

Cahier des charges

PoneyMonPlusPlus

03 octobre 2018

CABEZAS Jonathan

HOET Alexandre

MONTCARMEL Elodie p1710323

POITEVIN Louis

ZAFIFOMENDRAHA Gabriello



Intervenants : E. COQUERY, L. MEDINI

MultiMIF - groupe O

Année universitaire 2018-2019

Sommaire

Introduction2

I. Présentation du projet3

II. Fonctionnalités4

Introduction

Dans le cadre de l’unité d’enseignement MultiMIF du Master 1 Informatique à l’université Claude Bernard Lyon 1, il nous ait demandé de travailler sur un projet de développement d’un jeu de courses de chevaux.

Dans le cadre de cette unité d’enseignement, nous sommes amenés à améliorer les fonctionnalités d’un jeu tout en assurant une bonne gestion de projet. Ce projet vise à se rapprocher d’une expérience de développement professionnel tout en mettant en pratique les techniques vues au cours de nos études.

Nous allons tout d’abord faire une présentation du projet puis nous décrirons les fonctionnalités à implémenter.

# I. Présentation du projet

# **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 réalisé en Génie Logiciel qui nous servira de base et nous allons au fur et à mesure rajouter des fonctionnalités qui contribueront à l’amélioration du jeu.

# **Objectifs**

L’objectif de ce projet est de développer un jeu de courses de chevaux avec plusieurs modes de jeux et notamment les modes Solo et Multijoueurs qui est un mode en ligne.

L’utilisateur aura aussi la possibilité de configurer les paramètres du jeu.

De plus, une amélioration de l’IA existante sera présente afin de prendre en compte les parcours et les types de poneys.

* **Déroulement d’une partie**

Lorsque l’utiliisateur a choisi le mode de jeu auquel il souhaite jouer, il a alors la possibilité de configurer sa partie et de choisir son poney. Ensuite, lorsque la course commence, l’utilisateur à la possibilité de déplacer son poney d’une voie à l’autre afin d’éviter des obstacles ou de récupérer des objets ou des bonus ou encore dans le but de gêner ses adversaires. Le joueur voit la course « vue de dessus »

# **Répartition des rôles**

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 : Louis POITEVIN

# II. Fonctionnalités

* **Affichage du menu principal**

Au lancement de l’application, le menu principal apparaît. Il offre la possibilité de choisir le mode de jeu et de configurer les paramètres de l’application.

* **Mode Solo**

Dans ce mode de jeu, le joueur peut lancer une course contre des IA. L’utilisateur peut configurer la partie avant de la lancer. Il n’aura pas besoin d’une connexion internet pour jouer avec ce mode.

* **Mode Multijoueurs**

Dans ce mode de jeu, le joueur aura la possibilité de créer ou de rejoindre une partie en ligne. Il pourra alors jouer avec les joueurs ayant rejoint la même partie.

Si le joueur créer une partie, il devra la configurer puis il deviendra alors l’hôte de celle-ci et devra attendre que l’ensemble des joueurs rejoignent la partie.

Sinon le joueur rejoint une partie déjà configurée.

* **Réglage des paramètres**

L’utilisateur peut choisir de régler le son, la résolution graphique ainsi que les commandes du jeu.

* **Choix de plusieurs parcours possibles**

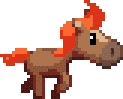
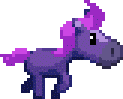
Avant de lancer la partie le joueur peut choisir le terrain sur lequel la course va avoir lieu. Chaque terrain possède des obstacles qui lui sont propres. De plus ceux-ci possèdent aussi des virages afin d’ajouter un peu de difficulté au jeu.

* **Choix du poney**

Le joueur peut choisir le poney avec lequel il souhaite jouer. Chaque poney a des caractéristiques propres lui permettant d’être avantagé sur certains terrains.

Exemple de poneys :

Les deux premiers poneys distincts correspondent à deux joueurs différents. Le troisième correspond à une amélioration du deuxième poney.

* **Ramasser des objets et des bonus**

Les objets et les bonus peuvent être ramassés pendant la course. Les objets ramassés pourront être utiliser contre d’autres joueurs pour les ralentir alors que les bonus permettront aux joueurs de gagner en performance.

* **Affichage du classement**

A la fin de la partie, le jeu affiche le classement final de la course.