

# **APPLICATION JEU DE RÔLE : CAHIER DES CHARGES**

*Julien GUYADER*



ÉCOLE  
DE LA FILIÈRE  
NUMÉRIQUE

# Table des matières

- I. Contexte.....1
- II. Présentation du projet.....1
  - 1.Objectifs de l'application.....1
  - 2.Comité de pilotage.....1
  - 3.Public visé.....1
  - 4.Choix du langage de programmation.....1
  - 5.Fonctionnalités.....2
  - 6.Langues.....2
- III.Prestation attendue.....3
  - 1. Développement.....3
  - 2.Délais.....3
  - 3.Livraison du projet.....3

# **I. Contexte**

En tant qu'étudiant en première année à l'IMIE de Rennes, dans le cadre d'une formation Bac +2 « Développeur Logiciel », j'ai été amené à réaliser un programme « Jeu de rôle », dans le but de valider l'ensemble des compétences enseignées durant le cours de Langage C.

## **II. Présentation du projet**

### **1. Objectifs de l'application**

Mon est de concevoir une application qui sera un Jeu de Rôle (RPG – Rôle Playing Game), exécutable en console Windows, où le joueur sera amené à explorer des donjons, combattre des créatures et améliorer son équipement dans le but de progresser.

### **2. Comité de pilotage**

Le projet nous a été demandé par le Formateur Antoine Cronier, qui sera le seul à juger du rendu et à le noter.

### **3. Public visé**

Cette application peut s'adresser à tout le monde, mais attirera plus particulièrement les adeptes de jeux vidéo.

### **4. Choix du langage de programmation**

Le langage de programmation était imposé par le formateur au langage C.

## 5. Fonctionnalités

Au lancement de l'application, le joueur peut :

- Commencer une nouvelle partie
  - Choisir un nom de personnage
  - Attribuer 10 points à ses caractéristiques (attaque, défense relative, défense relative)
- Charger la dernière partie si existante
- Combattre des créatures dans un donjon
  - Il peut utiliser une potion ou plus à chaque tour
  - Puis il peut attaquer la créature
- A la fin d'un donjon, le joueur est amené à la taverne, où il peut :
  - Acheter ou vendre des potions, armes, armures
  - Visionner son profil, son inventaire
  - Quitter le jeu, en sauvegardant ou non
  - Continuer au prochain donjon

## 6. Langues

L'application, ainsi que le code et ses commentaires, ont été entièrement réalisés en Anglais.

## **III. Prestation attendue**

### **1. Développement**

Dans le cadre de ce projet, seul le langage C sera utilisé, et je ferais appel à l'IDE Code::Blocks pour ce faire. Je me servirais également de la console Windows afin de tester le programme. En effet, cette application ne sera compatible qu'avec le système Windows.

### **2. Délais**

Le projet nous a été présenté et demandé le 12 Février 2016 (date approximative) et doit être rendu pour le 10 Avril 2016, 23h59 au plus tard.

### **3. Livraison du projet**

Le projet sera rendu sous la forme d'un .zip contenant :

- Le projet Code::Blocks
- L'exécutable du projet
- La documentation utilisateur au format PDF, entièrement en Anglais
- La documentation technique au format HTML, générée via l'outil Doxygen
- Le cahier des charges du projet au format PDF