PROJET CODE-A

*Cahier de recette*

Ce document décrit le fonctionnement détaillé du projet

Abdous\_t, rousse\_t, ledrap\_b, leurqu\_m, berger\_t, brunva\_e

29/09/2012

PROJET CODE-A

Cahier de recette

Cahier de recette

Contenu

[I) Les différents menus 1](#_Toc336804914)

[a) Le menu de connections : 1](#_Toc336804915)

[b) La page d’accueil : 1](#_Toc336804916)

[c) Choix classe : 2](#_Toc336804917)

[II) Lancement d’une partie 2](#_Toc336804918)

[a) Comment lancer une partie : 2](#_Toc336804919)

[b) Choix classe (cf part 1 - Menu). 2](#_Toc336804920)

[III) La partie 2](#_Toc336804921)

[a) Le shooter: 2](#_Toc336804922)

[b) RTS : 3](#_Toc336804923)

# Les différents menus

## Le menu de connections :

On peut voir que le premier menu du jeu est un écran de connexion. Les informations nécessaires sont les suivantes :

* Le pseudo du compte
* Le mot de passe du compte

Ces informations vont permettre d’identifier le joueur si ce dernier existe sinon il aura la possibilité de créer un nouveau compte grâce à un bouton s’enregistrer, où son pseudo, mot de passe et email lui sera demandé. Cette identification permet de récupérer l’ensemble de ces statistiques et récompenses obtenues dans le jeu (trophées), après avoir cliqué sur le bouton login. Une option de “mot de passe perdu” sera disponible (l’email sera demandé pour envoyer le mot de passe à l’utilisateur du compte).

## La page d’accueil :

Une fois connecté le joueur se présentera sur la page d’accueil du jeu. Plusieurs options lui sera fournies :

* Un onglet de news, où toutes les nouveautés ou/et articles sont disponibles à la lecture.
* Un chat, permettra à tous les joueurs connectés de se parler.
* Option de lancement de match rapide sous forme le bouton. Un simple “click” lancera une partie.
* Un onglet serveur, les joueurs pourront parcourir l'ensemble des serveurs de jeux et ainsi les rejoindre. Toutes les informations du serveur sélectionné seront affichées. Il suffit au joueur de “clicker” sur “join” pour rejoindre le serveur. Une fois que deux joueurs seront présents la partie se lancera.
* Un bouton menu, qui donnera au joueur la possibilité de changer les contrôles et/ou graphismes du jeu.

## Choix classe :

Avant le lancement de la partie, le joueur devra choisir entre 3 classes en clinquant sur l’image correspondante à cette dernière. Une fois la classe choisie, il devra choisir le mode de gameplay encore une fois grâce à un “click” sur l’image de son choix:

* STR (contrôle de plusieurs unités et gestion multiple)
* Shooter (un seul personnage avec plusieurs “spell”)

# Lancement d’une partie

## Comment lancer une partie :

Pour lancer une partie deux choix seront disponibles :

* Lancer une partie rapide à partir du menu d’accueil (pas le choix de l’adversaire).
* Rejoindre un serveur (choix de l’adversaire)

## Choix classe (cf part 1 - Menu).

# La partie

## Le shooter:

L’interface du shooter sera séparé en deux parties :

* Une partie en bas de l’écran, où sera présent les informations du personnage, son portrait, ses points de vie, ses différents “spell“ et une mini map.
* L’écran de jeu.

## RTS :

* Idem que pour le shooter, sauf interface du bas de l’écran est dynamique en fonction des unités sélectionnées.
* Des groupes de contrôle pourront être mis en place (Maj + touche), exemple : Le joueur sélectionne “Fire” et “Water”, et appuie sur Maj + 4, par la suite il pourra appuyer sur 4 pour les sélectionner directement.