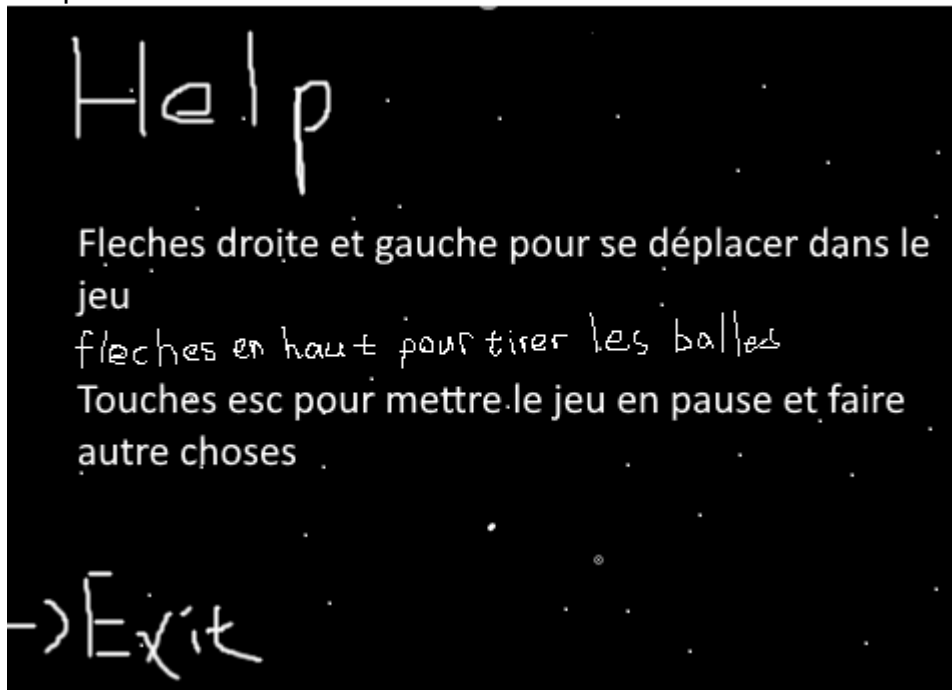
En tant que joueur

Je veux un menu aide qui me permette de comprendre comment jouer

Tests d'acceptance

- Sur la page il y aura une descriptive sur comment jouer et sur les touches
- Je ne peux pas déplacer mon pointeur, il restera sur Exit pour sortir de la page

Maquette



Story : Déplacement dans le jeu

Description

En tant que joueur

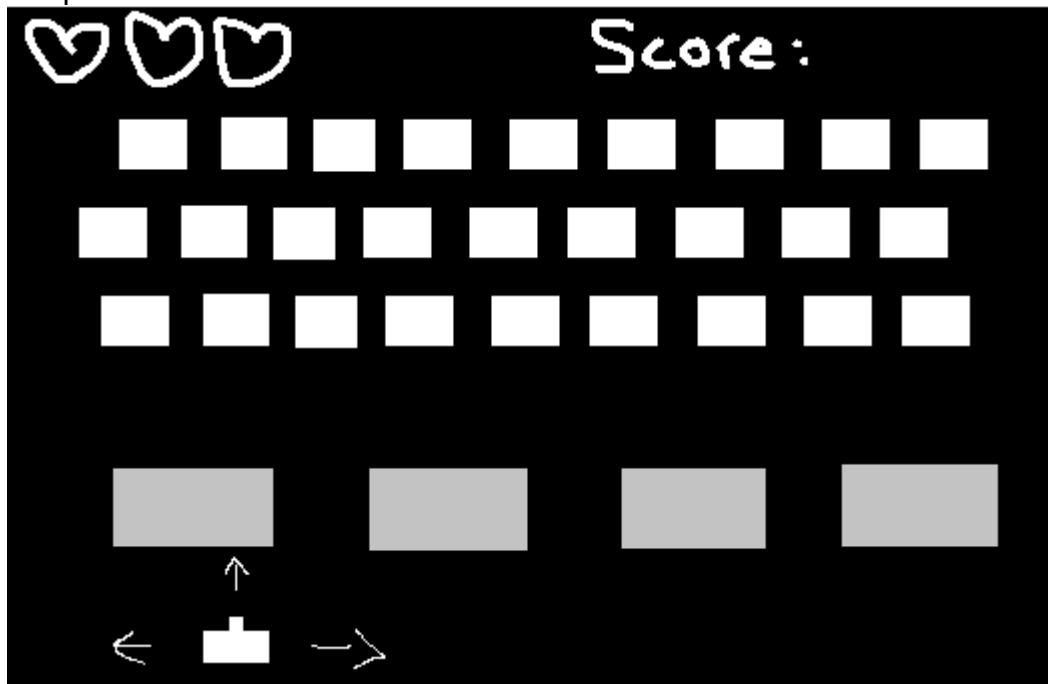
Je veux pouvoir me déplacer dans le jeu en frappant sur mon clavier

Pour pouvoir jouer au jeu

Tests d'acceptance

- Lorsque je frappe sur la flèche gauche je me déplace vers la gauche
- Lorsque je frappe sur la flèche droite je me déplace vers la droite
- Lorsque je frappe sur la flèche en haut je tire des balles sur les invaders

Maquette



4 Planification initiale

Semaine	Livrable	Planning
45(7.11.2022)	Beta 1	<ul style="list-style-type: none">• Menu principal• Déplacements dans le jeu• Vies en jeu• Menu perdu• Menu aide• Scores en jeu
48(28.11.2022)	Beta 2	<ul style="list-style-type: none">• Vies en jeu• Menu pause• Menu scores
51(19.12.2022)	Version 1.0	Avoir le jeu complet et fonctionnel

5 Analyse Technique

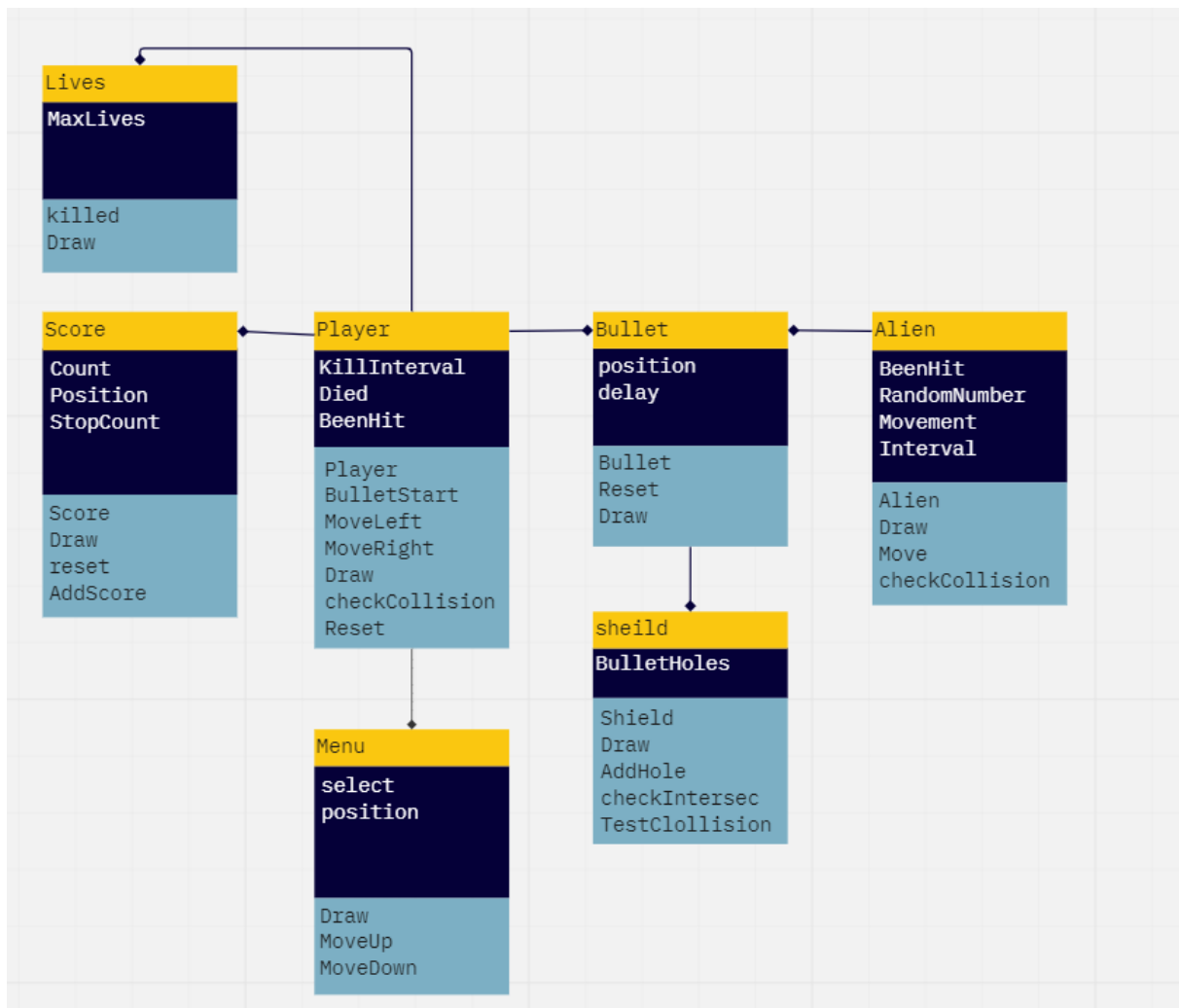


diagram de class 1

Dossier de projet

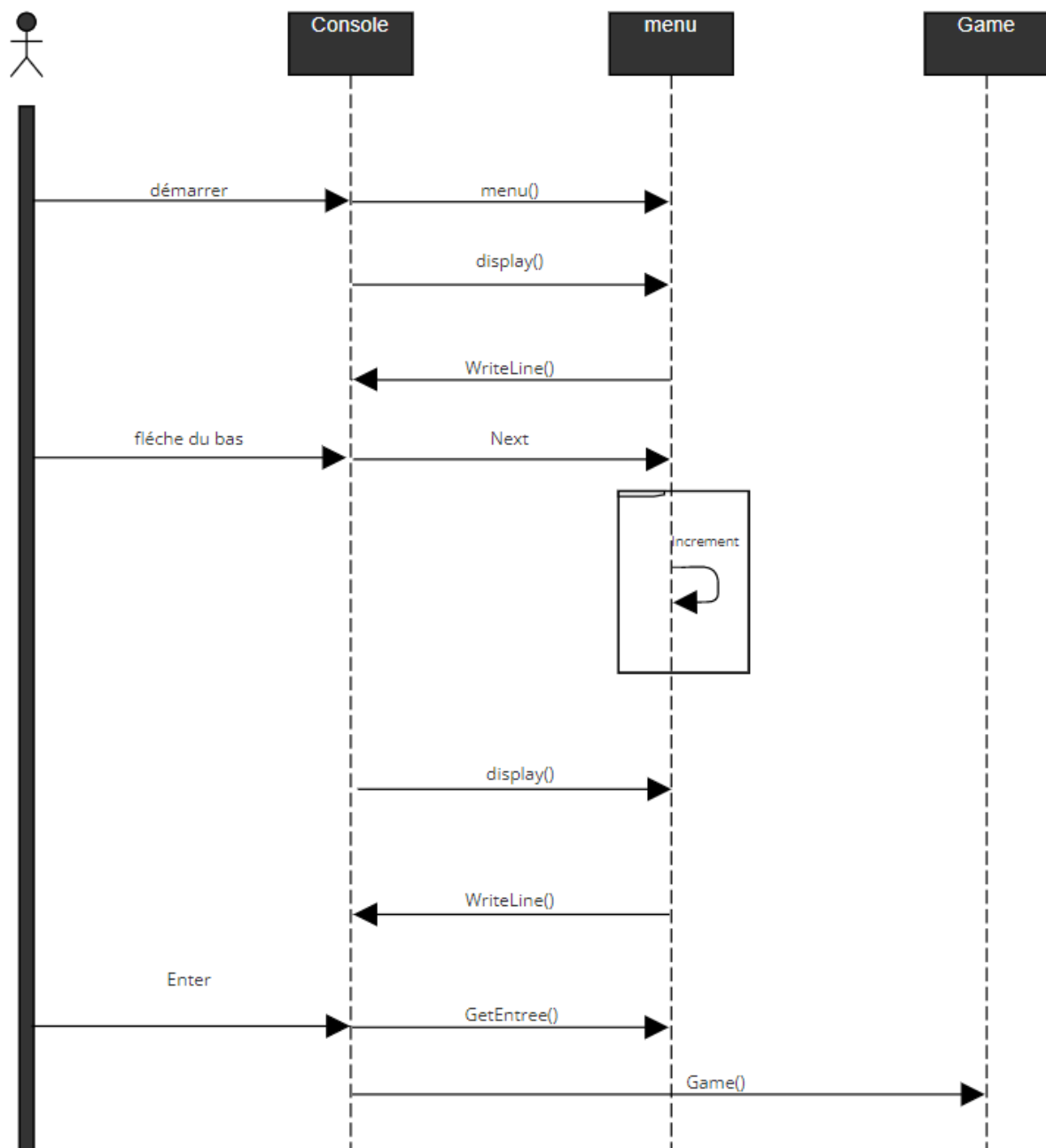
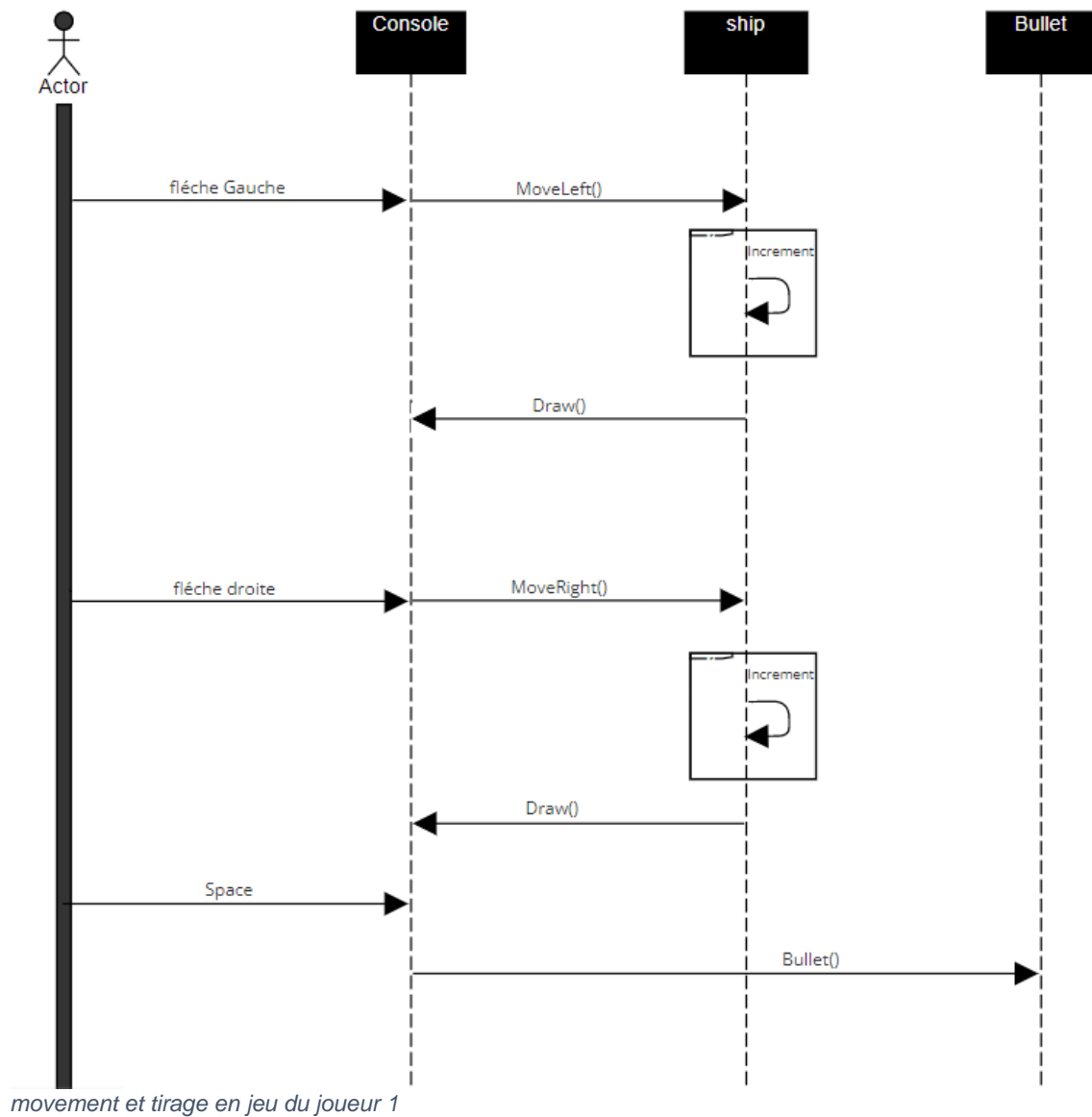
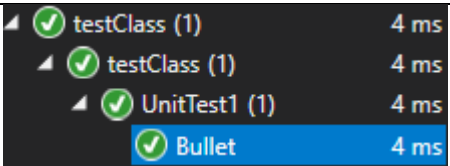
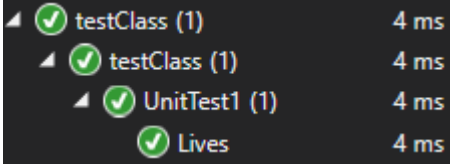
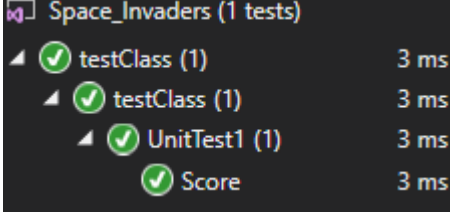
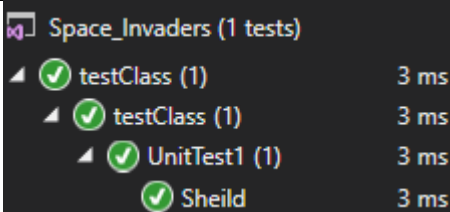


Diagram de séquence pour le menu 1

Dossier de projet



Dossier de projet

Test class Bullet	 <p>testClass (1) 4 ms testClass (1) 4 ms UnitTest1 (1) 4 ms Bullet 4 ms</p>	
Test class Lives	 <p>testClass (1) 4 ms testClass (1) 4 ms UnitTest1 (1) 4 ms Lives 4 ms</p>	
Test class Score	 <p>Space_Invaders (1 tests) testClass (1) 3 ms testClass (1) 3 ms UnitTest1 (1) 3 ms Score 3 ms</p>	
Test class Shield	 <p>Space_Invaders (1 tests) testClass (1) 3 ms testClass (1) 3 ms UnitTest1 (1) 3 ms Shield 3 ms</p>	

6 Environnement de travail

- PC ETML, un clavier une souris et un écran
- System d'exploitation Windows 10
- Visual Studio 2022
- Github Website/Desktop
- Office 365
- Samsung portable SSD 500GB

7 Suivi du développement

Pour chaque user story de l'analyse, donner sous forme de tableau:

- *La date à laquelle le chef de projet a validé les tests d'acceptance*
- *La date à laquelle la story a été terminée (= validée par le chef de projet)*

Rapport d'exécution des tests unitaires récents (=proche de la date d'édition du document)

8 Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

- *Description détaillée*
- *Conséquences sur l'utilisation du produit*

- *Actions envisagées ou possibles*

9 Liste des livrables

Lister les livrables du projet, avec toutes les informations nécessaires au destinataire pour les récupérer.

10 Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

- *Objectifs atteints / non-atteints*
- *Points positifs / négatifs*
- *Difficultés particulières*
- *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*