|  |
| --- |
| Projet Vanguard Fighter’s |

Projet Shoot Me Up

Table des matières

[1 Analyse préliminaire 3](#_Toc181351444)

[1.1 Introduction 3](#_Toc181351445)

[1.2 Objectifs 3](#_Toc181351446)

[1.3 Gestion de projet 4](#_Toc181351447)

[2 Analyse / Conception 4](#_Toc181351448)

[2.1 Gameplay 4](#_Toc181351449)

[2.2 Concept 4](#_Toc181351450)

[2.3 Analyse fonctionnelle 4](#_Toc181351451)

[2.4 Stratégie de test 4](#_Toc181351452)

[3 Réalisation 4](#_Toc181351453)

[3.1 Points de design spécifiques 4](#_Toc181351454)

[*3.1.1* *…* 5](#_Toc181351455)

[*3.1.2* *…* 5](#_Toc181351456)

[*3.1.3* *…* 5](#_Toc181351457)

[3.2 Déroulement 5](#_Toc181351458)

[3.3 Mise en place de l’environnement de travail 5](#_Toc181351459)

[3.4 Description des tests effectués 6](#_Toc181351460)

[3.5 Erreurs restantes 6](#_Toc181351461)

[4 UX 6](#_Toc181351462)

[4.1.1 Éco-Conception 6](#_Toc181351463)

[4.1.2 Accessibilité 6](#_Toc181351464)

[5 Conclusions 7](#_Toc181351465)

[6 Annexes 8](#_Toc181351466)

[6.1 Manuel de référence 8](#_Toc181351467)

[6.2 Journal de travail 8](#_Toc181351468)

*NOTE L’INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS :*  
*Toutes les parties en italiques sont là pour aider à comprendre ce qu’il faut mettre dans cette partie du document. Elles n’ont donc aucune raison d’être dans le document final.*

*De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n’aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l’alourdir inutilement.*

# Analyse préliminaire

## Introduction

Nous avons projet de créer un jeu avec un code, une base de données et une interface utilisateur via Figma. Pour ce projet j’ai décidé de créer un jeu dans l’univers des Plateformers (exemple : Smash Bros en 2D) sous le nom de « Vanguard Fighter’s » celui-ci à pour finalité au maximum de me faire apprendre comment écrire du code durant toute ma formation, c’est pour cela que j’ai choisi ce projet c’est surtout pour pouvoir le continuer même après que le projet est terminé.

Différent de certain de mes camarades j’ai choisi de prendre un autre moteur de jeu qui s’appelle Monogame.

Pourquoi Monogame cela est simple pour un jeu qui je veux, dure sur une longue durée j’ai préféré l’utiliser pour une plus grande efficacité et une plus grande facilité.

## Objectifs

*Ce chapitre énumère les objectifs du projet. L'atteinte ou non de ceux-ci devra pouvoir être contrôlée à la fin du projet. Les objectifs pourront éventuellement être revus après l'analyse.*

*Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.*

## Gestion de projet

***Ce chapitre décrit la méthode de gestion de projet utilisée, ainsi que les éventuelles particularités requises par le contexte et/ou le chef de projet***

# Analyse / Conception

## Gameplay

* *Le joueur*
* *Les ennemis*
* *Les déplacements*
* *Les niveaux*
* *Le tir*
* *La gestion des vies*
* *…*

## Concept

* *Diagramme de classe*
* *Diagramme(s) d’état*

## Analyse fonctionnelle

***Reprendre le contenu des User Stories d’IceScrum : Story + tests d’acceptance (avec IceTools) + maquettes***

## Stratégie de test

***Décrire quels sont les MOYENS utilisés pour faire les tests, ne pas décrire les tests à effectuer !!!***

***Décrire l’environnement dans lequel se fait la sprint review***

*Décrire la stratégie globale de test :*

* *types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.*
* *les moyens à mettre en œuvre.*
* *couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).*
* *données de test à prévoir (données réelles ?)* ***et comment elles seront mises en place****.*
* *les testeurs extérieurs éventuels.*

# Réalisation

## Points de design spécifiques

***Ce chapitre est constitué de plusieurs sous-chapitre.***

***Chaque sous-chapitre explique un point de design technique particulier, quelque chose que vous avez dû inventer pour répondre au besoin et qui ne peut pas s’expliquer par de simples commentaires dans le code.***

***Il s’agit d’explications techniques sur le fonctionnement du système. Les explications sont appuyées par des diagrammes, ou de très brefs éléments de code.***

***NE PAS mettre ici des pratiques usuelles que tout professionnel de la branche connaît déjà. Par exemple, n’EXPLIQUEZ PAS ICI CE QU’EST LE PATTERN MVC.***

***Exemple (simplifié à l’extrême) : Protection contre des formulaires mal intentionnés ou modifiés***

* ***Au moment de générer le formulaire, le script php :***
  + ***Concatène les noms de tous les champs contenus dans le formulaire***
  + ***Calcule un hash SHA256 de la chaîne obtenue***
  + ***Ajoute un input nommé « CSRF » de type hidden dans le form***
* ***A la réception du POST du fromulaire***
  + ***Concatène les noms des indices de $\_POST***
  + ***Calcule un hash SHA256 de la chaîne obtenue***
  + ***Vérifie que la valeur du champ CSRF correspond***

### *…*

### *…*

### *…*

## Déroulement

***Résumer comment s’est passé la réalisation de chaque story, ses difficultés, les alternatives envisagées mais rejetées, ses surprises, …***

## Mise en place de l’environnement de travail

* ***Comment accéder au code source***
* *la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)*
* *les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels*
* *la description exacte du matériel*

***Ce chapitre décrit précisément comment un employé qualifié peut recréer l’environnement dans lequel vous avez effectué ce travail***

## Description des tests effectués

***Reprendre les tests d’acceptance d’IceScrum au moyen de la feuille ad hoc d’IceTools***

## Erreurs restantes

*S'il reste encore des erreurs :*

* *Description détaillée*
* *Conséquences sur l'utilisation du produit*
* *Actions envisagées ou possibles*

***Reporter la*** [***dette technique***](https://www.premaccess.com/qu-est-ce-que-dette-technique-comment-la-maitriser/#:~:text=La%20dette%20technique%20survient%20quand,de%20plus%20en%20plus%20fr%C3%A9quents.) ***connue. S’appuyer sur la pratique des // TODO***

# UX

### Éco-Conception

Pour réduire l’impact écologique de Vanguard Fighter’s, j’ai fait plusieurs choix pour que le jeu consomme moins d’énergie.

* **Palette de Couleurs :** J’ai choisi des couleurs sobres, avec du bleu, du violet, du vert, et du blanc. Ces couleurs ne sont pas trop vives, ce qui aide à économiser de l’énergie, surtout sur les écrans OLED.
* **Optimisation de la Taille des Caractères et de la Lisibilité :** J’ai réglé la taille des textes pour qu’ils soient facilement lisibles sans devoir zoomer ou faire des ajustements. Ça aide aussi à économiser des ressources, car le rendu des textes est plus simple.
* **Design Simpliste :** J’ai opté pour un design simplifié dans ma maquette. En limitant les éléments visuels, l’interface est plus légère et le jeu utilise moins de ressources, ce qui est bon pour l’environnement.

### Accessibilité

J’ai aussi pensé à rendre le jeu accessible pour un maximum de joueurs, peu importe leurs capacités.

* **Contraste des Textes et Fonds :** J’ai utilisé des couleurs bien contrastées pour les textes et les fonds, comme le texte blanc sur fond bleu ou rouge. Cela rend les textes plus faciles à lire pour ceux qui ont des difficultés de vision.
* **Navigation et Taille des Boutons :** Les boutons sont assez grands pour être facilement cliqués, même avec une manette. La navigation est aussi simple et peut se faire avec le clavier, ce qui rend le jeu accessible aux personnes ayant des difficultés motrices.
* **Maquette Simpliste pour une Meilleure Compréhension :** Le design est simple pour que tout soit clair. Les options sont visibles et il n’y a pas d’éléments superflus. Ça permet aux joueurs de comprendre rapidement comment naviguer dans le jeu.

# Conclusions

*Développez en tous cas les points suivants :*

* *Objectifs atteints / non-atteints*
* *Points positifs / négatifs*
* *Difficultés particulières*
* *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*

# Annexes

## Manuel de référence

***Issu de la génération automatique à partir des commentaires***

## Journal de travail