



PROJET spécialisé 2022

Analyse fonctionnelle

Nathan Pollart



Réaliser un tour de jeu

Le joueur réalise un tour de jeu pour un personnage qu'il possède sur le terrain.

Jouabilité

Réaliser un tour de jeu

Le joueur réalise un tour de jeu d'un personnage sur le terrain. il pourra bouger, attaquer ou lancer un sort. Il peut réaliser l'une des trois actions ou bouger avec une des deux autres actions. Une fois un de ces deux scénario réalisé le tour est terminé. Le nombre de point de mouvement de chaque personnage détermine de combien de case le personnage peut bouger. La portée d'attaque dépend de la classe à laquelle appartient le personnage. La portée et les effets des sorts dépend du sort en lui même. Un personnage ne peut pas se déplacer en dehors de la carte. Il ne peut pas se déplacer sur un autre personnage. Les déplacements ne se font que horizontalement et verticalement. Il n'y a donc pas de déplacement en diagonale.

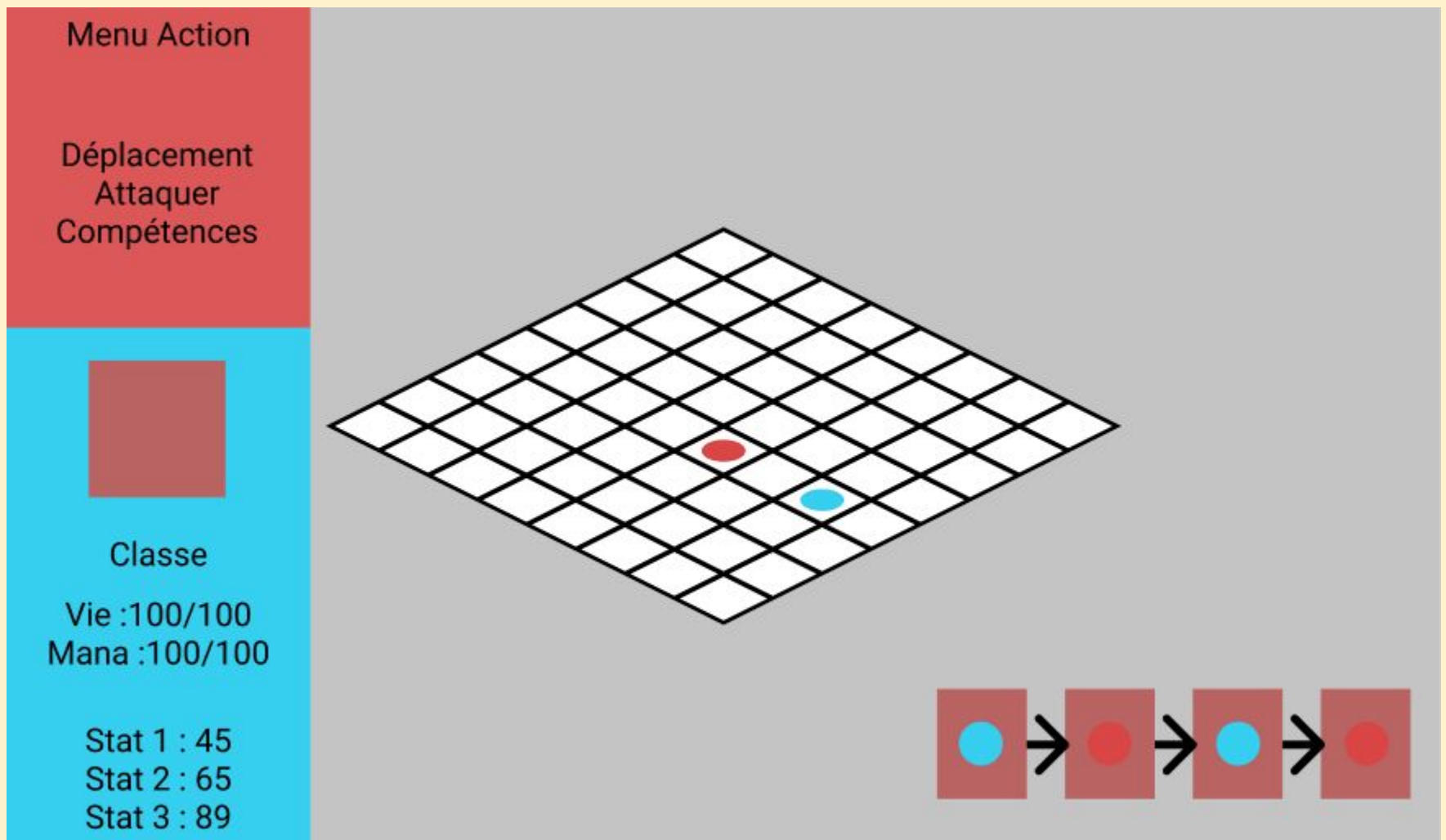


FENÊTRES

INTERFACES UTILISATEUR

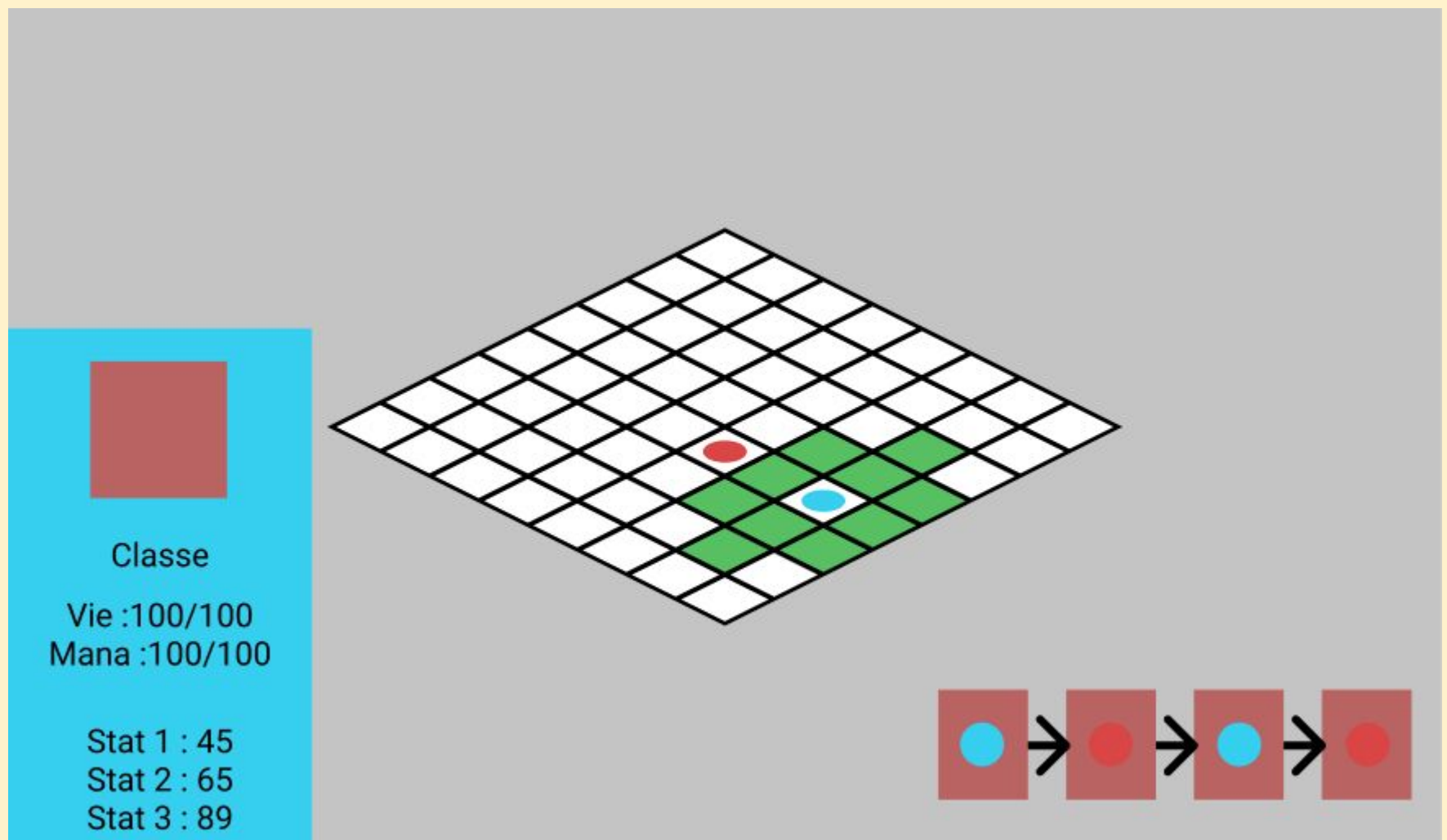
Ecran Tour de personnage - Inactif

Interface correspondant au tour d'un personnage que l'on contrôle. Le carré bleu que j'appelle le statut indique le personnage avec sa classe, sa vie, sa mana, et ses statistiques. Il y a un menu Action qui permet de contrôler le personnage. En bas à droite, il y a un indicateur de tour. Comme il y a seulement deux personnage sur le terrain, les tours de jeu alterne entre les deux personnage.



Ecran Tour de jeu - Mouvement

Interface correspondant à la sélection de “mouvement” dans le menu Action. Les cases en vert montre toutes les cases où le personnage peut se déplacer. Le joueur n’a plus qu’à cliquer sur l’une des cases et le personnage s’y déplacera. Ici le personnage n’a que 2 points de déplacement.




Ecran Tour de jeu - Choix d'une compétence

Interface correspondant à la sélection de “Compétences” du menu Action.

Compétences

compétence 1
compétence 2
compétence 3



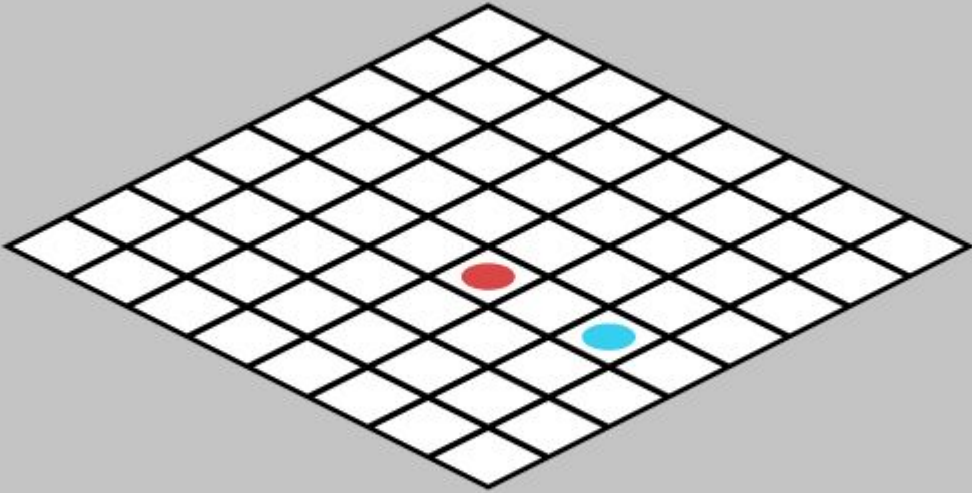
Classe

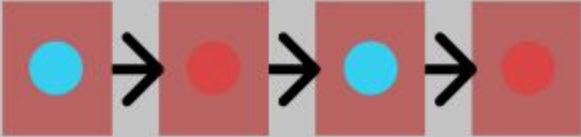
Vie :100/100
Mana :100/100

Stat 1 : 45
Stat 2 : 65
Stat 3 : 89

Description de compétence1

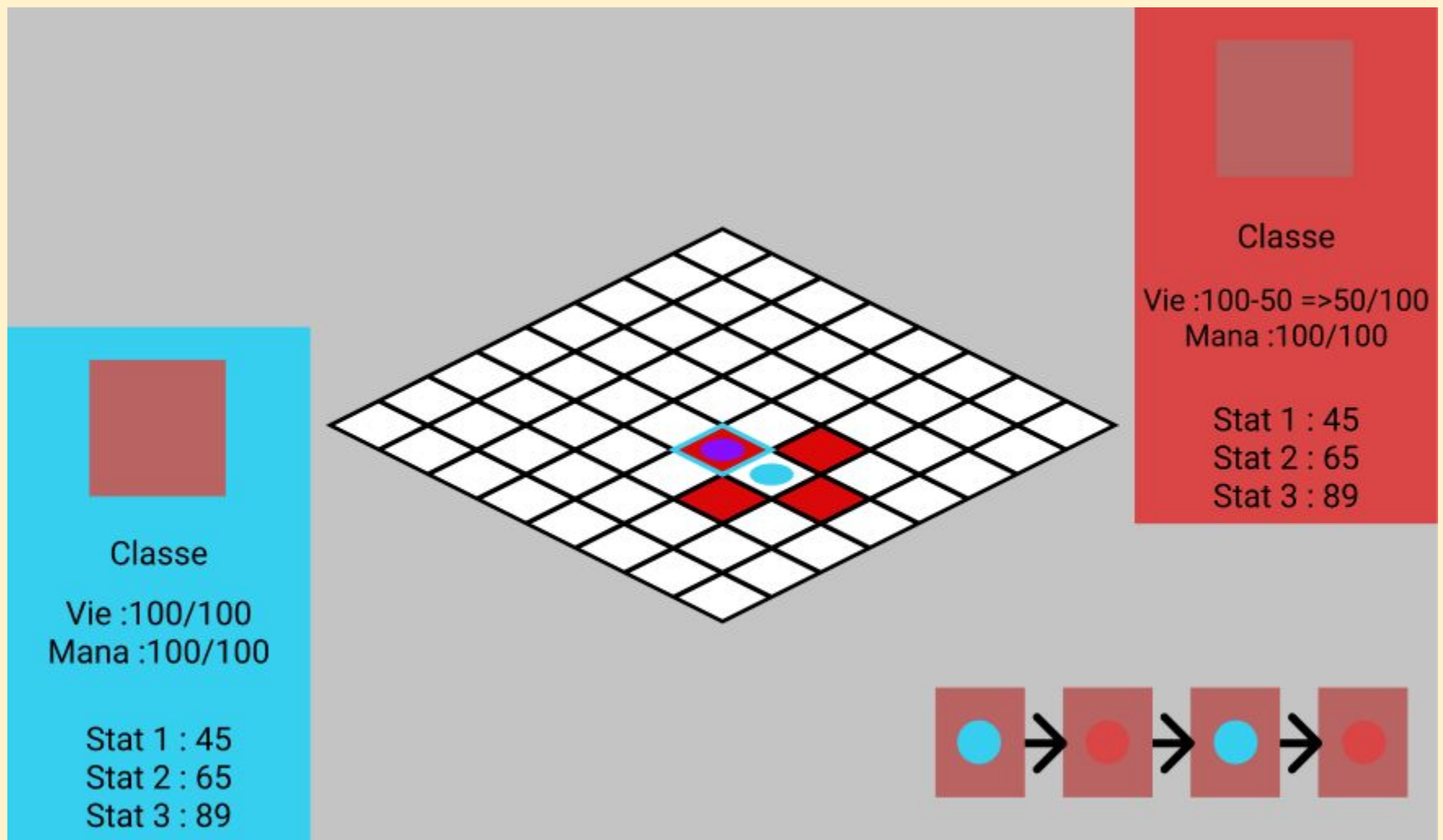
100Brûle30





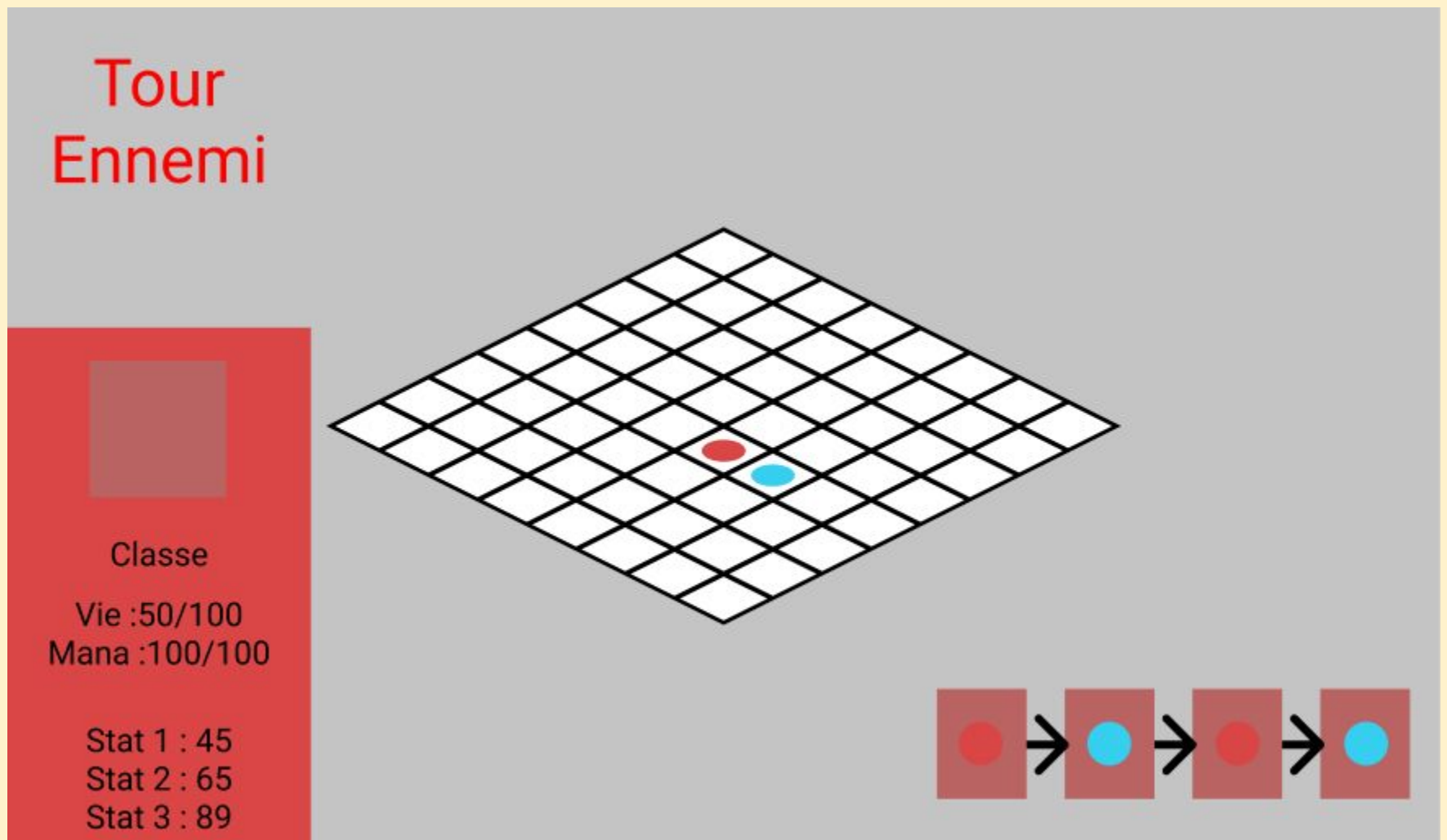
Ecran Tour de jeu - Attaque / Ecran Tour de jeu Compétences

Interface correspondant à la sélection “Attaquer” ou de “Compétence” puis “nom de la compétence” du menu Action. Les cases rouges montre les cases qui peuvent être attaquée. La case qui est surlignée en bleu est la case pour l’instant sélectionnée. Lorsqu’un personnage est sur une case sélectionnée, son statut apparaît à droite. Il contient sa classe sa vie avec l’aperçu des dégâts qu’il recevra et sa vie restante si on valide l’attaque. Il contient aussi la mana et les statistiques. Il correspond aussi à l’écran compétences car la seule chose de différent est l’effet de la compétence.



Ecran Tour de jeu Ennemi

Interface correspondant à la fin de son tour. On voit le statut du personnage ennemi qui est contrôlé. Il y a un indicateur en haut à gauche qui indique que c'est le tour ennemi.





SCÉNARIO

Nous jouerons le pion bleu il regardera ces compétences puis se déplacera d'une case puis fera une attaque normale sur le pion rouge et le tour sera terminé

STORYBOARD

STORYBOARD : Réaliser un tour de jeu

<https://www.figma.com/file/9f5ghyoXo5oObGUY1HxGRr/ProjetSp%C3%A9?node-id=0%3A1>

PLACEZ une copie de votre storyboard ci-dessous : (obligatoire)

