
Cahier des charges

- Présentation du projet

Nous aimerions créer une application qui est sous forme de jeu. Celle-ci permettrait de jouer à questions pour un champion avec des catégories spécifiques. L'utilisateur pourra choisir parmi un nombre de réponses, il aura également une vision continue par rapport à sa progression.

Les joueurs pourront également ajouter des questions personnalisées dans la catégorie communauté ainsi que les réponses, celles-ci seront supervisées par les développeurs.

- Objectif du client

Le client va utiliser afin de divertir un maximum d'utilisateurs. L'application sera sous forme de jeu, il aura bien entendu le droit d'y ajouter des pubs afin de rémunérer son jeu par la suite. Le jeu aura un but culturel et ludique.

- Intervenants

Ce sont les développeurs en l'occurrence Christopher Fauconnier et Simon Kinet, qui s'occupent de la création.

- Cible/Utilisateurs

Le produit n'est pas destiné à une catégorie de personnes particulières, toute personne de tout âge peut y jouer facilement.

- Demandes fonctionnelles

- L'utilisateur est capable de choisir une catégorie de questions proposées (Informatique, Sport, Culture et communauté)
- Le joueur pourra choisir un degré de difficulté (facile/moyen/difficile)
- L'utilisateur pourra répondre aux questions via un input écrivant l'indice de la réponse (A ou 1)
- Une barre de progression sera visible durant tout le long du jeu pour savoir où il en est
- La progression du joueur peut être enregistrée avec un nom d'utilisateur
- Il a la possibilité d'ajout de questions-réponses dans une catégorie bien distincte
- Le jeu doit avoir un aspect ludique afin que l'utilisateur puisse enrichir ses connaissances

- Contraintes et charte graphique

L'application doit être développée en python, l'affichage se fait partiellement en console. Tout doit fonctionner correctement avec le minimum de ressources possibles. Nous utiliserons un module graphique afin que l'interface visuelle soit agréable pour l'utilisateur.

- Planification

Dans un premier nous avons établi ce cahier des charges ainsi qu'un diagramme UML et d'architecture. Ceux-ci nous permettrons de réaliser le MVP. L'implémentation du MVP se fera les semaines suivantes. En partant de celui-ci nous allons ajouter toutes les fonctionnalités citées plus haut.

Il y aura une réunion toutes les 2 semaines, pour l'état d'avancement du projet. Une fois le projet finit ces réunions continueront vers une amélioration de l'application en ajoutant des fonctionnalités, des pubs. La maintenance du jeu se fera toujours notre équipe.

Diagramme UML

L'utilisateur choisit la catégorie dans laquelle il compte jouer. Ces dernières sont divisées en deux parties : celles préexistantes et celles qui seront créées par les différents utilisateurs. Chaque réponse valide sera stockée dans une variable globale illustrée par "Réponses correctes" sur notre diagramme ci-contre. Lors de la fin du test, les points sont employés par notre classe score qui viendra également prendre le pseudo choisi par l'utilisateur en début de session.

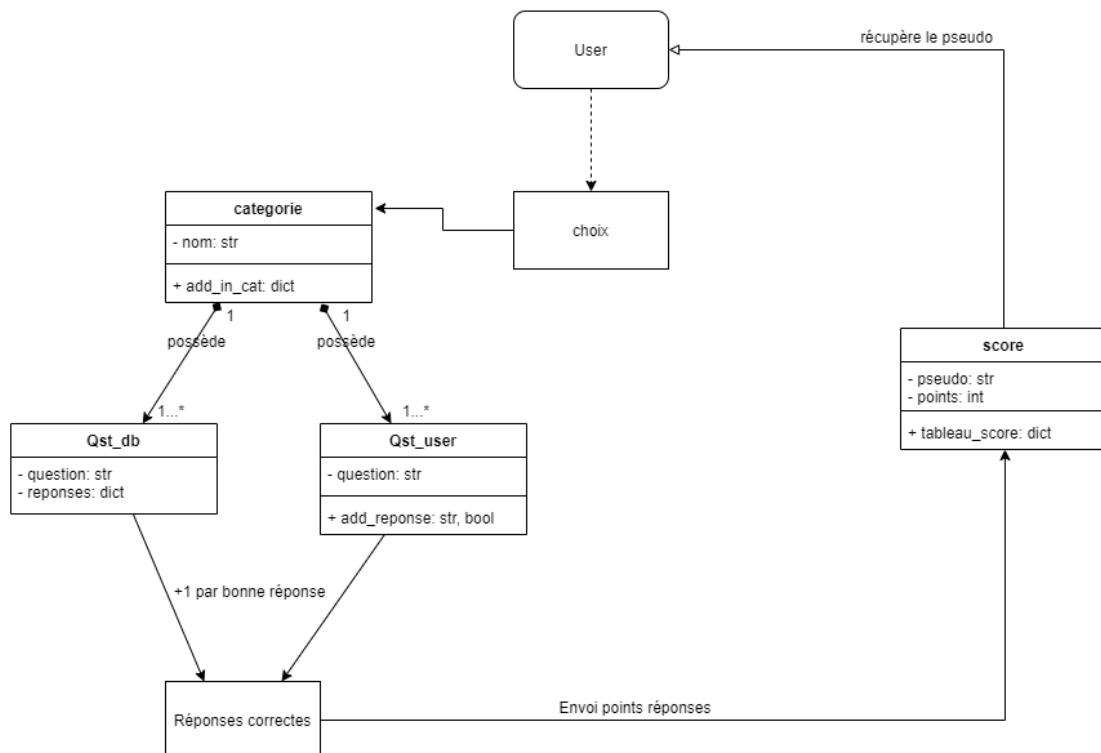


Diagramme d'architecture

Les 2 interfaces utilisateur (GUI/console) interagiront avec l'application. La base de données est aussi directement en lien avec l'application afin de récupérer les données pour son bon fonctionnement. Elle sera utile dans le cas de l'ajout de questions-réponses de l'utilisateur ainsi que le sauvegarde de son score.

