|  |
| --- |
| Spacy X |

Une image contenant étoile, objet d’extérieur, nature, ciel nocturne

Description générée automatiquement

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc120516490)

[2 Objectifs 3](#_Toc120516491)

[3 Analyse Fonctionnelle 3](#_Toc120516492)

[3.1 Lancement du jeu 3](#_Toc120516493)

[3.2 Menu principale 3](#_Toc120516494)

[3.3 Menu option 4](#_Toc120516495)

[3.4 Pseudo avant de jouer 4](#_Toc120516496)

[3.5 Lancement de la partie 5](#_Toc120516497)

[4 Planification initiale 6](#_Toc120516498)

[5 Analyse Technique 7](#_Toc120516499)

[6 Environnement de travail 8](#_Toc120516500)

[7 Suivi du développement 9](#_Toc120516501)

[8 Erreurs restantes 9](#_Toc120516502)

[9 Liste des livrables 9](#_Toc120516503)

[10 Conclusions 10](#_Toc120516504)

*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.*

# Introduction

Bill Gotes, un riche millionnaire qui a fait fortune dans l’informatique est nostalgique des années « console » et désire faire un buzz en rééditant un jeu célèbre en utilisant le mode console de C#.

# Objectifs

Ce projet va nous permettre de développé nos compétence en programmation orienté objet et de pouvoir tenir un planning de livraison de document vis-à-vis du mandataire.

# Analyse Fonctionnelle

## Lancement du jeu

**Description :**

En tant que joueur

Je veux que le jeu se lance sur la page du menu

Pour pouvoir choisir ce que je veux faire

**Tests :**

Quand le jeu n'est pas lancé sur mon pc  
Au lancement de l'exécutable  
Le jeu se lance sur le menu principal

Quand le jeu n'est pas lancé sur mon pc  
Au lancement de l'exécutable  
Le curseur se trouve sur l'entrée de tout en haut

## Menu principale

**Description :**

En tant que joueur,  
Je veux utiliser les flèches haut/bas  
Pour sélectionner une entrée dans un menu

**Tests :**

Quand je suis sur le menu principale  
A la pression des flèches haut et bas  
Le curseur de sélection change d'entrée d'une ligne dans la direction choisie

Quand le curseur sélectionne l'entrée de tout en haut  
A la pression de la flèche haut  
Il ne se passe rien

Quand le curseur sélectionne l'entrée de tout en bas  
A la pression de la flèche bas  
Il ne se passe rien

Quand le curseur pointe sur une entrée  
A la pression de la touche entrée  
L'entrée sélectionnée s'affiche

## Menu option

**Description :**

En tant que joueur,  
Je veux accéder au menu option  
afin de pouvoir modifier la difficulté et le son du jeu

**Tests :**

Dans le menu option avec le curseur sur l'option de difficulté sélectionnée,  
a la pression de la flèche droite  
la difficulté change (facile -> moyen -> difficile -> godmod -> facile)

Dans le menu option avec le curseur sur l'option de son sélectionnée,  
a la pression de la flèche de droite  
le son change (activé -> désactivé -> activé)

En tant que joueur,  
Je veux utiliser les flèches haut/bas  
Pour sélectionner une entrée dans le menu option

Quand je suis sur le menu option  
A la pression des flèches haut et bas  
Le curseur de sélection change d'entrée d'une ligne dans la direction choisie

Quand le curseur sélectionne l'entrée de tout en haut  
A la pression de la flèche haut  
Il ne se passe rien

Quand le curseur sélectionne l'entrée de tout en bas  
A la pression de la flèche bas  
Il ne se passe rien

## Pseudo avant de jouer

**Description :**

En tant que joueur,  
Je veux rentrer mon pseudo avant de jouer  
Afin que mon highscore s’affiche dans le menu HIGHSCORES

**Tests :**

Quand l’entrée PLAY sur le menu principale est choisie  
A la pression de enter

Une page d’entrée de pseudo s’affiche

Sur la page d’entré de pseudo

A la pression de enter  
Le jeu se lance

## Lancement de la partie

**Description :**

En tant que joueur,  
Je veux que tous les éléments du jeu s’affichent correctement  
Pour pouvoir jouer dans de bonnes conditions

**Tests :**

Au lancement de la partie

Le compteur de vie s’affiche en haut a gauche de l’écran (3)

Au lancement de la partie

Les murs s’affichent entièrement (5)

Au lancement de la partie

Le compteur de score s’affiche en haut à droite

Au lancement de la partie

Les aliens s’affichent (3 ligne et 7 par lignes)

## Compteur de vie

**Description :**

En tant que joueur,  
Je veux avoir un compteur de vie (3)

Pour savoir combien de fois j’ai encore droit à l’erreur

**Tests :**

Un tir alien touche le vaisseau du joueur

Le compteur fait disparaitre une vie

## Score en temps réel

**Description :**

En tant que joueur,  
Je veux que chaque alien détruit me rapporte des points

Afin de battre mon highscore

**Tests :**

Le vaisseau du joueur est touché

Le joueur perd des points (100)

Un alien de type A est détruit

Le score augmente de 10 points

Un alien de type B est détruit

Le score augmente de 20 points

Un alien de type C est détruit

Le score augmente de 30 points

## Déplacement du vaisseau du joueur

**Description :**

En tant que joueur,  
Je veux pouvoir déplacer mon vaisseau de manière horizontal  
Pour pouvoir esquiver les tirs ennemis et me positionné pour tirer sur les ennemis

**Tests :**

En jeu

La flèche de droite est pressée

Le vaisseau se déplace sur la droite

En jeu

La flèche de gauche est pressée

Le vaisseau se déplace sur la gauche

En jeu

Quand la flèche directionnel est appuyée longuement

Le vaisseau se déplace de manière continue dans la direction sélectionnée

En jeu

Le vaisseau arrive au bord de l’écran

Le vaisseau ne peut plus se déplacer vers le côté ou il est déjà collé au bord

# Planification initiale

Beta 1 :

Lancement du jeu  
Menu principale  
Menu option  
Pseudo  
Lancement de la partie

Beta2 :

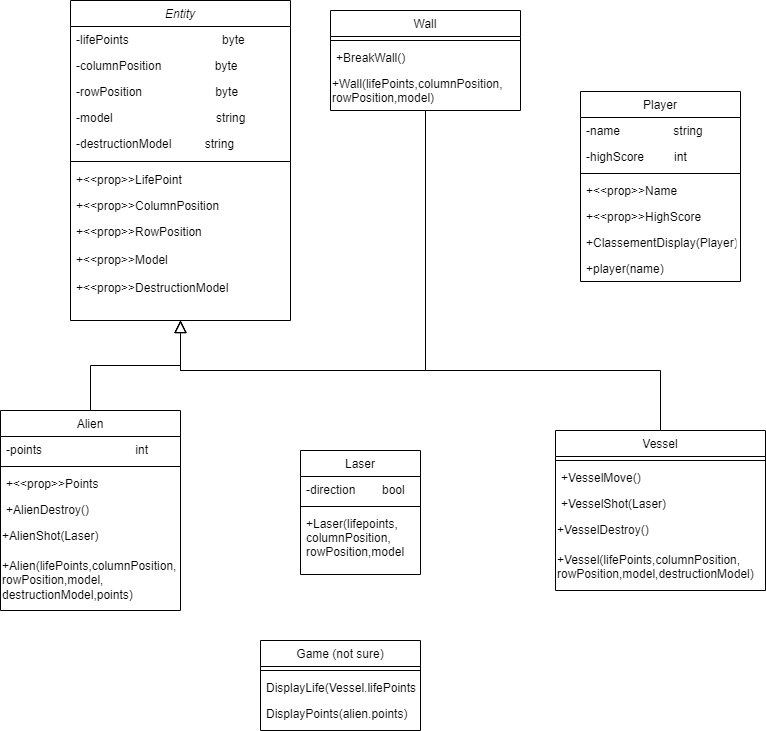
Tir des aliens  
Déplacement des aliens  
Déplacement du vaisseau du joueur  
Tir du vaisseau du joueur  
Tir sur les murs

Final :

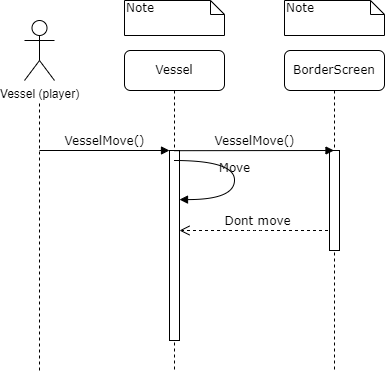
Compteur de vie  
Game over  
Scores en temps réel  
Aliens détruit  
Tous les aliens détruit

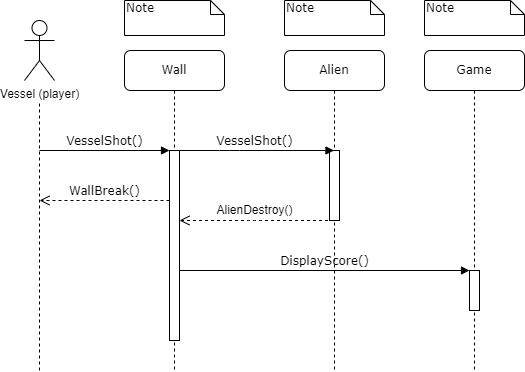
# Analyse Technique

Diagramme de classes :



Diagrammes de séquences :





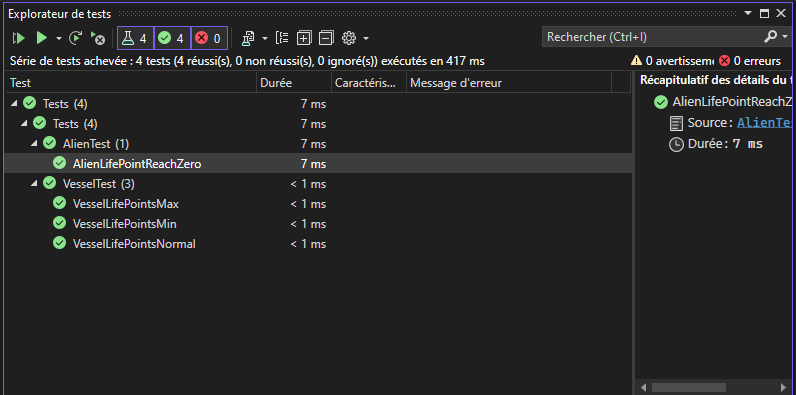
# Environnement de travail

* *Le choix du matériel HW*
* *le choix des systèmes d'exploitation pour la réalisation et l'utilisation*
* *le choix des outils logiciels pour la réalisation et l'utilisation*

***Ce chapitre doit permettre à un développeur de reprendre le projet après vous en se remettant dans le même contexte que là où vous vous êtes arrêté !***

# Suivi du développement

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Storie** | **Validation analyse** | **terminé** |
| Menu principale | 10.10.2022 | 10.10.2022 |
| Menu option | 10.10.2022 | 14.11.2022 |
| Lancement du jeu | 10.10.2022 | 10.10.2022 |
| Menu About | 31.10.2022 | 7.11.2022 |
| Pseudo avant de jouer | 21.11.2022 | 21.11.2022 |
| Lancement de la partie | 21.11.2022 | 22.11.2022 |

**

# Erreurs restantes

*S'il reste encore des erreurs :*

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

# Liste des livrables

*Lister les livrables du projet, avec toutes les informations nécessaires au destinataire pour les récupérer.*

# Conclusions

*Développez en tous cas les points suivants:*

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