



Cahier des Charges

Knîl Dungeon

Type	Cahier des Charges
Nom du projet	Knîl Dungeon
Auteur	Biannic Romain / Nash-Braguier Paul

1. Objectif

1.1 Description générale

1.2 Contexte

2. Expression du besoin

2.1 Règles du jeu

2.2 Interface utilisateur

2.2.1. Visuel

2.2.2. Interaction

2.3 Manuel d'utilisateur

2.4 Contraintes techniques

2.5 Scénario d'utilisation

3. Analyse du besoin

3.1 Fonctionnalités

3.2 Critère de validité et de qualité

3.2.1. Validation

3.2.2. Qualité

3.2.3. Importance des fonctionnalités

4. Livrables

4.1 Échéancier

4.2 Description des livrables

4.2.1. Cahier des charges

4.2.2. Document de conception

4.2.3. Prototype 1

4.2.4. Prototype 2

4.2.5. Version finale

1. Objectif

1.1 Description générale

Afin de répondre au projet de MDD S2, nous allons réaliser un jeu de type RPG.
Ce document constitue le cahier des charges du jeu

1.2 Contexte

Le projet "Knit Dungeon" montrera la bonne compréhension du cours.

2. Expression du besoin

"Knit Dungeon" est un jeu de type RPG pour un joueur.
L'utilisateur devra explorer un donjon et résoudre des quêtes données par des villageois.
Un pourcentage de complétion sera déterminé par le nombre de quêtes accomplies
par rapport au nombre de quêtes total.

2.1 Règles du jeu

- Le joueur pourra récupérer des quêtes dans le village, certaines pourront être échouées
- Le jeu se finit lorsque le joueur trouve le trésor du donjon
- Le joueur obtient des objets dans le village ayant des utilités divers.
- Certains bâtiments se débloquent lorsque le joueur aura fini certaines quêtes.
- Dans le donjon, le joueur sera confronté à des monstres
- Le jeu se mettra en pause quand le joueur est dans l'inventaire.

Interface utilisateur

2.2.1 Visuel

Le jeu sera en vue de dessus principalement centrée sur le personnage.
La carte défile lorsque le personnage se déplace.
Le joueur pourra avoir accès à un inventaire et un journal de quêtes.

2.2.2 Interaction

L'utilisateur interagit uniquement avec le clavier.

- Les touches "z", "q", "s", "d" permettent de déplacer le personnage et de modifier la case sélectionnée dans les différents menus.
- La touche "e" permettra au joueur d'interagir
- La touche "i" permettra d'afficher l'inventaire
- La touche "j" permettra d'afficher le journal des quêtes
- La touche "echap" permettra de revenir au menu principal ou de revenir sur le jeu quand l'utilisateur est dans l'inventaire

2.3 Manuel d'utilisateur

Entrer dans le dossier « Knit Dungeon »

Lancer le jeu : python main.py

Reprendre partie en cours : Sélectionner "Reprendre jeu" et appuyer sur "e"

Recommencer une nouvelle partie : Sélectionner "Recommencer jeu" et appuyer sur "e"

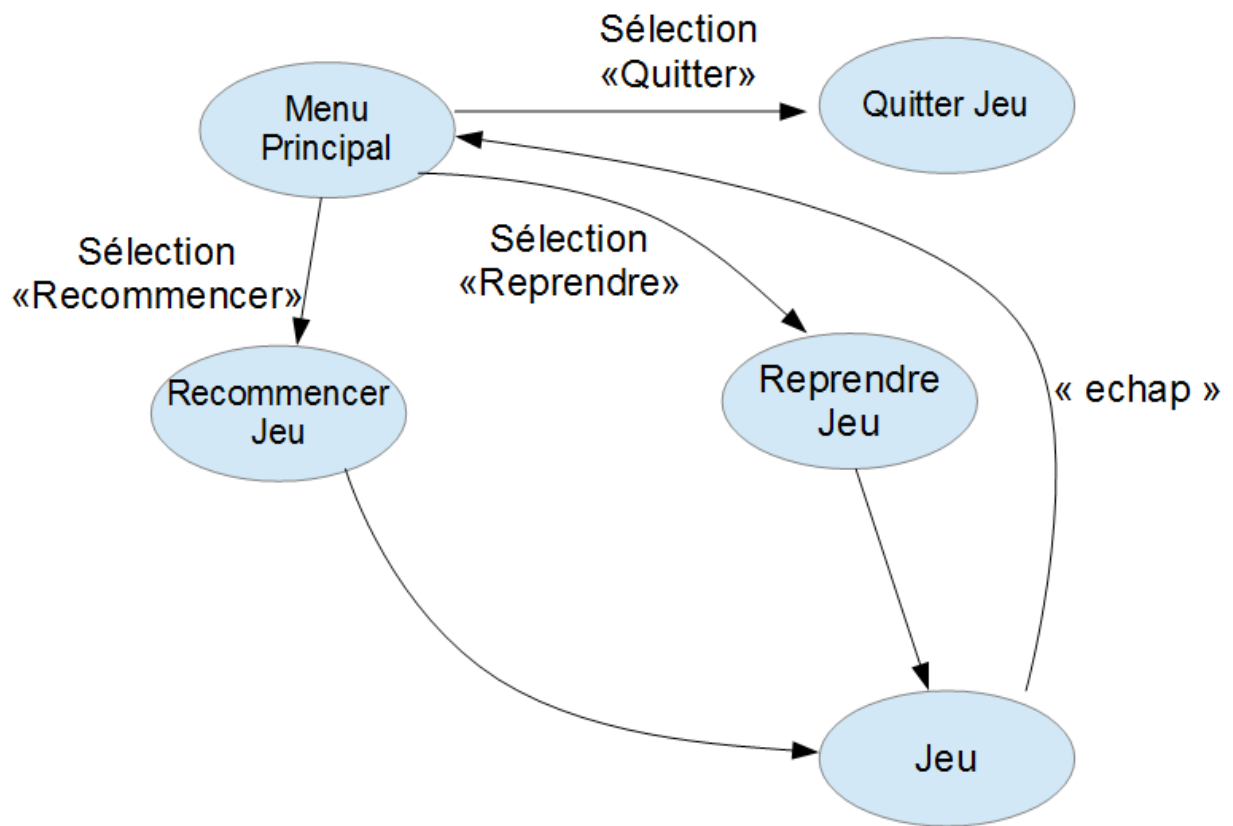
Jouer : z,q,s,d pour se déplacer dans le jeu et dans les menus,
i pour l'inventaire,
j pour le journal des quêtes ,
e pour interagir
echap pour quitter menu actuelle ou revenir au menu principal

2.4 Contraintes techniques

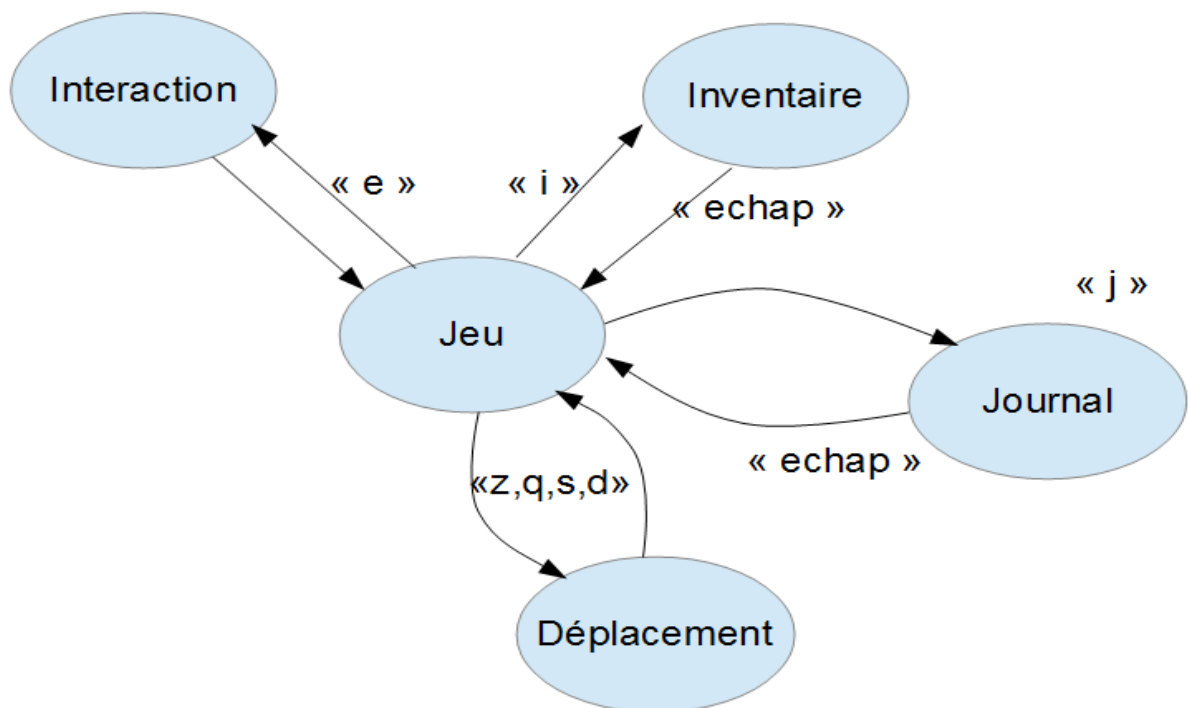
- Le jeu devra fonctionner sur les machines de TP de l'ENIB.
- Le développement sera en python

2.5 Scénario d'utilisation

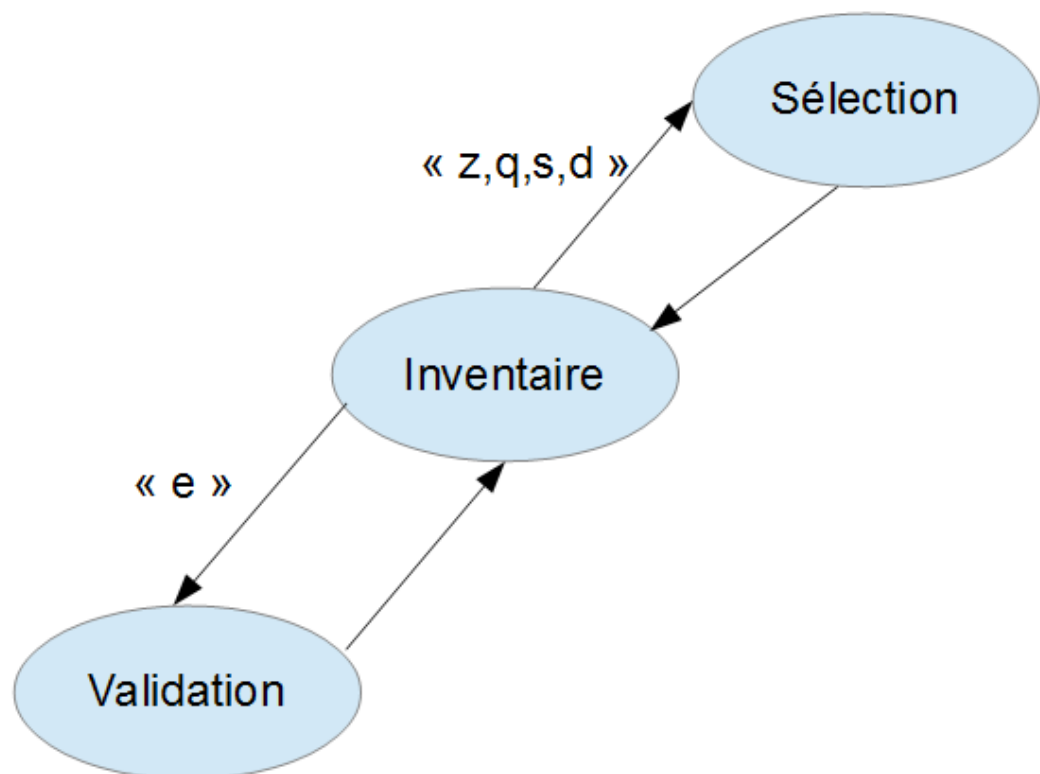
S0 : Scénario principal



S1 : Jouer au jeu



S2 : Inventaire



3. Analyse du besoin

3.1 Fonctionnalités

F1 : Afficher le menu principal

F1.1 : Reprendre partie

F1.2 : Recommencer partie

F1.3 : Quitter Jeu

F2 : Jouer au jeu

F2.1 : Afficher jeu

carte

monstre(s)

PNJ(s)

personnage

dialogues

F2.2 : Interagir avec carte

F2.3 : Interagir avec PNJ

F2.4 : Utiliser objet

F2.5 : Afficher Inventaire

F2.5.1 : Se déplacer dans l'inventaire

F2.5.2 : Sélectionner inventaire

F2.6 : Accomplir des quêtes

F2.7 : Afficher journal des quêtes

F3 : Finir jeu

F3.1 : Afficher résultat

F3.2 : Revenir au menu principal

3.2 Critère de validité et de qualité

3.2.1 Validation

Le logiciel sera validé de la manière suivante:

- Le code doit s'exécuter correctement en suivant les instructions livrées avec le logiciel
- L'utilisation du logiciel permettra de constater que les fonctionnalités ont bien été implémentées

3.2.2 Qualité

Différents critères permettront d'évaluer la qualité du jeu:

- La jouabilité
- La robustesse
- Le respect des méthodes de conception et de codage données en cours de MDD

3.2.3 Importance des fonctionnalités

0: indispensable

1: Forte valeur ajoutée au projet

2: Optionnelle

F1 : Afficher le menu principal	1
F1.1 : Reprendre partie	1
F1.2 : Recommencer partie	0
F1.3 : Quitter Jeu	0
F2 : Jouer au jeu	0
F2.1 : Afficher jeu	0
F2.2 : Interagir avec carte	0
F2.3 : Interagir avec PNJ	0
F2.4 : Utiliser objet	1
F2.5 : Afficher Inventaire	1
F2.5.1 : Se déplacer dans l'inventaire	1
F2.5.2 : Sélectionner inventaire	1
F2.6 : Accomplir des quêtes	0
F2.7 : Afficher Journal des quêtes	1
F3 : Finir jeu	0
F3.1 : Afficher résultat	2
F3.2 : Revenir au menu principal	0

4 Livrables

4.1 Échéancier

1er livrable : Cahier des charges

2e livrable : Document de conception

3e livrable : Prototype 1

4e livrable : Prototype 2

5e livrable : Version finale

4.2 Description des livrables

4.2.1 Cahier des charges

Expression et analyse du besoin

Fichier Knil_Dungeon-CdC.pdf, Knil_Dungeon-CdC.odt

4.2.2 Document de conception

Fichier Knil_Dungeon-Conception.pdf, Knil_Dungeon-Conception.odt

4.2.3 Prototype 1

Ce prototype porte sur la création de la carte et sur l'interaction

Mise en oeuvre des fonctionnalités : F1.1, F1.2, F1.3, F2.1, F2.2, F2.3, F2.6

Livré dans une archive au format .zip ou .tgz

Contient un manuel d'utilisation dans le fichier readme.txt

4.2.4 Prototype 2

Ce prototype réalise toutes les fonctionnalités.

Ajout au prototype 1 des fonctionnalités F2.4 F2.5.1, F2.5.2, F2.7, F3.1, F3.2

Livré dans une archive au format .zip ou .tgz

Contient un manuel d'utilisation dans le fichier readme.txt

4.2.5 Version finale

Archive finale au format .zip ou .tgz

La version finale contient toutes les versions des documents : Cahier des charges, Document de conception et les 2 Prototypes.