

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

Comment on y arrive ?

- 1) GUI (besoin de savoir ce qui lui est associé).
- 2) Différentes pièces d'équipement (Comment profiter des bonus de l'équipement). **En cours**
- 3) Fiche perso.
- 4) Système de drop (Loot).
- 5) Système monnaie.
- 6) Networking – (exploration du networking : compréhension). **P2**
- 7) D'autres Classes (Comprendre et maîtrise le travail d'autrui) au moins 2. **P1**
- 8) Rendu visuel (club et salle de dj : importation de prefab gratos). **P3**
- 9) Système de pièges.

to be continued ...

To do :

P3 – P2 – P1 : Mini sprint en parallèle au sprint actuel en attendant les travaux de Fabien.