

Cahier des Charges Fonctionnelles

Sujet: Le Pendu

Groupe: Lucy Eberhardt et Raphaël Pattie

Objectifs du projet:	1
Énoncé:	1
Ce que l'on va faire:	1
Ce que l'on peut ajouter:	1
Tableau sous-projets, fonctionnalités et planning prévisionnel	2
Outils utilisés:	3
Communication:	3
Programmation:	3
Partage:	3
Organisation:	3
Interface Graphique	4
Schéma de l'écran de jeu:	4
Schéma du menu principal:	4
Schéma de l'écran de règles:	5
Schéma de l'écran de crédits:	5

Objectifs du projet:

Énoncé:

Programmer un jeu de pendu qui fait deviner un mot à l'utilisateur qui propose une lettre de l'alphabet à chaque tour de jeu. Une potence se dessine chaque fois qu'une lettre n'est pas présente dans le mot.

Ce que l'on va faire:

- Le programme choisit aléatoirement un mot dans une liste de mots lus dans un fichier tiers.
- Une interface graphique qui montre le dessin de la potence.
- Le programme permet à l'utilisateur de choisir des niveaux (facile, normal, difficile).
- Le programme garde les scores en mémoire, les scores pouvant varier selon le niveau de difficulté.
- Le programme affiche les lettres déjà essayées par le joueur.

Ce que l'on peut ajouter:

- L'utilisateur peut choisir la langue (parmis 2 ou 3) dans laquelle il veut jouer
- Créer un menu principal, avec un tableau des scores, un bouton pour accéder aux règles, un autre bouton pour accéder aux crédits et un bouton 'Jouer'.

- Ajouter un chronomètre
- Un mode 'Speed-Pendu', qui en plus de perdre une vie à cause d'une erreur, enlève une vie toute les 20 ou 30 secondes (temps à ajuster)

Tableau sous-projets, fonctionnalités et planning prévisionnel

Sous-Projets	Fontionalités	Planning et Répartition
Choix du mot à partir d'un fichier tiers	Un fichier contenant un dictionnaire, découpé en niveaux de difficulté puis subdiviser en langues.	Lucy - 5/02/18
Input d'une lettre et traitement	Définir une fonction qui à partir d'une lettre donnée par l'utilisateur vérifie si: <ul style="list-style-type: none"> . La lettre a déjà été utilisée . Elle fait partie du mot cherché alors elle est révélée . La lettre n'est pas présente dans le mot, alors ajout d'une faute et à une liste de lettres utilisées 	Raphaël - 5/02/18
Affichage graphique du jeu	<ul style="list-style-type: none"> . Affiche le mot à deviner en tirets . Affiche la potence . Affiche la liste de lettre utilisées . Affiche la barre d'input 	Lucy - 19/02/18
Système de tableau des scores	<ul style="list-style-type: none"> . Enregistre les scores pour un pseudo (méthode de calcul des scores à déterminer) . Différentie les scores du pendu normal ou du speed pendu 	Raphaël - 19/02/18

Sous-Projets d'Amélioration	Fonctionnalités	Planning et Répartition
Affichage graphique du menu principal	<ul style="list-style-type: none"> . Bouton 'Jouer' → choix du pseudo et de la difficulté . Bouton 'Règles' . Bouton 'Crédits' . Affichage du tableau des scores . Bouton changement de langues . Bouton 'Quitter' 	Raphaël - 19/02/18
Affichage graphique du menu de règles	<ul style="list-style-type: none"> . Affiche les règles . Bouton changement de langues . Bouton 'Jouer' . Bouton 'Menu' 	Lucy - 19/02/18

Affichage graphique des 'Crédits'	. Liste des traducteurs contributeurs, des auteurs . Bouton 'Menu'	Lucy - 19/02/18
Mode de jeu 'Speed-Pendu'	En plus des règles normales, toutes les 20-30 secondes une vie est perdue	Raphaël - 2/03/18

Outils utilisés:

Communication:

Nous communiquerons pendant la journée au lycée en face à face, puis par snapchat et messenger à la maison.

Programmation:

Nous programmerons en utilisant l'IDE Pyzo.

Partage:

Partage de code:

Sur [Github](#), site de partage et de collaboration qui permet d'ajouter des propositions de modification au code principal en créant une nouvelle branche, ce qui laisse le code original intacte.

Partage de fichier:

Sur [Google Drive](#), nous permettant d'uploader tout fichier en lien avec le projet puis de le modifier si besoin ensemble.

Organisation:

Afin de savoir où nous en sommes dans nos objectifs, nous utiliserons [Google Keep](#), qui propose la création de notes et listes collaboratives.

Interface Graphique

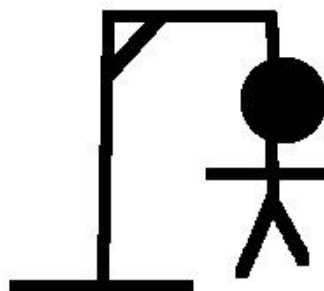
Schéma de l'écran de jeu:

Pseudo: Raph

Temps: XX:XX

Mot à deviner: _ _ _ _ _

Input:



Quitter

Schéma du menu principal:

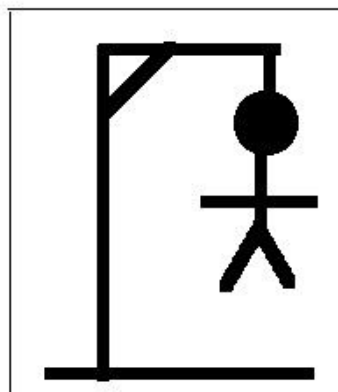
Tableau
des scores

Jouer

Règles

Crédits

Langue



Quitter

Schéma de l'écran de règles:

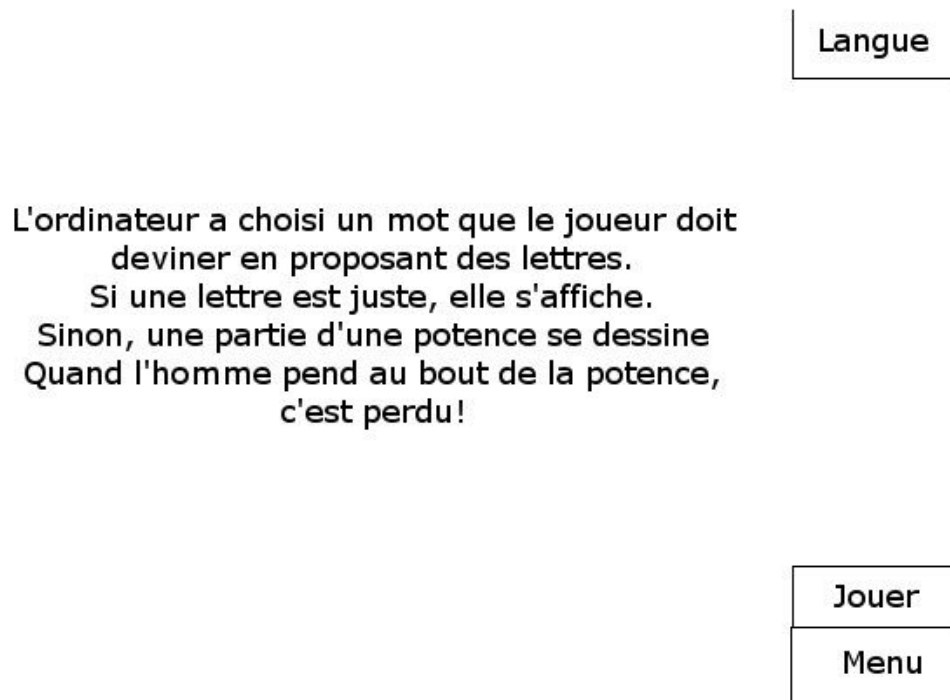


Schéma de l'écran de crédits:

