19/04/2018

Timothée GRAF

Ben & fils



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 !

Afin d’interagir avec les aliments et les médicaments, il faut glisser-déposer le sprite avec la souris sur la créature.  
L’interaction avec le reste de l’interface se fait juste en cliquant dessus avec le clic gauche de la souris.  
Dans le menu, vous pouvez cliquer sur les boutons pour faire l’action marquée dessus.

## 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.