

# **Projet Tutoré S2**

## **Projet 42 : Walkyries**

### **Livrable D1.1 : Document des specifications fonctionnelles**

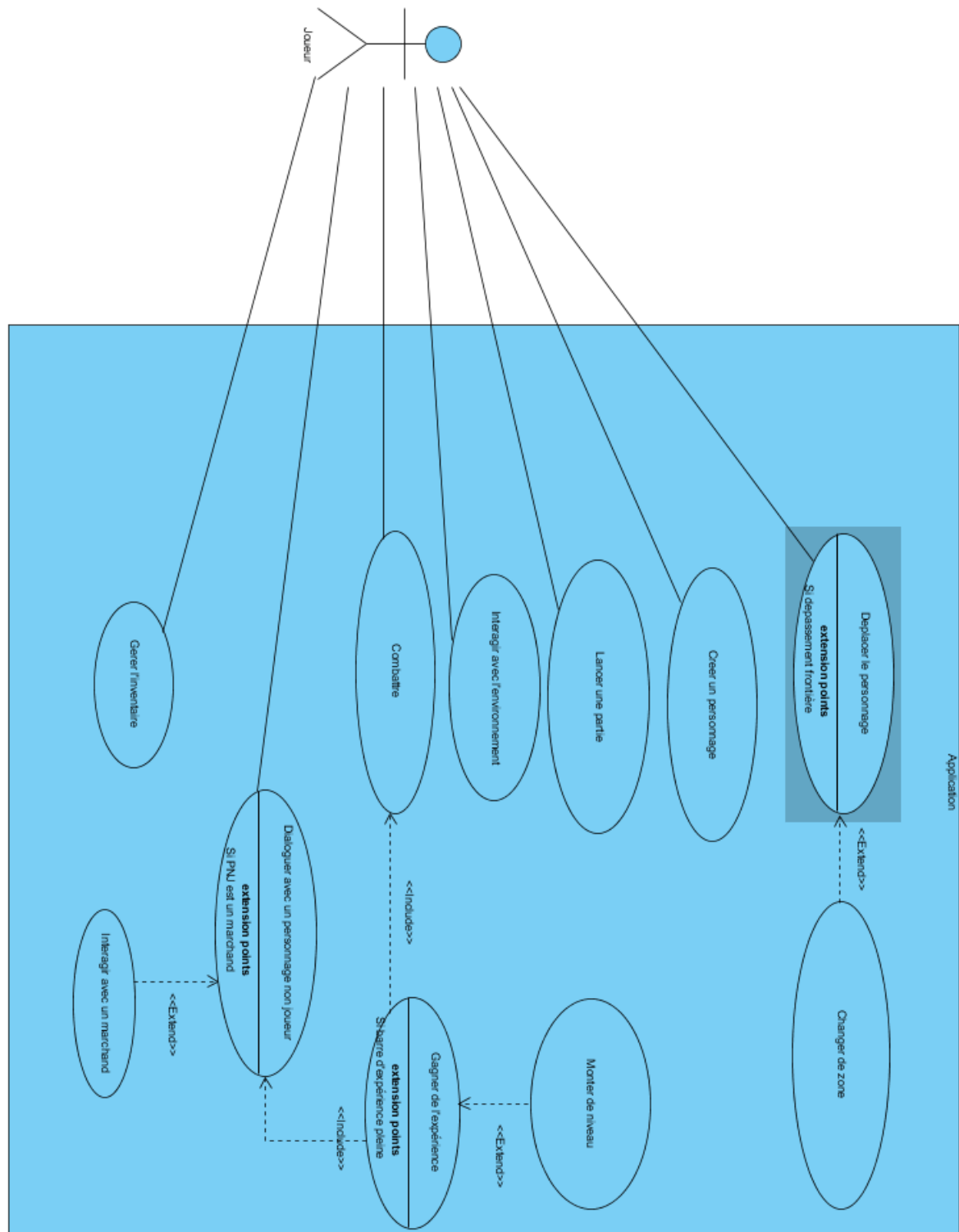
---

## **Récapitulatif du thème du projet :**





Nous avons choisi comme sujet pour notre projet de développer un jeu en JAVA s'inspirant du jeu de rôle papier et du logiciel Roll20. Le jeu possèdera un scénario avec la possibilité de faire des choix qui vont influencer sur l'histoire et changeront les dialogues avec les Personnages Non Joueurs. De plus, lors de la création du personnage, le joueur sera questionné sur le nom, le prénom, le sexe, la race et la classe de son héros et devra tirer des dés – virtuels – pour avoir ces statistiques.





Le jeu possèdera deux principales phases : une phase d'exploration et une phase de combat. Lors de la phase de l'exploration, le joueur pourra se déplacer librement sur la carte avec les touches ZQSD. Lors de la phase de combat, les combats sont au tour par tour avec un nombre de mouvements restreints et des points de capacités limités par tour. De plus les combats reprennent le système de dés du jeu de rôle papier.

## Diagramme des cas d'utilisation :




## Bilan des différents cas

| Name  | Description  |
|---|--|
|  Joueur                                    |  |
|  Monter de niveau                          | <p>Précondition :<br/>barre d'experience pleine</p> <p>Postcondition :<br/>capacité de la barre d'experience augmentée, statistiques du personnage augmentées</p> <p>Paramètres :<br/>personnage</p> <p>Description :<br/>augmente le niveau du personnage lorsque la barre d'experience est pleine.</p> |
|  Déplacer le personnage                  | <p>Précondition :<br/>Personnage sur une position initiale, joueur souhaite déplacer le personnage</p> <p>Postcondition :<br/>Personnage déplacé</p> <p>Paramètres :<br/>personnage, position</p> <p>Description : déplacement du personnage sur le plateau de jeu</p>                                   |
|  Dialoguer avec un personnage non joueur | <p>Précondition :<br/>partie lancé et personnage non joueur présent</p> <p>Postcondition :<br/>fin de discussion avec le personnage non joueur</p> <p>Paramètres :<br/>personnage, personnage non joueur</p> <p>Description :<br/>permet d'interagir avec un personnage non joueur</p>                   |

|  |  |
|--|--|
|  Gerer l'inventaire             | <p>Précondition :<br/>ouverture inventaire</p> <p>Postcondition :<br/>fermeture inventaire</p> <p>Paramètres :<br/>personnage, inventaire</p> <p>Description :<br/>permet d'ouvrir et de fermer l'inventaire et d'équiper des objets.</p>  |
|  Interagir avec l'environnement | <p>Précondition :<br/>lancer une partie et environnement interactif</p> <p>Postcondition :<br/>action effectuée sur l'environnement ou la partie de l'environnement</p> <p>Paramètres :<br/>personnage, environnement</p> <p>Description :<br/>interaction avec l'environnement (ex : ouvrir une porte...)</p>   |
|  Interagir avec un marchand   | <p>Précondition :<br/>personnage non joueur marchand présent</p> <p>Postcondition :<br/>fin d'interaction avec le personnage non joueur</p> <p>Paramètres :<br/>personnage, personnage non joueur marchand</p> <p>Description :<br/>permet d'interagir avec un personnage non joueur marchand (plus de possibilité d'interaction qu'un personnage non joueur normal)</p> |
|  Gagner de l'expérience       | <p>Précondition :<br/>ennemi vaincu ou quete finie</p> <p>Postcondition :<br/>barre d'xp mise a jour</p> <p>Paramètres :<br/>personnage, ennemi, quete</p>   |

|                              |   |
|------------------------------|---|
|                              | <p>Description :</p> <p>augmente la barre d'expérience du personnage en fonction de la quete finie ou du monstre tue</p>  |
| <p>● Changer de zone</p>     | <p>Précondition :</p> <p>partie lancée et fin de zone</p> <p>Postcondition :</p> <p>nouvelle zone</p> <p>Paramètres :</p> <p>personnage, position</p> <p>Description :</p> <p>le personnage change de zone lorsqu'il arrive à la limite de la zone précédente</p> |
| <p>● Combattre</p>           | <p>Précondition :</p> <p>partie lancée, présence d'un ennemi (objet de l'environnement)</p> <p>Postcondition :</p> <p>ennemi vaincu</p> <p>Paramètres :</p> <p>personnage, ennemi</p> <p>Description :</p> <p>Déroulement du combat.</p>                          |
| <p>● Creer un personnage</p> | <p>Précondition :</p> <p>ecran sur le menu</p> <p>Postcondition :</p> <p>personnage créé</p> <p>Paramètres :</p> <p>personnage, nom, statistiques</p> <p>Description :</p> <p>permet de créer un personnage</p>   |
| <p>● Lancer une partie</p>   | <p>Précondition :</p> <p>ecran sur le menu et personnage créé</p> <p>Postcondition :</p> <p>partie lancée</p>   |

|   |   |
|---|---|
|   | <p>Paramètres :</p> <p>personnage</p> <p>Description :</p> <p>lancer une partie</p> |
|  Application |   |