

Cahier des charges – Projet jeu vidéo – Userspec/spef

Ce que l'on veut faire :

- Traverser une map en interagissant avec des objets (par énigme) et des monstres (par combat) pour gagner des récompenses / devenir meilleur et faire des donjons plus durs.

Ce que l'on a :

- un personnage qui se déplace à la troisième personne
- une map qui se charge aléatoirement
- Des interactions avec des objets
- Les différents entités du jeu
- Différentes classes de personnage (1 classe de mage).
- Des Status (Buffs et Débuffs).
- Mécanisme de projectiles linéaires.
- Système d'équipement
- Lecture de fichiers JSON
- Rendu visuel (club et salle de dj : importation de prefab gratos).

Comment on y arrive ?

- 1) Wiki ! **13 points**
- 2) Une autre Classe (Comprendre et maîtriser le travail d'autrui). **9 points**
- 3) GUI (besoin de savoir ce qui lui est associé). **8 points**
- 4) Unity Test tools (Mettre en place). **4 points**
- 5) Différentes pièces d'équipement (Comment profiter des bonus de l'équipement). **En cours**
- 6) Fiche perso.
- 7) Système de drop (Loot).
- 8) Système monnaie.
- 9) Networking – (exploration du networking : compréhension).
- 10) Système de pièges

to be continued ...

To do : Prochain sprint

- Wiki (Partie Générale)
- Nouvelle Classe (Détachée de Myri)
- GUI
- Unity test tools (DL de l'asset et compréhension de son fonctionnement)