

CAHIER DES CHARGES

Nous devons développer un jeu vidéo tour par tour où le héros devra se déplacer sur une carte remplie de monstre et d'obstacles naturels. Le but du jeu est de vaincre tous les monstres de ce monde sans mourir.

Les héros disponibles sont dotés :

- D'un nom
- De points de vie
- De points de mana
- De points de dégâts (min-max)
- De compétences propres à leurs classes respectives.

La carte est prédéfinie et peut avoir différentes tailles:

- Petite
- Moyenne
- Grande

Les monstres peuvent être configurés:

- Point de vie
- Points de dégâts (min-max)

Les obstacles sont de différents types et occupent une ou plusieurs cases :

- Rocher
- Arbre
- Eau

Les conditions d'arrêt du jeu sont les suivantes:

- Mort du joueur
- Tous les monstres ont été vaincu
- Le joueur veut arrêter de jouer

Il y aura 3 types de personnages qui ont chacun une attaque de base et 2 compétences.

Ces classes sont les suivantes:

- Un guerrier May liw
- Un mage Mixam
- Un guérisseur Kiramor

Notre équipe est composée de 5 personnes. Il y a un chef d'équipe, un responsable de test ainsi que 3 développeurs. Le projet se déroule sur 6 séances de 3 heures soit 18 heures:

- Séance 1 : Attribution des rôles et création du cahier des charges
- Séance 2 : Elaboration du cahier des spécifications techniques
- Séance 3 & 4 : Développement
- Séance 5 : Réalisation des tests

- Séance 6 : Demo + Questions individuelles

[illegible]

Répartition des rôles:

Responsables des tests: William Porquez

ScrumMaster: Alexandre Tissot

Product Owner: Jérémy Garcia

Développeurs: Maxime Kern, Romaric Tortel

E-GAM