

## PROJET JEU DU 421



## CAHIER DES CHARGES PROJET TECHNIQUE

Maître d'ouvrage : Lorenzo Cacciato

Date : 21/05/24

## Table des matières

1	RESUME DU PROJET	3
2	OBJET DU DOCUMENT	3
3	DESCRIPTION DU PROJET	3
4.1	<i>GÉNÉRALITÉS</i>	3
4.2	<i>FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL</i>	3
4.3	<i>PUBLIC VISÉ</i>	3
4.4	<i>FONCTIONS PRINCIPALES</i>	3
4.5	<i>LES APPLICATIONS FONCTIONNELLES</i>	4
4.6	<i>LES OUTILS</i>	4
4.7	<i>L'ASPECT JURIDIQUE</i>	4
5	LES PREREQUIS TECHNIQUE	4
6	DESCRIPTION DES PRESTATIONS	4
6.1	<i>LIVRABLES</i>	4
6.2	<i>MISE EN OEUVRE</i>	4
6.3	<i>LA RECETTE</i>	4
7	CRITERES D'EVALUATION ET GRILLE DE NOTATION	5
8	ANNEXES	5

G

## **1 RESUME DU PROJET**

L'objectif de ce projet est de créer un jeu numérique nommé **421** basé sur le jeu traditionnel de dés, avec une implémentation progressive des fonctionnalités de base jusqu'à une interface utilisateur avancée et un mode multijoueur.

## **2 OBJET DU DOCUMENT**

Le présent document a pour objet de décrire la mise en place du jeu **421**, en détaillant les exigences techniques, fonctionnelles et les livrables attendus.

## **3 DESCRIPTION DU PROJET**

### **4.1 GÉNÉRALITÉS**

Le projet **421** vise à fournir un jeu de dés numérique où les joueurs peuvent lancer des dés, avec des règles spécifiques pour déterminer les victoires et gérer les relances.

### **4.2 FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL**

Le développement du jeu se fera en trois niveaux progressifs :

- **Niveau 1** : Implémentation des mécaniques de base avec la possibilité de lancer trois dés, détection de victoire avec une combinaison de 4, 2, 1 (ordre non important), et relance des dés ayant fait 6.
- **Niveau 2** : Ajout d'un système de points et de sauvegarde, utilisation de la programmation orientée objet (POO), et option pour rejouer.
- **Niveau 3** : Développement d'une interface utilisateur en 2D ou 3D et ajout d'une option multijoueur.

### **4.3 PUBLIC VISÉ**

Le public visé comprend les amateurs de jeux de société numériques, les joueurs occasionnels, ainsi que toute personne intéressée par les jeux de dés classiques.

## 4.4 FONCTIONS PRINCIPALES

Les fonctionnalités clés attendues dans les différentes versions du jeu sont les suivantes :

- **Niveau 1 :**
  - Lancer trois dés.
  - Détection de la victoire avec la combinaison 4, 2, 1.
  - Relance des dés ayant fait 6.
- **Niveau 2 :**
  - Système de points et sauvegarde.
  - Utilisation de la POO pour structurer le code.
  - Option pour rejouer une partie.
- **Niveau 3 :**
  - Interface utilisateur en 2D ou 3D.
  - Option multijoueur pour jouer avec d'autres personnes.

## 4.5 APPLICATIONS FONCTIONNELLES

Chaque fonctionnalité sera décrite de manière détaillée dans les documents fournis par la Maîtrise d'Œuvre (MOE).

## 4.6 OUTILS

Les outils potentiels pour le développement de ce jeu incluent :

- **Langages de programmation :** C++, Java, Python, ou un langage de script comme JavaScript pour les jeux web.
- **Moteurs de jeu :** Unity (C#), Unreal Engine (C++), Godot (GDScript).
- **Outils de gestion de projet :** Trello, Jira.
- **Environnements de développement :** Visual Studio, IntelliJ IDEA, PyCharm.

## 4.7 ASPECT JURIDIQUE

Les aspects juridiques à prendre en compte incluent :

- **Propriété intellectuelle :** Assurer que les images et informations des pièces sont correctement utilisées et respectent les droits d'auteur.
- **Protection des données :** Conformité avec les réglementations de protection des données personnelles (ex : RGPD).

## 5. DESCRIPTION DES PRESTATIONS

### 5.1 LIVRABLES

- **Code source du jeu.**
- **Documentation technique et utilisateur.**
- **Fichiers de configuration et scripts d'installation.**

### 5.2 MISE EN ŒUVRE

Les prestations incluent :

- Développement des fonctionnalités listées.
- Tests unitaires et intégration.
- Déploiement sur un serveur de production.

### 5.3 RECETTE

La procédure de recette doit démontrer que :

- Toutes les fonctionnalités sont opérationnelles.
- Les performances du site répondent aux exigences.
- La sécurité du site est assurée.

## 6. CRITÈRES D'ÉVALUATION ET GRILLE DE NOTATION

Les critères d'évaluation incluent :

- Conformité aux exigences fonctionnelles.
- Qualité du code et de la documentation.
- Respect des délais de livraison.
- Efficacité et performance du site.

**Exemple de mécaniques de jeu à intégrer :**

- Lancer des dés : Simuler le lancer de trois dés et afficher les résultats.
- Détection de victoire : Vérifier si les dés affichent une combinaison de 4, 2, 1, peu importe l'ordre.
- Relance des dés : Permettre la relance des dés ayant affiché un 6.