Proposition de projet python

Sujet : Réécrire un jeu en python, y inclure un multijoueur et chat.

Contexte :

Dans le cadre du module python de la formation Architecte Technique en Informatique et réseaux, il m’a été demandé de reprendre le code d’un jeu de société et de l’adapter en Python. Il faut aussi y ajouter une messagerie instantanée et la possibilité de jouer à deux à distance.

Pour répondre au sujet, j’ai décidé de faire un jeu de Yam’s (ou Yathzee). C’est un jeu avec lequel je suis familier et que j’ai déjà eu l’occasion de faire en C# dans le cadre d’un projet scolaire, l’année passée.

Analyse fonctionnelle

Afin que le jeu puisse être jouable, il requière plusieurs fonctionnalités inclus dans la liste qui suis :

* Le joueur doit pouvoir :
  + Lancer les dés,
  + Choisir une combinaison à faire,
  + Communiquer avec l’autre joueur.
* Le jeu doit :
  + Permettre au joueur de consulter ses points et combinaisons restantes,
  + Informer quel joueur doit jouer,
  + Fournir un chat avec le joueur opposant,
  + Indiquer une fin de partie

Analyse conceptuelle

Pour réaliser ce projet, je vais utiliser du code que j’avais développé en C# l’année dernière principalement pour en récupérer la logique de jeu, mais aussi les éléments d’interface à ajouter.

Méthodologie

Étant le seul développeur dans ce projet, j’ai décidé d’utiliser la méthode en cascade. Celle-ci me permet de réaliser les tâches les unes après les autres et non plusieurs en simultané. De plus, elle me permet de découper le projet en plusieurs phases qui seront expliqué dans la partie suivante.

Planning prévisionnel

Voici un planning prévisionnel pour ce projet ce découpant en quatre phases :

