

Génie Logiciel TP2

Équipe :

- **Noaman TATA (Coordinateur de projet / Testeur / Développeur)**
- Bastien ROURE (Testeur / Développeur)
- Julien ORLANDO (Responsable des tests / Testeur / Développeur)
- Chris CHEVALIER (Testeur / Rédacteur documents utilisateur/technique / Développeur)

CAHIER DES SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES :

I - Spécifications des différents héros :

Classes	Guerrier	Chasseur	Voleuse	Mage
Vie	800	500	250	350
Mana	100	100	100	100
Compétence 1*	Coup d'épée - 50 / 6	Tir chargé - 75 / 9	Assassinat - 150 / 15	Brasier - 120 / 12
Compétence 2*	Épée divine - 400 / 25	Tir perforant - 400 - 25	Coup furtif - 300 / 15	Foudre - 300 - 15

* Compétence - ATK / MANA

II - Spécifications des différents ennemis (monstres) :

Ennemis	Goule	Démon	Dragon
Vie	70	200	500
Mana	100	100	100
Compétence 1*	Morsure - 20 / 2	Griffe de l'ombre - 40 / 4	Souffle de feu - 80 / 8

* Compétence - ATK / MANA

III - Configurations possible (à travers un fichier texte que le client pourra modifier) :

- Taille de la carte.
- Caractéristiques des personnages (héros et/ou monstres) : nom, atk, mana, taux de réussite, compétences
- Nombre de monstres sur la carte
- Nombre de héros ?
- Nombre de monstres ?
- Positions et nombre des obstacles (eau, arbres, rocher) sur la carte.
- Quantité de points de vie rendu par une potion.
- Nombre de potions sur la carte.
- Nombre de potions donné au joueur au départ.
- Attribution des touches (zqsd...).

IV - Missions des développeurs :

- Carte (Noaman) :
 - Obstacles (eau, rocher, arbres...)
 - Répartition des potions (vie/mana)
 - Répartition des ennemis
 - Point de départ du personnage ?
- Inventaire (Julien) :
 - Potions (vie/mana)
 - Sélection et utilisation d'objets / effets
 - Affichage des PV, PM, nom et classe du héros sur la carte.
 - Affichage des PV/PM du héros en combat
 - Affichage des PV/PM des monstres en combat
 - Compteur avec nombre de monstres restant sur la carte
- Lecture du fichier de configuration (Bastien) :
 - Taille de la carte.
 - Caractéristiques des personnages (héros et/ou monstres) : nom, atk, mana, taux de réussite, compétences
 - Nombre de monstres sur la carte
 - Nombre de héros ?
 - Nombre de monstres ?
 - Positions et nombre des obstacles (eau, arbres, rocher) sur la carte.
 - Quantité de points de vie rendu par une potion.
 - Nombre de potions sur la carte.
 - Nombre de potions donné au joueur au départ.
 - Assignation des touches (zqsd...).
- Affectation des données du fichier (Bastien) :
 - Taille de la carte.
 - Caractéristiques des personnages (héros et/ou monstres) : nom, atk, mana, compétences
 - Nombre de monstres sur la carte
 - Nombre de héros ?
 - Nombre de monstres ?
 - Positions et nombre des obstacles (eau, arbres, rocher) sur la carte.
 - Quantité de points de vie rendu par une potion.
 - Nombre de potions sur la carte.
 - Nombre de potions donné au joueur au départ.
 - Assignation des touches (zqsd...).
- Combats (Chris) :
 - Tour par tour
 - Le joueur commence toujours en premier
 - Inventaire accessible
 - Jauge vie/mana visible
 - Le combat se termine lorsque l'ennemi ou le personnage joué n'a plus de vie
 - Affichage des dégâts (texte)
 - Probabilité de réussir la compétence

VI - Missions des testeurs :

- Conformité de la construction de la carte (obstacle solides, PV et mana visibles, etc...) - Bastien
- Bon fonctionnement de l'inventaire en combat ET sur la carte (les potions fonctionnent correctement...) - Noaman
- Bon fonctionnement des combats (affichage des dégâts reçues/émis, mort des personnage ayant plus de PV, fin de combat...) - Julien
- Test du fichier de configuration (Changer dimensions carte, nombre de monstres, potions, etc...) - Chris
- Équilibrage du jeu - Noaman, Julien, Bastien, Chris

VII - Différents objets du code (classes) :

- Joueur :
 - Pseudo
 - Classe
 - Objet*
- Personnage (monstre / héros) :
 - Vie
 - Mana
 - Compétence *
 - Nom
 - bool isHero (true/false)
- Compétence :
 - Dégât
 - Conso mana
 - Nom
- Map
 - Dimensions
 - Nombre d'obstacles
 - Nombre d'ennemis
 - Case*
- Case (zone)
 - Type de case (obstacle, potions, ennemi, vide...)
 - Coordonnées (x, y)
- Objet
 - Nom
 - Valeur (20)
- Combat
 - Classes //Monstre
 - Classes //Héros
- Partie
 - Nombre de monstres sur la carte

// Importer le nombre de héros et leur nom puis en choisir un pour ensuite importer toutes ses caractéristiques.

- Classe config :
 - Nombre de monstres sur la carte (int)
 - Classes* (monstre)
 - Dimension de la carte
 - Classes (héros)
 - Nombre potionMap (int)
 - Nombre potionPerso (int)
 - Nombre manaMap (int)
 - Nombre manaPerso (int)
 - Objet*

REPRÉSENTER LES CLASSES SOUS FORME DE DIAGRAMME

VIII - Objets :

Pour 5 goules, 3 démons et 1 dragons :

- 5 potions de vie (20 PV)
- 5 potions de mana (20 PM)

=> 2 potions de PV et 2 potions de PM dans l'inventaire au départ.

=> 3 potions de PV et 3 potions de PM répartis dans la carte.

IX - Diagramme des classes :

