

Présentation du projet
Expression des besoins du client

Le client :

Sébastien Lefèvre, Enseignant-chercheur en informatique.

Particularité : aime les jeux (de société, vidéo, etc.).

Le contexte :

M. Lefèvre est nostalgique : il aimerait pouvoir (re)jouer aux jeux de société auxquels il jouait étant (plus) jeune (car il avait le temps !). A l'ère du numérique, il souhaite jouer sur son ordinateur (ou tablette, smartphone, etc.).

Le besoin :

Le jeu choisi pour 2021 est **Les Bâtisseurs : Moyen-Âge**, jeu qui a obtenu différents prix lors de sa sortie en 2014. Les règles, disponibles sur le site officiel (<https://studiobombyx.com/jeu/les-batisseurs/>), sont également fournies dans les pages suivantes.

Les contraintes :

- Logiciel disponible en version texte (pour jouer depuis une console ou un terminal) dans un premier temps, puis en version graphique. Il doit être possible de jouer avec les deux versions qui doivent offrir les mêmes fonctionnalités.
- Possibilité de jouer à 2 , 3 ou 4 joueurs humain ou ordinateur (avec, si possible, plusieurs niveaux de difficulté).
- Possibilité d'enregistrer une partie en cours pour pouvoir la reprendre plus tard.
- Implémentation en Java, avec un code source documenté et testé.
- Logiciel fourni sous forme d'un JAR signé et accompagné d'un manuel utilisateur.

Le calendrier :

- Semaine 13 : lancement du projet.
- **Semaine 14 (lundi 12 avril 8h au plus tard)** : dépôt sur Moodle (espace M2107) du cahier des charges **individuel**. Le cahier des charges doit contenir les éléments suivants : contexte, enjeux, objectifs (prioritaires et secondaires), contraintes, planning, maquette et description des interactions avec l'utilisateur, plan de tests, contenu des livrables.
- Semaines 15 à 20 : analyse et conception (deux séances hebdomadaires + travail personnel), rendu du cahier d'analyse et de conception le **lundi 24 mai 8h au plus tard**.
- Semaines 21 à 25 : codage à temps partiel puis à temps plein, livraison du logiciel et démonstration.

