

I.L.U. 4


Projet Pirates

Cahier des charges



Gireaud	Noémie
Jere	Corentin
Mounié	Robin
Payrau	Fabien
Salazar	Enzo
Tenailleau-Servant	Louis

29 Avril 2024



1. Présentation du projet	3
1.1. Contexte du jeu	3
1.2. Déroulement d'une partie	3
1.3. Stratégie et chance	3
2. Besoins et contraintes du projet	4
3. Prestations attendues & livrables	5
3.1. Organisation interne	5
3.2. Validation des attendus	5
3.2.1. Tests unitaire	5
3.2.2. Tests de l'interface	5



1. Présentation du projet

Ce projet consiste en un jeu de société nommé "Pirates Escape". Similaire au jeu de l'oie, 2 joueurs (représentés par des pirates) s'affrontent sur un plateau.

1.1. Contexte du jeu

Les 2 pirates s'affrontent sur une île où ils veulent arriver en premier sur la plage pour récupérer la barque et partir. Au cours de leur bataille, certains événements vont se produire remettant en cause leur objectif.

1.2. Déroulement d'une partie

- Chaque joueur utilise un pion représentant son pirate, avec des couleurs distinctes pour chaque joueur.
- Le jeu se déroule avec deux dés traditionnels. Les joueurs lancent les dés à tour de rôle et avancent leur pirate selon le total des dés, en suivant les règles classiques du jeu de l'oie (doubles, cases spéciales, etc.).
- Chaque pirate commence avec 5 points de vie. Ces points de vie peuvent être perdus en fonction des événements sur le plateau : pièges, combats, ou autres événements imprévus.
- Si un pirate perd tous ses points de vie, il est éliminé et son adversaire remporte la partie.

1.3. Stratégie et chance

"Pirates Escapes" combine habilement stratégie et chance. Chaque joueur devra utiliser ses déplacements judicieusement, éviter les pièges, et peut-être même engager des duels avec son adversaire pour le vaincre. Les cases spéciales offrent des avantages ou des désagréments qui peuvent changer le cours du jeu en un instant.



2. Besoins et contraintes du projet

Le jeu devra respecter certaines demandes détaillées ci-dessous :

- Plateau
 - Le plateau devra posséder 30 cases exactement. Il y aura une case de début et une case de fin (comprise dans les 30 cases).
 - Les joueurs doivent pouvoir comprendre simplement le sens du jeu : sur quelle case doit aller le pion après avoir jeté les dés, tout en respectant le sens début → fin.
 - Chaque case peut avoir un effet positif ou négatif (case à effet), ou neutre. Il devra y avoir minimum 2 cases à effets différents. Ces cases ne doivent pas être superposées sur la case début ou la case fin.
- Cases à évènements (2 obligatoires)
 - Falaise : Le pirate tombe de la falaise, se blesse (subit 3 points de dégâts) et le fait reculer de x (TODO) cases.
 - Swap : Les 2 pirates échangent leur position.
- Pirates
 - Un pirate possède 5 points de vie, visible à n'importe quel moment de la partie. Les cases à événements peuvent influencer sur ces derniers.
- Dés
 - Chacun son tour, chaque pirate pourra lancer 2 dés à 6 faces numérotées de 1 à 6.
 - Les dés devront être animés au moment du lancement.



3. Prestations attendues & livrables

Le travail attendu est de rendre un exécutable java (.jar) fonctionnel pour le 17 mai ainsi que son code source ayant permis sa réalisation. Le code devra aussi être accompagné d'une documentation utilisateur et d'une documentation technique.

3.1. Organisation interne

Les rôles de chaque personne ont été définis ainsi :

- **Chef de projet & Resp. Tests** : Robin Mounié
- **Architecte** : Noémie Gireaud (Responsable de l'architecture ECB et du répertoire GitHub)
- **UML** : Enzo Salazar
- **Rédacteur** : Louis Tenailleau-Servant
- **Développeurs** : Corentin Jere & Fabien Payrau

Les méthodes de travail ont été définies selon SCRUM. Chaque semaine a lieu un "sprint" (avec ses objectifs). En début de semaine, l'équipe fait le point et redéfinit les objectifs de la semaine suivante.

3.2. Validation des attendus

Le projet sera testé de 2 manières différentes avant validation au client. Chaque test sera détaillé dans la documentation technique.

3.2.1. Tests unitaire

Une partie de tests unitaire vise à vérifier le fonctionnement du modèle. Ces tests visent à éviter une régression lors des développements, ainsi que le bon fonctionnement interne du jeu.

3.2.2. Tests de l'interface

L'équipe de développement testera manuellement le fonctionnement de l'interface (action ou inaction des boutons), le bon placement des différents éléments sur la fenêtre, selon des scénarios réfléchis et imaginés pour le jeu.