CAHIER DES CHARGES

# Contexte

Nous sommes étudiants en Bachelor 1 à l’école Y-nov Ingésup, située à Aix-en-Provence.

Nous avons comme projet de réaliser un RPG (Role-Playing Game) sur plateforme téléphonique (ici Android), C’est la première fois que nous essayons de faire un jeu de ce genre.

# Objectifs

Nous allons tenter de créer ce jeu en utilisant le moteur Unity.

Et qui plus est de découvrir la création de jeux-vidéo.

1. **Spécifications fonctionnelles**

* Le joueur pourra choisir le niveau de difficulté du jeu
* Le jeu devra avoir une durée de vie pas trop courte (minimum à définir)
* Le joueur pourra avoir une certaine liberté de déplacement
* Le joueur pourra interagir avec l’environnement (personnages, …)
* Le joueur pourra sauvegarder sa partie quand il le souhaite.

**4. Périmètre**

## 4.1 Contraintes humaines

*Tableau des ressources humaines*

|  |  |
| --- | --- |
| **Personnes** | **Fonctions** |
| **Simon AMZALLAG** | Développeur |
| **Adrien CANINO** | Développeur |
| **Thomas ALUNNI-GRADINI** | Chef de projet |

## 4.2 Contraintes temporelles

Nous disposons de six mois, soit jusqu’au mois de Mai 2015 pour réaliser le projet (voir dates dans calendrier).

**4.3 Contraintes budgétaires**

Aucune.

# Calendrier

|  |  |
| --- | --- |
| **Objectifs** | **Dates** |
| **Rendu du cahier des charges** | 12/11/2014 |
| **Début de la documentation** | 26/11/2014 |
| **Début du développement** | 10/12/2014 |
| **Présentation du projet** | 05/2015 |

# 5. Glossaire

**Unity :**  [Logiciel](http://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel) [3D temps réel](http://fr.wikipedia.org/wiki/3D_temps_r%C3%A9el) et multimédia ainsi qu'un moteur [3D/2D](http://fr.wikipedia.org/wiki/Trois_dimensions) et [physique](http://fr.wikipedia.org/wiki/Moteur_physique) utilisé pour la création de [jeux](http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vid%C3%A9o) en réseau, d'animation en temps réel, de contenu interactif comportant de l'audio, de la vidéo et des objets 3D/2D.

**GIT :** [Logiciel de gestion de versions](http://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_de_gestion_de_versions) [décentralisé](http://fr.wikipedia.org/wiki/Gestion_de_versions#Gestion_de_versions_d.C3.A9centralis.C3.A9e). C'est un [logiciel libre](http://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre) créé par [Linus Torvalds](http://fr.wikipedia.org/wiki/Linus_Torvalds), auteur du [noyau Linux](http://fr.wikipedia.org/wiki/Noyau_Linux), et distribué selon les termes de la [licence publique générale GNU](http://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_publique_g%C3%A9n%C3%A9rale_GNU) version 2 ([licence](http://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_(juridique)) qui fixe les conditions légales de distribution des [logiciels libres](http://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciels_libres) du projet [GNU](http://fr.wikipedia.org/wiki/GNU)).

*Sources :* [*http://fr.wikipedia.org/wiki/Git*](http://fr.wikipedia.org/wiki/Git)

[*http://fr.wikipedia.org/wiki/Unity\_(moteur\_de\_jeu)*](http://fr.wikipedia.org/wiki/Unity_(moteur_de_jeu))