

P_OO « SHOOT ME UP”



Borodkin Oleksandr – GRP2D
ETML - Vennes
32p
Xavier Carrel

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS.....	3
1.1	TITRE	3
1.2	MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION	3
1.3	PRÉREQUIS	3
2	INTRODUCTION	3
3	PLANIFICATION	5
	SEMAINE 2	5
	SEMAINE 3	5
	SEMAINE 4	5
	SEMAINE 5	5
	SEMAINE 6	5
	SEMAINE 7	6
	SEMAINE 8	6

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

Shoot me up !

1.2 Matériel et logiciels à disposition

- Un PC ETML
- Accès à Internet

1.3 Prérequis

- Modules de programmation de base
- ICT-320 en cours

2 INTRODUCTION

1.1 Concept de jeu

La jeu « Arstotzka Invaders » est un jeu qui ressemble à Space Invaders mais est différente en manière de jeu. Dans ce jeu l'utilisateur protège sa base en tant que drone contre les drones et avions ennemis.

1.2 Objectifs pédagogiques

Ce projet est utile dans l'aspect pédagogique qui va aider à apprendre :

- Le concept d'Objet Orienté et comment ça marche
- L'utilisation et gestion projet avec GitHub Project
- Gestion projet en Agile

1.3 Objectifs produit

Objectif produit est de créer un jeu qui ressemble à Space Invaders en C Sharp avec Objet Orienté

1.4 Diagramme UML

3 PLANIFICATION

Semaine 1

- Création de concept de jeu.
- Création des maquettes

Semaine 2

- Création des User stories

Semaine 3

- Création de la grille de jeu
- Codage du joueur et ses mouvements
- Codage des ennemies et ses mouvements
- Codage de la « zone de spawn » pour ennemies
- Codage de la zone de tirs pour les ennemies

Semaine 4

- Codage des missiles de joueur et des ennemies
- Codage des obstacles et sa position aléatoire
- Codage de la base de joueur
- Création des textures pour le jeu

Semaine 5

- Codage des fonctionnalités des vies, missiles et score
- Codage du boss

Semaine 6

- Codage des écrans de la victoire et de la défaite
- Livraison 80% du projet

Semaine 7

- Améliorations du projet

Semaine 8

- Améliorations du projet
- Livraison finale du projet

4 Analyse fonctionnelle