19/04/2018

Timothée GRAF

Ben & fils



TamaGoGo

Manuel technique

Table des matières

[**RAPPEL DES OBJECTIFS PRINCIPAUX DE L’APPLICATION** 2](#_Toc511937646)

[**CONTEXTE D’UTILISATION** 2](#_Toc511937647)

[**PRINCIPAUX MODULES / CLASSES / LIBRAIRIES** 2](#_Toc511937648)

[**IDENTIFIANTS NECESSAIRES :** 3](#_Toc511937649)

[**EDITEUR UTILISE / AUTRE OUTILS** 3](#_Toc511937650)

[**BASE DE DONNEES** 3](#_Toc511937651)

[**LIEN VERS DOCUMENTATION GENEREE PAR DOXYGEN(version) :** 3](#_Toc511937652)

[**EXECUTABLE / MODE D’INSTALLATION** 3](#_Toc511937653)

## RAPPEL DES OBJECTIFS PRINCIPAUX DE L’APPLICATION

L’application développée est un jeu qui permet de :

* Créer un animal de compagnie virtuel
* Intéragir avec lui, le nourrir, le laver, le soigner
* Jouer !

## CONTEXTE D’UTILISATION

Quel est le contexte d’emploi de votre application :

Cette application est destinée à simuler la vie d’un animal virtuel, inspiré des fonctionnalités d’un Tamagotchi.

Ce jeu est principalement destiné au grand public et aux enfants de tout âge.

Cette application est destinée à être installée sur un système d’exploitation Windows (Windows 10 conseillé). Mais à l’avenir, ce jeu sera probablement porté sur Android ou iOs. Afin d’être jouée sur téléphone portable ou tablette.

## PRINCIPAUX MODULES / CLASSES / LIBRAIRIES

1. Modules développés

Classe Jeu

Classe Creature

Classe Nourriture

Classe Medicament

1. Modules intégrés :

La classe sqlite3 a été intégrée

Pour le développement de l’application, la librairie graphique SFML 2.4 a été utilisée.

## IDENTIFIANTS NECESSAIRES :

Il n’y a pas d’identification requise, hormis probablement dans le futur si possibilité de distribuer le jeu via une plate-forme en ligne de jeux-vidéos.

## EDITEUR UTILISE / AUTRE OUTILS

Ce jeu a été développée avec le langage C++, via l’IDE Visual Studio 2015

Gimp 2.8.22 a été utilisé pour réaliser toute le design graphique de l’application.  
  
Afin de créer et d’utiliser une base de donnée, le logiciel SQLite a été privilégié.  
  
La mise à jour et le versionning de l’application a été assurée grâce à Git Bash.  
  
Lien du repository à distance est :

<https://github.com/TimotheeGRAF/Projet_2_Cpp>

## BASE DE DONNEES

Le jeu utilise une base de donnée crée automatiquement lors du premier lancement du jeu.  
Il s’agit d’une base de donnée locale.

SQLite 3 a été utilisé pour créer la base de donnée

## LIEN VERS DOCUMENTATION GENEREE PAR DOXYGEN(version) :

La documentation générée est disponible dans le dossier d’installation du jeu.

## EXECUTABLE / MODE D’INSTALLATION

Un fichier d’installation est disponible dans un fichier compressé en .zip avec sa documentation et son fichier lisez-moi.

Il est conseillé de lancer le setup en tant qu’administrateur.

La base de donnée est générée automatiquement lors du premier lancement du jeu.