

Cahier des charges

I. Objectif

L'objectif est de créer un jeu de bataille navale, avec possibilité de jouer en LAN ou contre le PC, avec une interface graphique.

Pour se faire, nous allons devoir avoir recours à nos TDs précédents pour la mise en place d'un tableau et d'une interface graphique.

II. Caractéristiques du jeu

Le but étant de créer une bataille navale, nous souhaitons créer un jeu se déroulant de la manière suivante :

1- Une fois le jeu lancé apparaît un menu où le joueur peut faire le choix du mode de jeu, avoir accès aux règles ainsi qu'aux crédits.

2- Une fois le choix du mode de jeu effectué, le joueur rentre son nom et l'interface graphique s'affiche (de taille 10x10) et il ne reste plus qu'à placer les bateaux.

- 1 : Porte avion taille 5
- 2 : croiseur taille 4
- 3 : contre-torpilleur taille 3
- 4 : sous-marin taille 3
- 5 : torpilleur taille 2

3- Les bateaux ainsi placés apparaissent sur l'interface graphique.

4- Par suite, le joueur indique les coordonnées de la case sur laquelle il souhaite tirer.

5- La case change de couleur sur l'interface graphique selon son état :

- 0 : vide et non touché, case bleue
- 1 : bateau et non touché, case verte
- 2 : vide et touché, case blanche
- 3 : bateau et touché, case rouge

6- Une fois que tous les bateaux sont coulés, la partie se finit.

III. Contraintes et répartition du travail

Nous avons une contrainte de temps car le projet est à rendre avant la date le 6 Juin 2017. Ainsi nous privilégierons le codage du jeu en LAN par rapport à celui contre le PC car ce premier nous paraît plus intéressant. Selon l'avancée du projet, il est possible que nous n'ayons pas le temps de coder le second mode de jeu. De plus, avec les connaissances acquises en première année, il est difficile de coder le jeu de la façon dont nous le souhaitons. Nous emprunterons donc probablement des savoir-faire de deuxième année.

Concernant la répartition du travail, Juliette se chargera de ce qui est codable avec les savoir-faire de première année : la création du plateau, la mise en place des bateaux, le changement de nature des cases selon leur statut. Alban quant à lui s'occupera de coder l'aspect réseau du jeu : la connexion entre les deux ordinateurs, l'affichage de l'interface graphique sur chacun des deux ordinateurs, etc.