



Cahier des charges

PoneyMonPlusPlus



26 septembre 2018

GRoupe o multimif

MONTCARMEL Elodie, POITEVIN Louis, ZAFIFOMENDRAHA Gabriello, HOET Alexandre, CABEZAS Jonathan

# Contexte

Dans le cadre du projet MULTIMIF nous devons améliorer le projet Poneymon commencé en Gestion de projet. Pour cela nous sommes partis du projet de ?????? et avons choisi de bâtir par-dessus. Nous souhaitons en faire un jeu complet et attrayant proposant un choix de plusieurs terrains et de plusieurs poneys, d’un système de réseau, de leaderboard, etc.

# Fonctionnalités

* Terrain
* Différents poneys
* Réseau (hôte du serveur choisi parmis les joueurs)
* Objets/Bonus
* Leaderboard
* Menus
* Son

# Rôles et intervenants

* Product Owner : Elodie MONTCARMEL
* SCRUM Master : Jonathan CABEZAS
* Tracker : Alexandre HOET
* Responsable Qualité : Gabriello ZAFIFOMENDRAHA
* Référents techniques :

Réseau : Alexandre HOET

JavaFX : Jonathan CABEZAS

Animation/Sprites :

# Contraintes techniques