

Projet AppMobile

Where I am?

- Documentation
- Deadline : Mars

Backstage

Team

- Jules ROCHE
- Théo NICOLAS

Sources

https://www.figma.com/embed?embed_host=notion&url=https%3A%2F%2Fwww.figma.com%2Ffile%2FZvo4U3zbVtAJEH8l8EPkqWq7%2FFramework-grid%3Fnode-id%3D0%3A1

Grid système

[Framerwork Structure de Dossier.zip](#)

Toolkit

- Stockage : Forge
- Ticketing : Forge
- Documentation : Google Doc & Forge
- Langage de programmation : Xaml, Java
- IDE : Android-Studio

Résumé de conception :

On commencera par l'écriture d'un contexte. Puis nous trouverons des user-story. Après nous réaliserons des sketchs (=dessins au brouillon de l'interface de l'application).

Définition du concept

Contexte

Actuellement, la place du jeux vidéo est très importante dans le monde. De plus, grâce à nos téléphones portables qui sont de plus en plus puissants chaque année. Il devient possible de jouer à des jeux de bonne qualité sur nos smartphones. Cependant, on observe un certain manque d'originalité sur les stores avec plein de jeux similaires qui se ressemblent quasiment.

Demande

Notre projet consiste à concevoir et développer une application mobile, un jeu de plateforme plus particulièrement. Pour rendre cela plus intéressant et original qu'un énième Mario Bros avec une apparence différente. Nous allons faire en sorte que le personnage se déplace grâce à un système d'accéléromètre.

C'est-à-dire que nous allons avoir un personnage sur une plateforme et à chaque fois que l'utilisateur appuie sur l'écran, le personnage saute et l'utilisateur devra orienter sa position avec l'accéléromètre. Afin de contrôler la distance du saut, l'utilisateur aura besoin d'une certaine dextérité.

Objectif

Le but de ce projet est de nous apprendre à nous étudiant, de développer une application mobile. De plus, nous allons devoir créer ce projet avec en binôme choisi aléatoirement dans toute la promo et que nous ne connaissons pas forcément. Il va donc falloir réussir à communiquer efficacement.

Stratégie de contenu

Comment répondre à la demande des Personna

Comment pourrions-nous (verbe d'action)	à (cible)	de (son problème)	afin de (bénéfice pour la cible)
Divertir	Thomas Martin	Être le meilleur à un petit jeu original	Pouvoir impressionner ses amis
Aider	Sarah Palavre	Passé du temps sur un jeu amusant	Ne pas qu'elle s'ennui chez elle

Fonctionnalités générales

Cas d'utilisation	En tant qu'utilisateur, je veux...	afin que je puisse...
Jouer au jeu de plateforme	Pouvoir jouer à un jeu originale et divertissant	me divertir que je m'ennui
Affichage du score	Pouvoir voir mon score de partie	Avoir un esprit compétitif et tenter de faire le meilleur score

Cas d'utilisation

La fonctionnalité (nom)	Permet de (bénéfice)	Pour (nom du persona)
Jeu de plateforme	Jouer à un jeu	Thomas Martin, Sarah Palavre
Score	Donner le score actuel pour	Thomas Martin

Sketchs

426

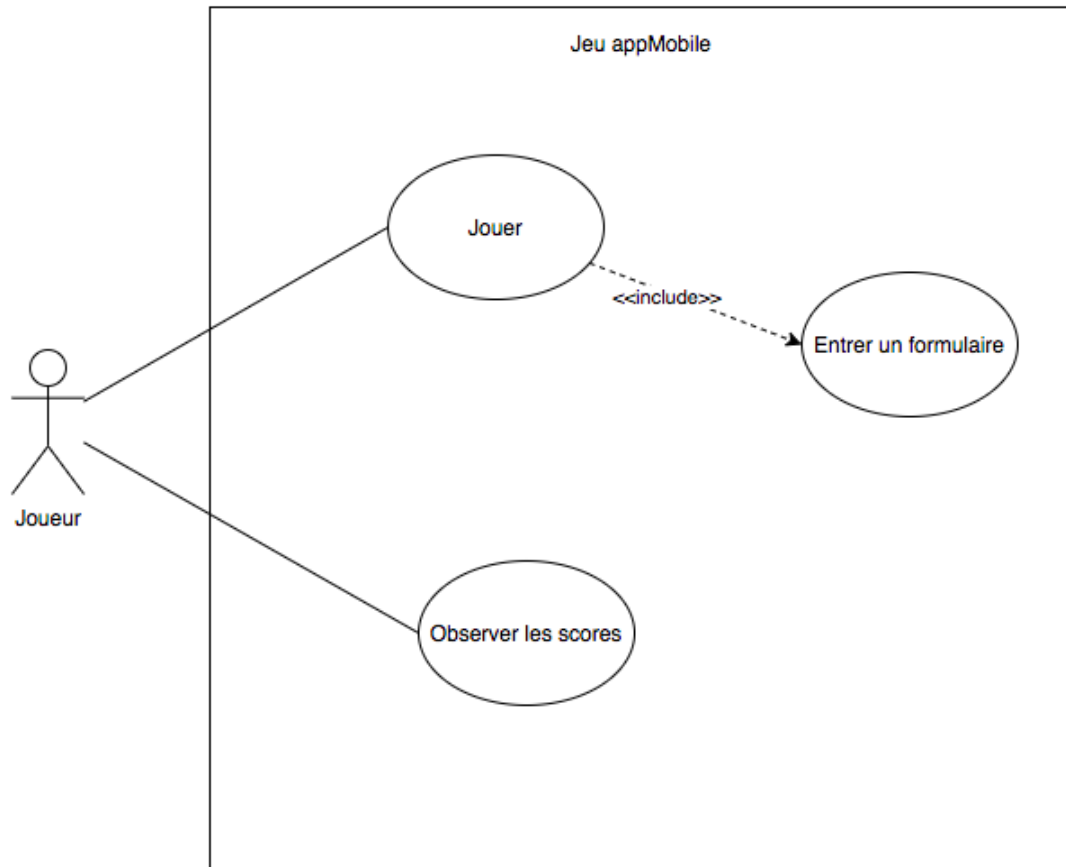
Voici un aperçu "brouillon" de ce à quoi ressemblera notre jeu. Premièrement le jeu se joue en vue verticale.

Notre personnage se situera à gauche de l'écran seul sa position Y bougera. En effet, sa position X ne bougera pas "numériquement", ce seront juste les plateformes qui se déplaceront de la droite vers la gauche et donneront l'illusion que c'est le personnage qui se déplace et non les plateformes.



Enfin, en haut à droite de l'écran, c'est ici que se situera le score du joueur qui s'actualise au fil de la partie et devrait incrémenter de 1 à chaque plateforme atteint

Diagramme de cas



Description :

- Cas "Jouer" :

Nom	Jouer
Objectif	Permettre de jouer au jeu
Acteurs principaux	Utilisateur
Acteurs secondaires	
Conditions initiales	L'utilisateur doit ouvrir l'application
Scénario d'utilisation	- L'utilisateur lance une partie et joue au jeu
Conditions de fin	- L'utilisateur perd ou quitte l'application

- **Cas "Entrer un formulaire" :**

Nom	Émettre un formulaire
Objectif	Permettre de déplacer le personnage
Acteurs principaux	Utilisateur
Acteurs secondaires	
Conditions initiales	- L'utilisateur doit être dans le cas "Jouer"
Scénario d'utilisation	- L'utilisateur perd à sa partie - Le formulaire s'affiche à l'écran - L'utilisateur rentre un pseudo
Conditions de fin	- L'utilisateur n'émet plus de son

- **Cas "Observer les scores" :**

Nom	Observer les scores
Objectif	Affiche le score de la partie
Acteurs principaux	Utilisateur
Acteurs secondaires	
Conditions initiales	- L'utilisateur doit être dans le cas "Jouer" - L'utilisateur doit avoir fait déplacer son personnage
Scénario d'utilisation	- L'utilisateur émet un son qui déplace le personnage - Le score s'ajoute
Conditions de fin	- L'utilisateur a perdu