

CAHIER DES CHARGES - « SIMON'S ADVENTURE » - SUPERDRY

Sommaire

A.Principe du jeu.....	2
B.But du projet.....	2
a.But personnel.....	2
b.But du produit.....	2
C.Périmètre.....	2
D.Logiciels utilisés.....	3
E.Architecture.....	3
F.Planning général.....	3
G.Quelques fonctions.....	4
H.Processus de validation.....	6
a.1er échelon :.....	6
b.2ème échelon :.....	6
c.3ème échelon:.....	6

A. Principe du jeu

Notre objectif est de permettre au joueur de pouvoir contrôler un personnage (du nom de Simon) qui aura la possibilité d'évoluer dans un univers en 2 dimensions. Nous prévoyons de créer quatre à cinq tableaux qui introduisent différents éléments des Gameplay (Un labyrinthe, un système d'énigme, etc...). Le jeu sera accompagné d'un scénario simple permettant l'implication du joueur. A chaque fin de tableau, le joueur sera confronté à un choix moral influençant la suite de son aventure. Par exemple, si le joueur décide de faire un choix moral que l'on peut juger de facile (laissée une personne mourir) au lieu de faire un choix difficile (risquer sa vie pour sauver une personne), la suite du jeu sur le prochain tableau sera facilitée mais la fin du jeu sera mauvaise. A l'inverse, si le joueur fait des choix difficiles, le jeu deviendra plus compliqué mais la fin sera plus satisfaisante. Les fins seront décrites par un panneau de texte qui résume l'ensemble des choix ainsi que leurs conséquences.

B. But du projet

a. But personnel

Le but du projet est de pousser nos connaissances en python et d'augmenter notre autonomie dans le milieu de la programmation. Il nous permettra en plus d'optimiser notre manière de travailler en groupe. Ce projet nous offrira la possibilité de découvrir de nouvelles facettes de la programmation python qui nous serviront pour la suite de notre formation. Enfin, elle pourra nous offrir une nouvelle expérience de réalisation de projet dans lequel, nous sommes plus libre et plus compétent.

b. But du produit

Notre projet a pour but d'offrir aux utilisateurs une véritable expérience vidéoludique. Pour cela, nous désirons que notre programme soit parfaitement fonctionnel ; c'est à dire que toutes les différentes fonctions de notre programme soient chacune fonctionnelle. Si une fonction n'est pas fiable et optimisée au maximum de nos capacités, elle sera retirée pour empêcher tout problème pendant l'exécution du programme. Au-delà du Gameplay, l'objectif principale est de faciliter l'immersion du joueur au maximum. Ainsi donc, la totalité des fonctions œuvreront dans un but commun : offrir un univers cohérent et vraisemblable.

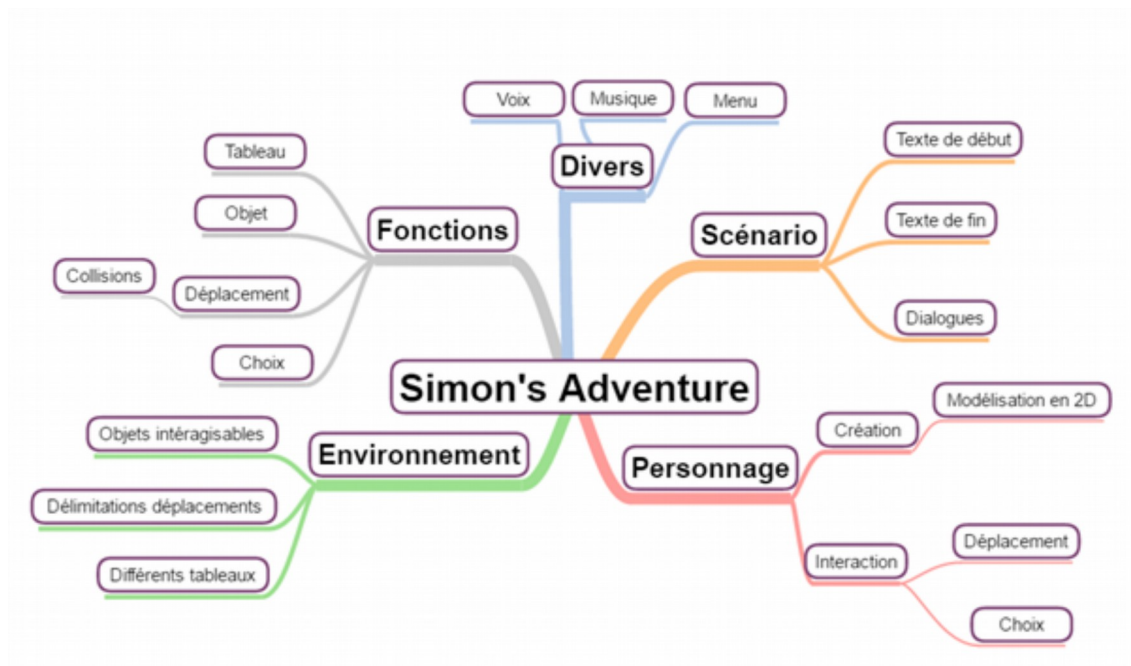
C. Périmètre

- Un personnage jouable.
- Quelques personnages non jouables avec lesquels interagir.
- Quelques environnements paramétrés sous forme de niveau.
- Quelques énigmes diverses.
- Quelques objets utilisables.

D. Logiciels utilisés

Logiciels utilisés			
Écriture	Partage	Exécution	Outils
Notepad++ Spyder 3.6 Jupiter	Codeshare.io Google Drive E-mail	Python 3 (3.6)	Internet Livres

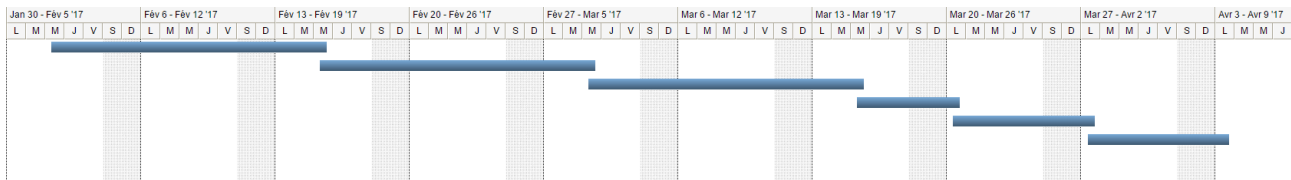
E. Architecture



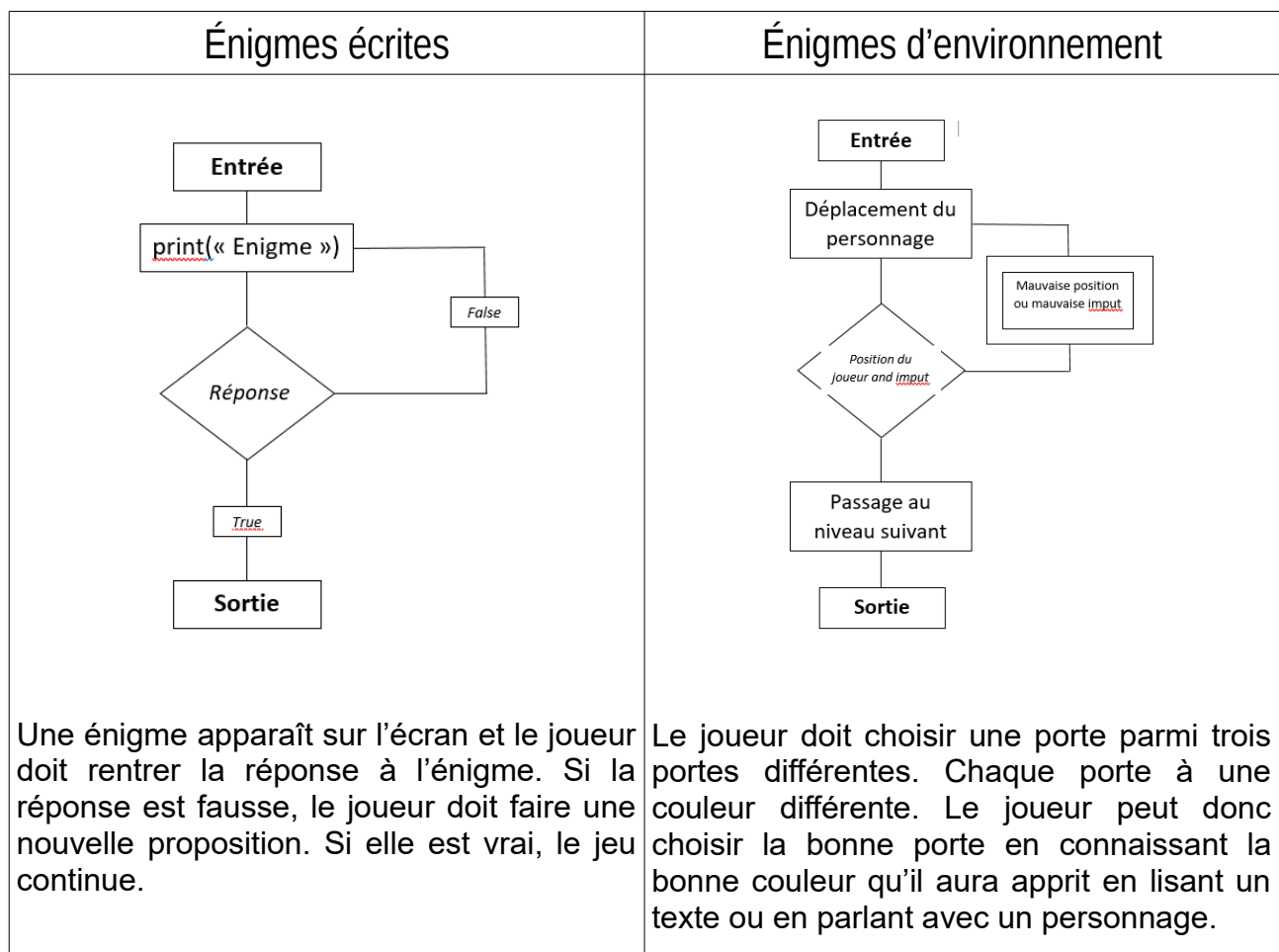
F. Planning général

- Création du personnage et de ses différentes interactions possibles avec son environnement (déplacements, collision, etc...).
- Création des environnements (délimitation des zones de déplacement, création des objets avec lequel interagir, etc...).
- Ajout d'énigmes.
- Ajout d'un scénario (texte défilant au début et à la fin du jeu, dialogues, etc...).
- Ajout du système de choix.
- Ajout d'options supplémentaires optionnelles (musique, voix, menu, etc...).

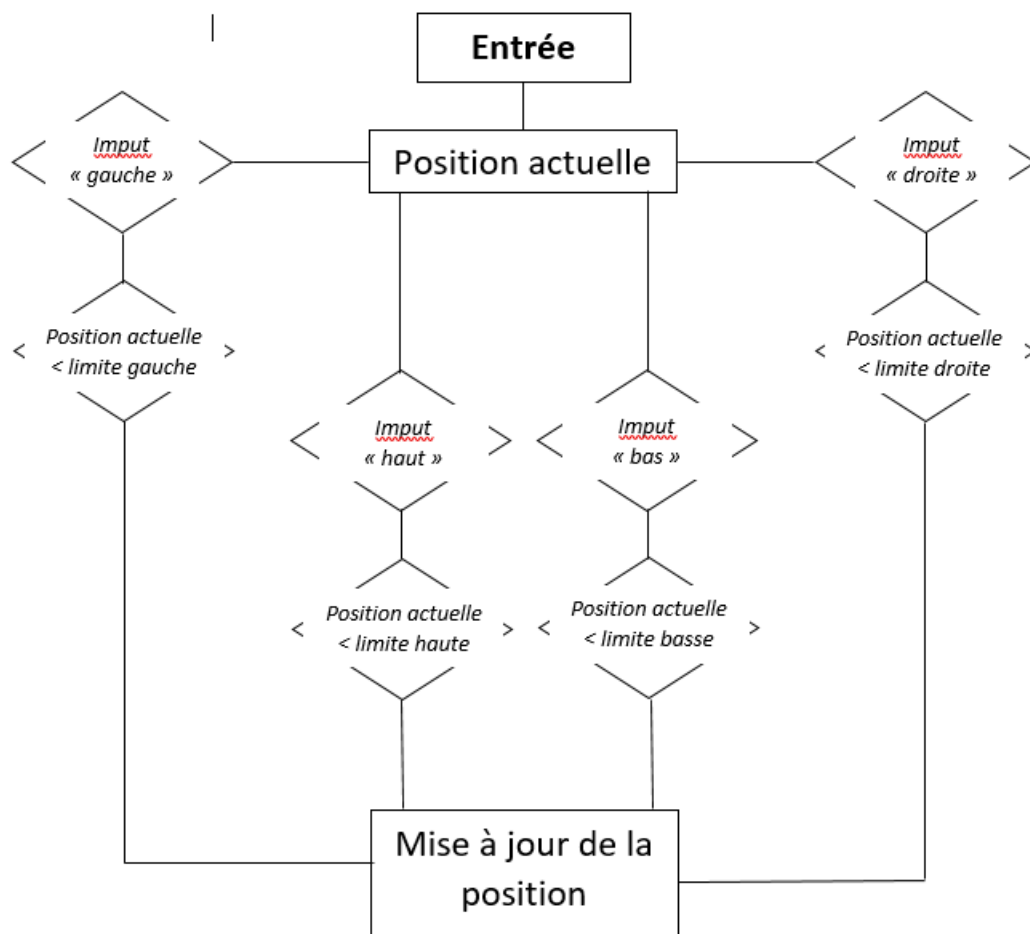
	Nom	Durée	Début	Fin
	Propriétés du personnage	11j?	01/02/2017	15/02/2017
	Propriétés des environnements	11j?	15/02/2017	01/03/2017
	Enigmes	11j?	01/03/2017	15/03/2017
	Scénario	4j?	15/03/2017	20/03/2017
	Système de choix	6j?	20/03/2017	27/03/2017
	Options supplémentaires optionnelles	6j?	27/03/2017	03/04/2017



G. Quelques fonctions



Déplacements/Collisions



H. Processus de validation

a. 1er échelon :

- Programme fonctionnel.

b. 2ème échelon :

- Personnage jouable et intégré au reste de l'environnement.
- Environnements cohérents, insérés dans la thématique de Gameplay.
- Énigmes fonctionnelles.

c. 3ème échelon:

- Scénario écrit et implanté dans le jeu.
- Insertion de musiques, de sons et de menus.