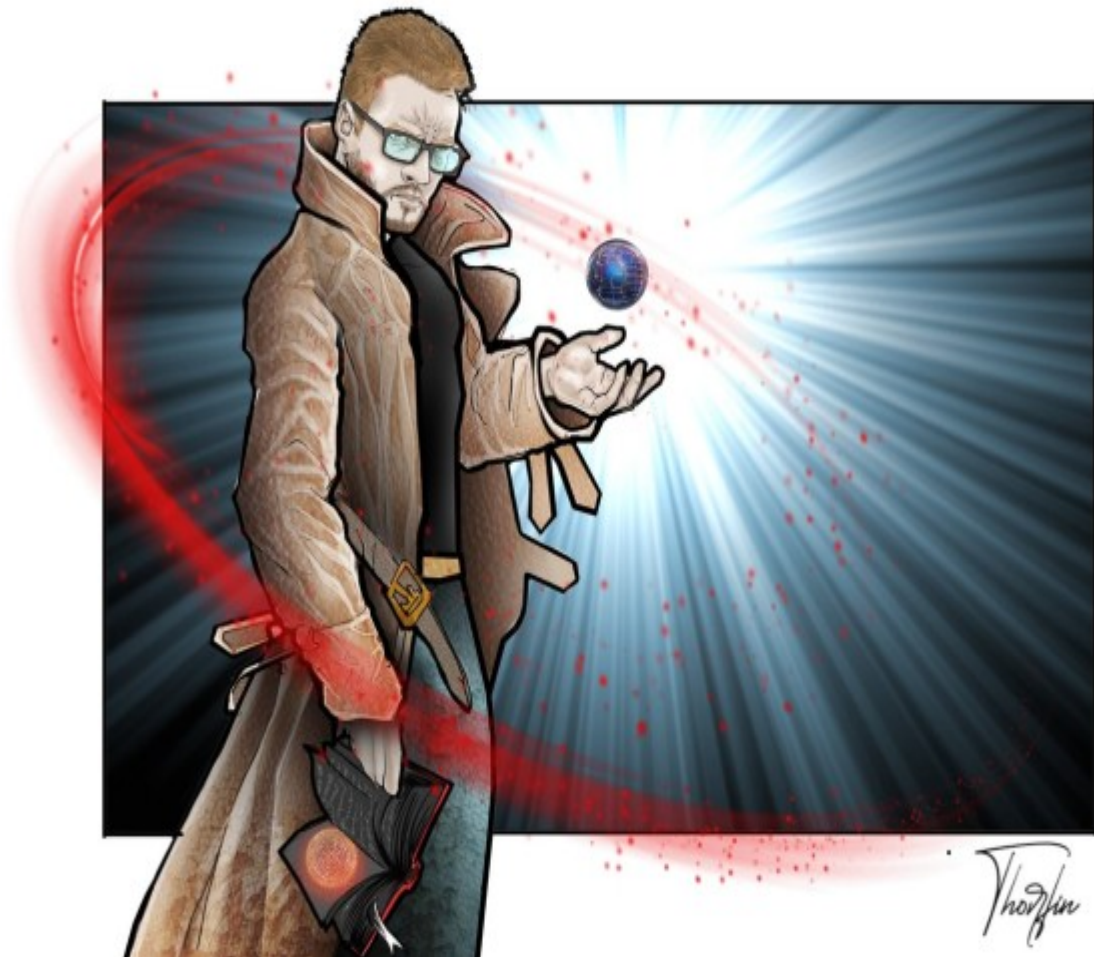


Rapport Projet



Auteurs : Valentin Lescorbie, Guillaume Pierre, Valdrin Salihi

Sommaire :

Table des matières

<u>Sommaire :</u>	2
<u>Documentation utilisateur détaillée :</u>	3
<u>Documentation développeur :</u>	3
- <u>Diagramme de classes :</u>	4
- <u>Diagramme d'états n°1 :</u>	4
- <u>Diagramme d'états n°2 :</u>	5
- <u>Diagramme de Séquence :</u>	5
<u>Organisation du travail en groupe :</u>	6

Documentation utilisateur détaillée :

Le jeu que nous avons créé est une enquête se basant dans un univers fantastique où l'on rencontrera des faits surnaturels liés à de la magie le tout se retrouvant plongé dans un décor où y vit des monstruosité que l'on aimerait ne jamais en rencontrer un même dans ses pires cauchemars. Le jeu se déroulera sous la forme d'actions-réponses entre le joueur et les personnages non-joueurs grâce à des boîtes de dialogues qu'ils enchaîneront à tour de rôle prévu pour pouvoir mener cette mystérieuse enquête. En fonction des choix d'actions qui lui seront proposés, le joueur prendra des décisions qui impliqueront de nouvelles conséquences dans l'avancé de l'histoire.

Son panel de choix d'action se trouvera variable en fonction des situations où se trouvera le joueur allant dès fois d'une seule action à quatre actions possible. Lorsque le joueur prendra des choix qui ne le feront pas avancer dans la suite de l'enquête les dialogues prévus le ramèneront en bouclant sur des dialogues précédents et des pistes pour pouvoir continuer l'histoire.

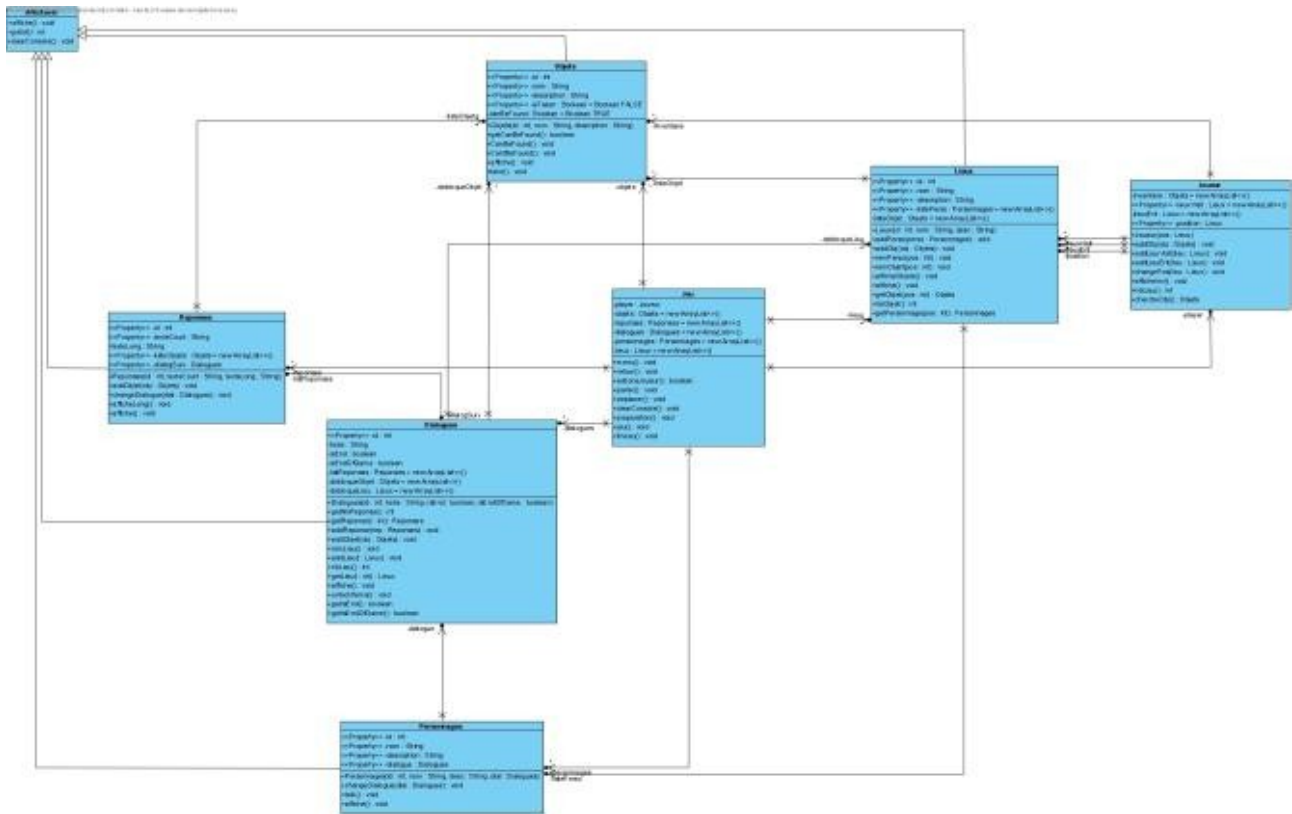
Des objets seront présents au sein du jeu et pourront servir au joueur pour progresser dans des quêtes avec des personnages non-joueurs, ils seront stockés et affichés dans un inventaire que l'on pourra utiliser à volonté lorsque l'on aura des pièces servant à l'enquête. Le jeu a été testé par nos soins et on a estimé qu'il faut entre 15-30 minutes pour pouvoir achever une des trames narratives et ainsi l'histoire du jeu.

Documentation développeur :

- Diagramme de classes :

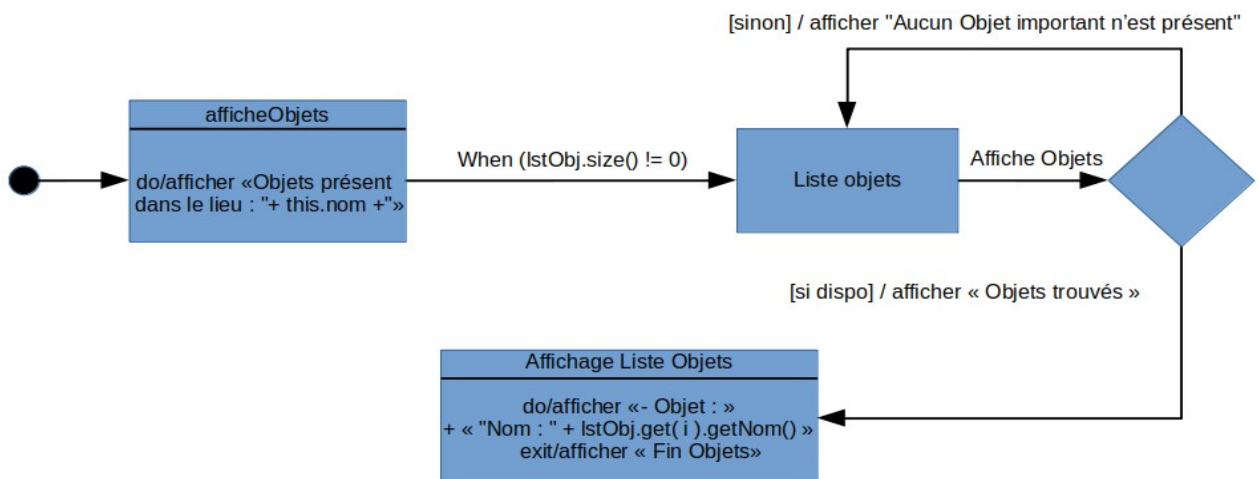
Le diagramme de classe se trouve dans le lien ci-dessous

<https://www.zupimages.net/up/20/50/e7v3.jpg>



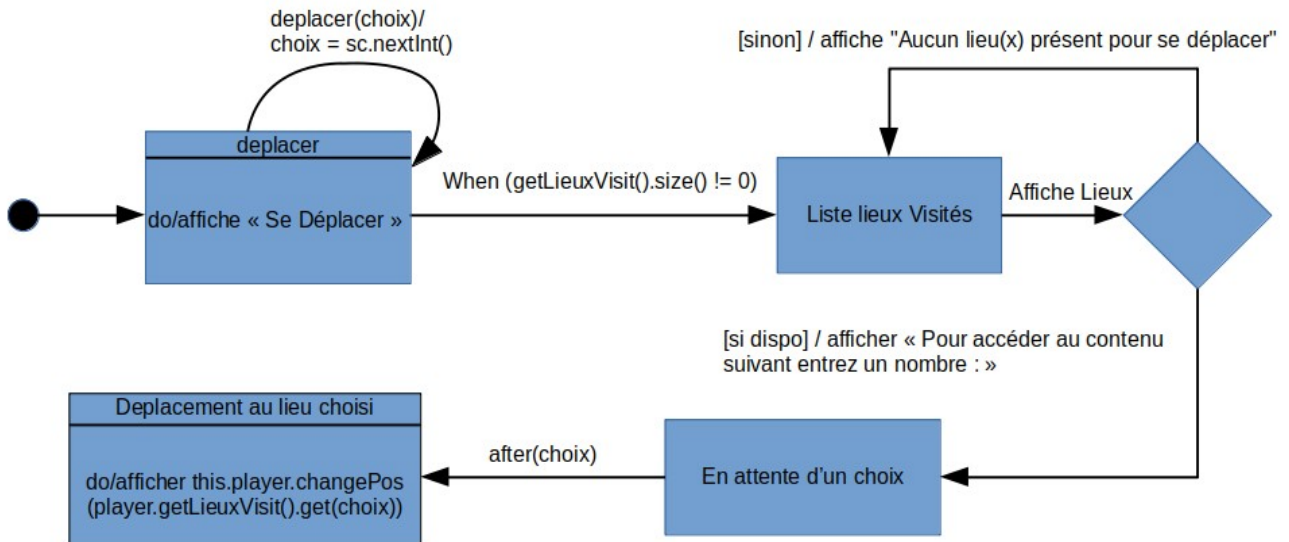
- Diagramme d'états n°1 :

Exemple de la fonction afficheObjets de la classe Joueur

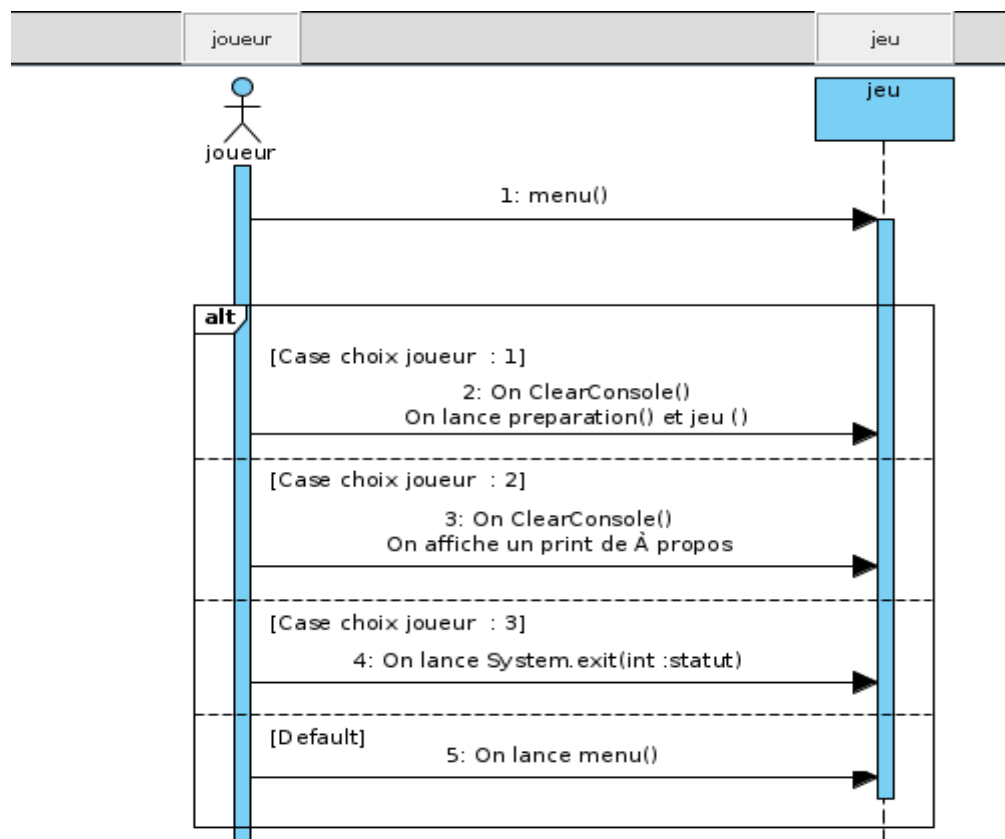


- Diagramme d'états n°2 :

Exemple de la fonction déplacer de la classe Jeu



- Diagramme de Séquence :



Organisation du travail en groupe :

Auteurs : Valentin Lescorbie, Guillaume Pierre, Valdrin Salihi

La répartition du travail fut assez dynamique, on a commencé dès le départ à établir les besoins nécessaires pour commencer à construire le jeu. Dans un premier temps Valentin Lescorbie c'est occupé de construire le script de l'histoire car il fallait un matériel de base pour pouvoir avancer dans la conception du projet suite à cela on s'est concertés tous ensemble pour faire les diagrammes de classes pour effectuer les classes nécessaires pour le projet. Valentin Lescorbie a continué la suite de la partie du code avec Guillaume Pierre et en parallèle Valdrin Salihi constitué les diagrammes et le rapport final du projet. Suite à cela nous avons testé et corrigé ensemble les parties du code qui ne fonctionnaient pas. Une fois le jeu fonctionnel nous avons fait appel à une connaissance pour pouvoir tester le jeu sans en avoir eu connaissance de ses modalités et ainsi nous faire des « feedbacks » sur ce que nous pouvions apporter/enlever dans ce que nous avons fait. Dans l'ensemble le travail d'équipe a bien fonctionné malgré les contraintes de faire ce projet à 100 % en distanciel et nous a permis d'acquérir une nouvelle expérience intéressante sur la construction de projet.