



PROJET spécialisé 2022

Analyse fonctionnelle

Manoël Nohra



Grappin

Déplacer le joueur d'un point A à un point B

INTERFACE UTILISATEUR

Grappin

La fonctionnalité consiste à déplacer le joueur d'un point A à un point B. C'est à dire que le joueur vise un endroit qu'il aimerait aller peu importe où tant qu'il vise un mur, il faut bien évidemment que l'endroit visé soit dans la portée du grappin, il active la fonctionnalité de grappin. Ensuite, celle-ci va s'accrocher au mur voulu et attirer le joueur à l'endroit où le grappin a atterit. Par la suite, le joueur peut décider de sauter du mur ou alors de marcher sur celui ci pour se déplacer et compléter le niveau. Cette fonctionnalité est critique car elle est essentielle pour rendre le jeu amusant mais aussi car elle est la plus compliqué à faire fonctionner.

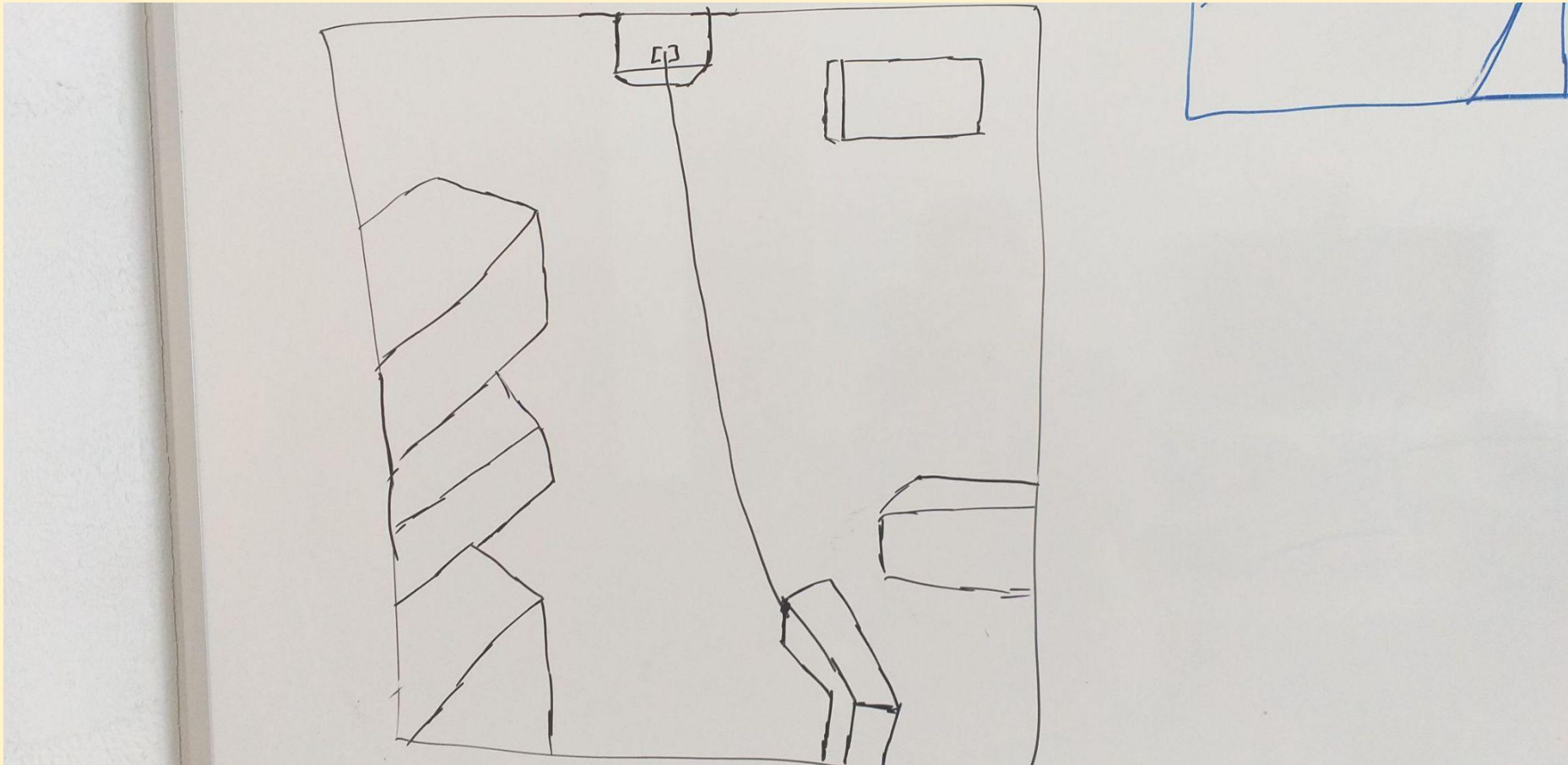
The background features a complex abstract design. On the left, there are overlapping translucent squares in shades of green, yellow, and orange. To the right, a large solid blue rectangle is visible. The overall composition is modern and geometric.

FENÊTRES

INTERFACE UTILISATEUR

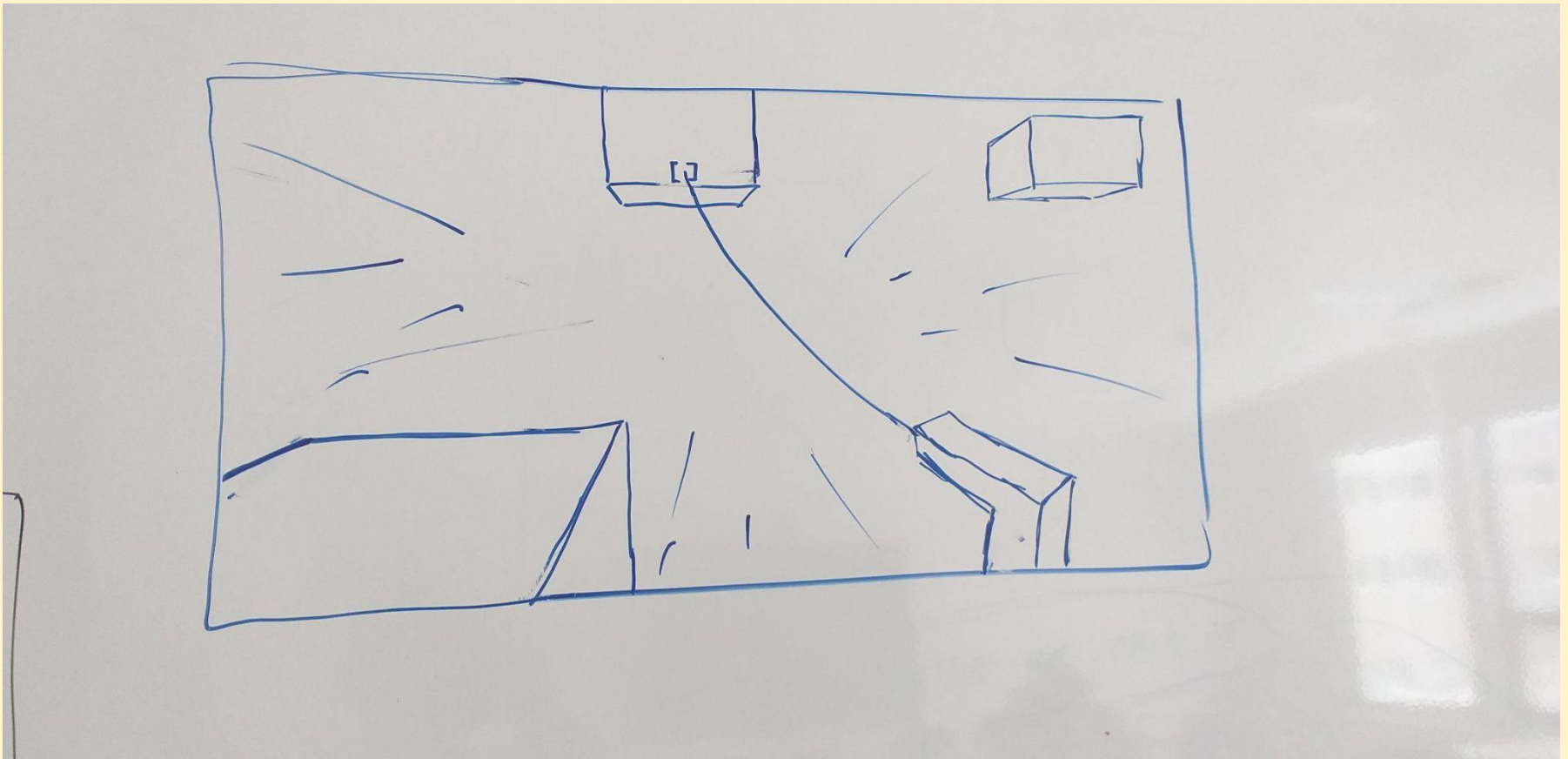
Déclenchement

La fenêtre correspond à ce que voit le joueur au moment où le joueur déclenche la fonctionnalité. On remarque le visuel du grappin qui est nécessaire pour prévenir le joueur que la fonctionnalité est en marche mais aussi pour rendre le jeu plus immersif.



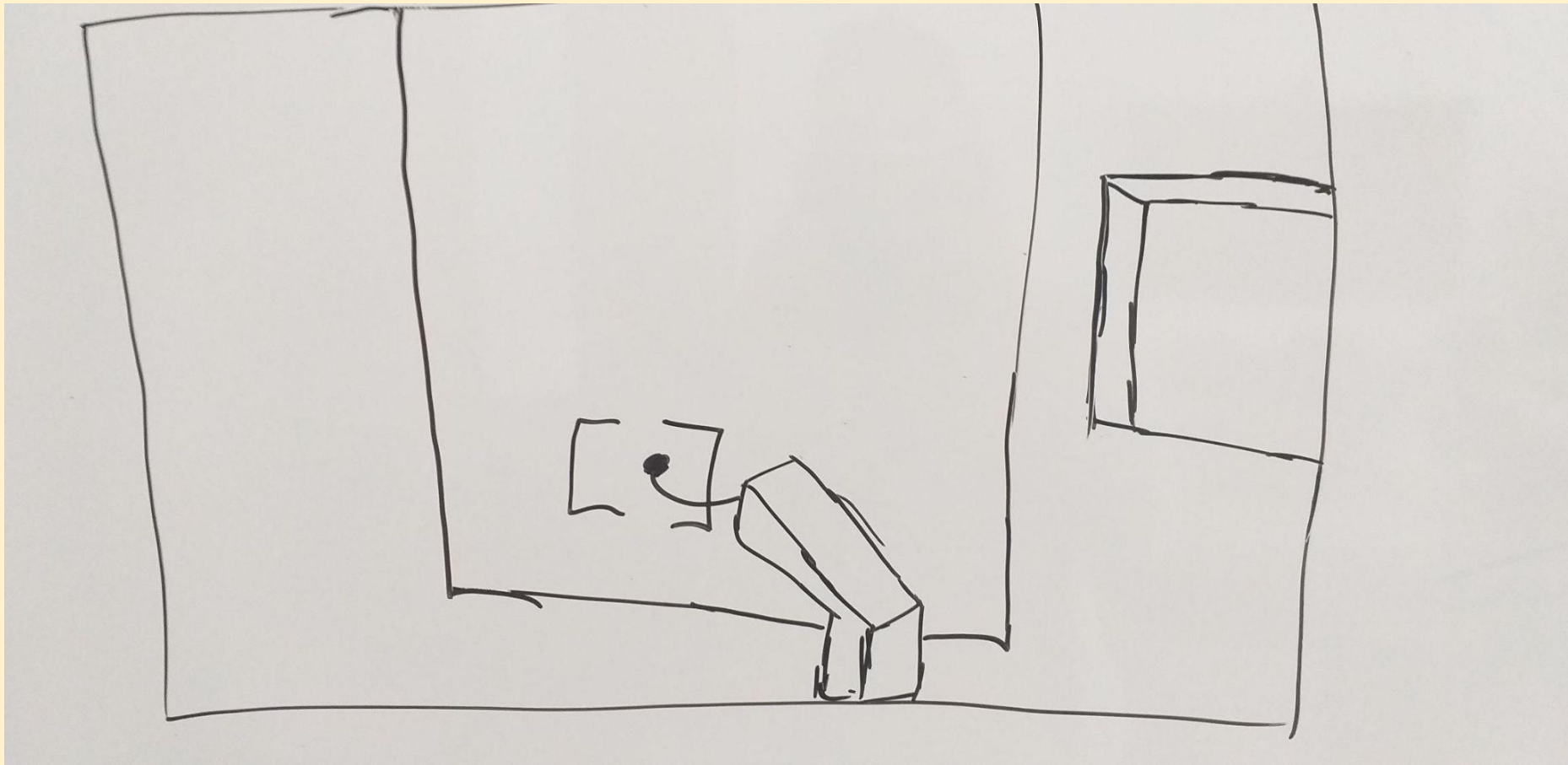
Déplacement

On remarque que le grappin a atteint un mur et c'est arrêté sur celui-ci, le déclenchement du déplacement va se produire par la suite faisant déplacer le joueur sur le mur. On remarque les effets visuelles et les objets qui se sont rapprochés.



Joueur déplacé

Le joueur a été déplacé sur le mur, il peut donc rester sur place s'il le souhaite, sauter ou se mouvoir si nécessaire. Cela marque la fin de la fonctionnalité.





SCÉNARIO

USE CASE

CAS D'UTILISATION : Grappin

Résumé	Le joueur peut utiliser un grappin permettant de se mouvoir comme il le souhaite . Il faut pour cela que le mur visé soit à la portée du grappin et que le joueur active la fonctionnalité en appuyant sur la touche dédiée. Le grappin va déplacer le joueur de lui même une fois le qu'il touche le mur.	
Acteur principal	Joueur/Utilisateur	
Préconditions	Endroit visé possédant des collision et à la portée du grappin	
Déclencheur	Appuie sur la touche et collision entre le grappin et l'endroit visé.	
Scénario nominal	Étape	Action
	1	Le joueur appuie sur la touche correspondant au grappin (Déclenchement)
	2	Le grappin s'allonge jusqu'à entrer en collision ou jusqu'à atteindre sa taille maximale (Déclenchement)
	3	Le grappin entre en collision, il déplace le joueur (Déplacement)
	4	Le joueur se déplace automatiquement vers l'endroit de collision du grappin (Déplacement)
	5	Le joueur arrive à l'endroit de la collision et le grappin reste actif mais ne déplace plus le joueur (Joueur déplacé)
	6	Le joueur peut décider de rester, de sauter ou de se déplacer (Joueur déplacé)
Scénarios alternatifs	Étape	Actions
	2.1	Le grappin atteint sa taille maximale sans atteindre un endroit avec des collisions
	2.2	Il se rétracte et rien ne se passe.