



Projet tutoré Délivrable D1

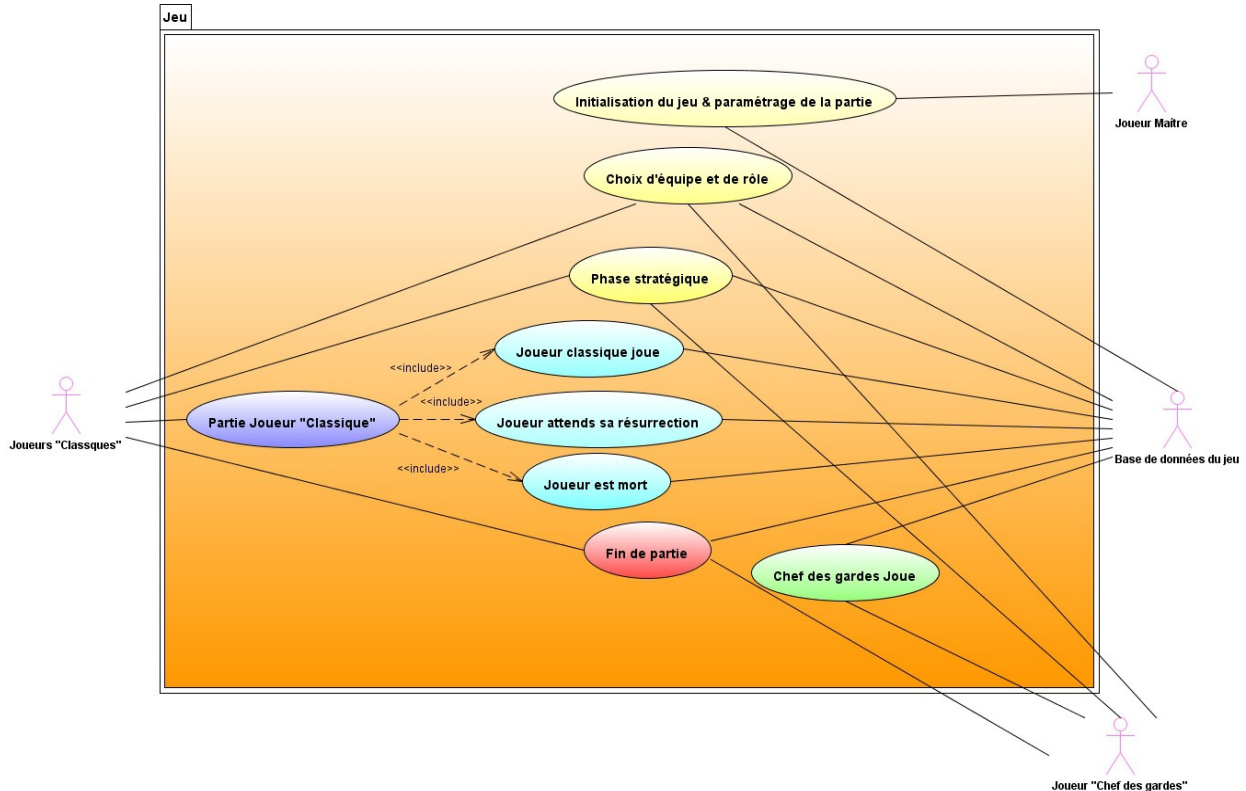
DUBOIS Thomas
BEGOT William
MITTOUX Hadrien
WOERLY-MOUSSIER Joachim
MOREL Charles



Introduction :

Ce rapport est dans le cadre du projet tutoré de ce second semestre. Il contient les premiers éléments de notre analyse de conception orientée objet portant sur le jeu avenir.

I. Diagramme général de cas d'utilisations :



Basiquement, le jeu va se dérouler en 5 étapes :

- l'initialisation de la base de données par un utilisateur ainsi que les réglages des divers paramètres du jeu comme le nombre de joueurs, le nombre de crédits disponible en début de jeu, etc. (un seul utilisateur doit le faire !)
- le choix de l'équipe dans lequel seront tous les joueurs (infiltrés ou gardes), ainsi que le choix du joueur qui fera le chef des gardes. Cette étape inclut également la connexion des joueurs au serveur de base de données.
- la phase stratégique. Elle consiste à mettre en place une stratégie pour les deux équipes. Ils disposent d'une carte générale de la partie à venir, ainsi que du chat. C'est durant cette phase que le joueur « chef des gardes » pose les caméras qui lui seront utiles durant la partie.
- la phase de jeu. Elle se déroule en cycles. Cependant, les cycles seront différents en fonction de l'appartenance au type de joueur (« Classique » ou « Chef des gardes ») et de son statut (« En vie », « En attente de résurrection » ou « Mort »). Les cas d'utilisations possibles sont donc les suivants :

	Joueur type « Classique »	Joueur type « Chef des gardes »
Le joueur est vivant	Cycle Joueur classique joue	Cycle Chef des gardes Joue
Le joueur est en attente de résurrection	Cycle Joueur Classique attends sa résurrection	IMPOSSIBLE : Ce type de joueur n'existe pas physiquement sur la carte, il ne peut donc pas se faire tuer
Le joueur est mort	Cycle Joueur est mort	

- La phase de conclusion d'une partie où un écran s'affiche pour résumer les diverses statistiques du jeu

Il existe donc 4 acteurs :

- Un acteur « Joueur Maître » : Il s'agit d'un utilisateur lambda, n'importe lequel, qui aura pour seule fonction d'initialiser la base de données ainsi que de mettre les divers paramètres de la partie à venir.

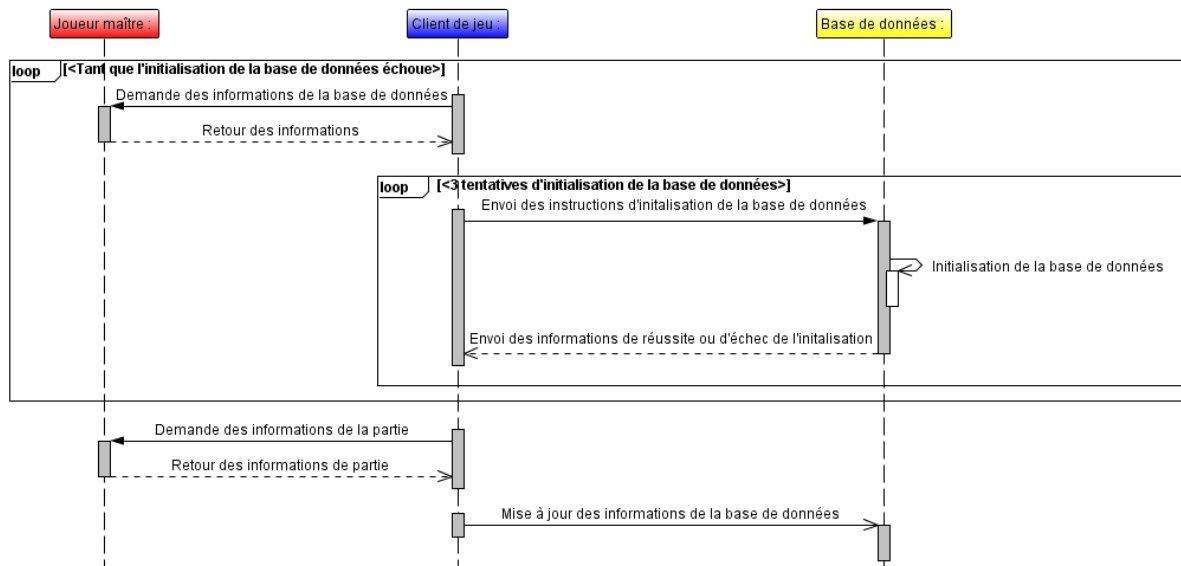
- Des acteurs « Joueurs Classiques » : il s'agit de tous les joueurs (toute équipe confondues) qui auront la possibilité de se déplacer dans la carte du jeu durant la partie, ainsi que d'interagir avec les divers objets comme ouvrir des portes, poser des mines, attaquer un joueur adverse etc.

- Un acteur « Joueur Chef des gardes » : Il s'agit du joueur qui aura le rôle (comme son nom l'indique) d'être le chef du groupe des gardes. Il a pour particularité d'avoir une interface joueur totalement différente : il n'a aucun personnage physique et ne peut donc pas se déplacer sur la carte, mais il a un panneau de contrôle qui lui permet de faire des actions comme visualiser les caméras qui sont dispersées sur toute la carte, d'acheter des équipements pour ses équipiers etc. Son gameplay étant totalement différent de celui d'un joueur classique, son cycle de jeu se trouve donc différent aussi.

- Un acteur « Base de données », Il s'agit ici simplement du serveur de données où seront stockés les informations utiles au jeu (emplacement des joueurs paramètres du jeu, statistiques, etc.)

II. Début du jeu :

A. Initialisation du jeu et paramétrage de la partie :



Début : Le joueur maître demande une initialisation de partie

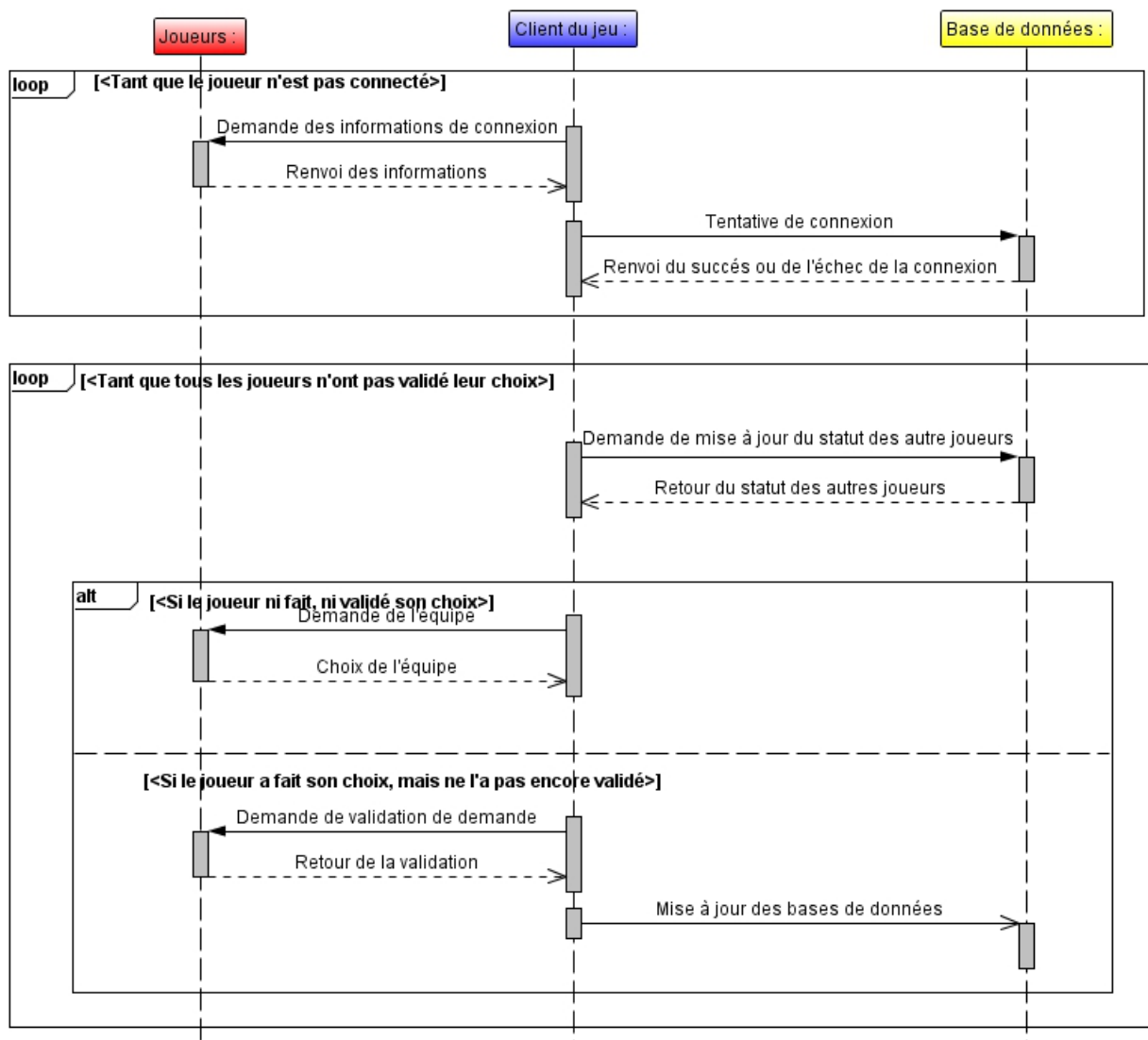
Fin : La base de données est initialisée et les paramètres de partie sont prêts

Paramètres : Paramètres de la base de données

Extra-fonctionnalités : Base de données et IHM

Explication :

B. Connexion des joueurs et choix d'équipe



Début : aucun joueur n'a d'équipe

Fin : les équipes sont terminées

Paramètres : nombre de joueur dans les équipes

Extra-fonctionnalités : base de données & IHM

Explication :

C. Phase stratégique

Début : Tous les joueurs ont une équipe, la carte est générée

Fin : Le temps de préparation stratégique est écoulé, les caméras sont placés par le chef des gardes

Paramètres : Équipe des joueurs, échanges de messages par base de données, la carte

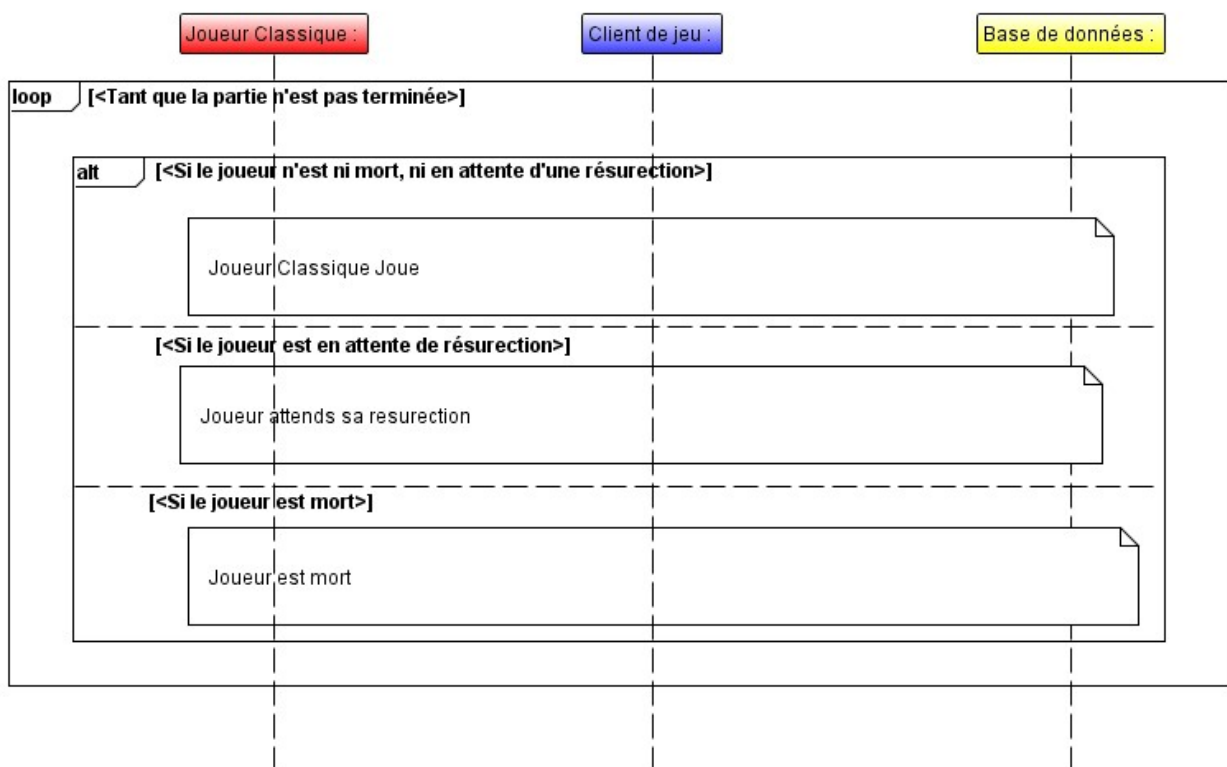
Extra-fonctionnalités : Base de données & IHM (un peu de graphismes pour l'affichage de la carte)

Explication :

III. Déroulement d'une partie :

A. Les cycles de joueurs classiques :

1. Cycle général :



Début : lancement de partie

Fin : fin de partie

Paramètres : état du joueur (en vie/ en attente de résurrection/ mort)

Extra-fonctionnalités : Base de données & IHM

Explication :

2. Cycle Joueur Classique Joue



Début : lancement de la partie

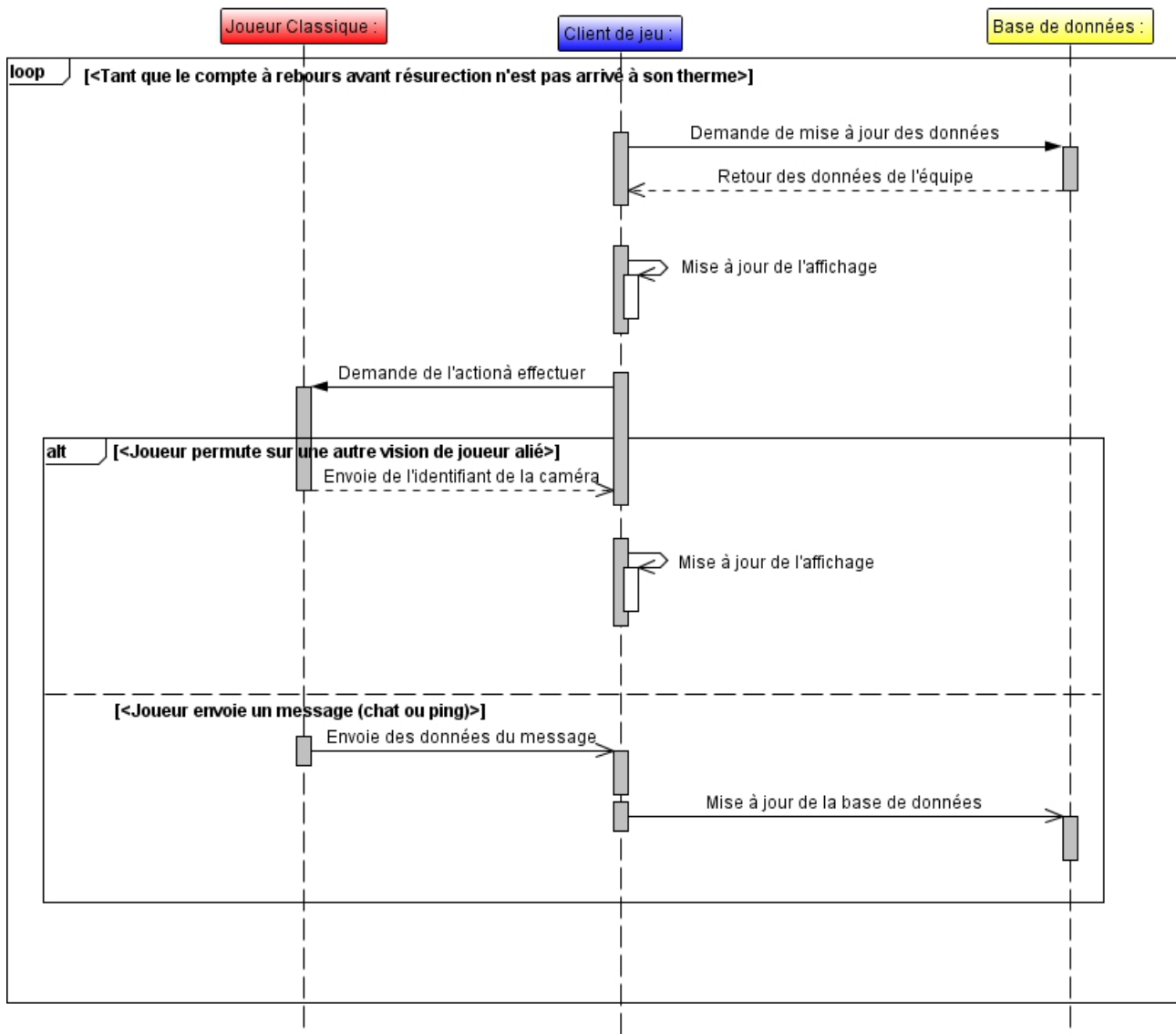
Fin : fin de partie ou utilisation totale des vies

Paramètres : mouvement, données des messages, données des interactions (tirer, acheter un objet, ouvrir une porte, utiliser un équipement etc.)

Extra-fonctionnalités : Base de données & IHM (graphismes)

Explication :

3. Cycle Joueur attends sa résurrection :



Début : joueur se fait tuer

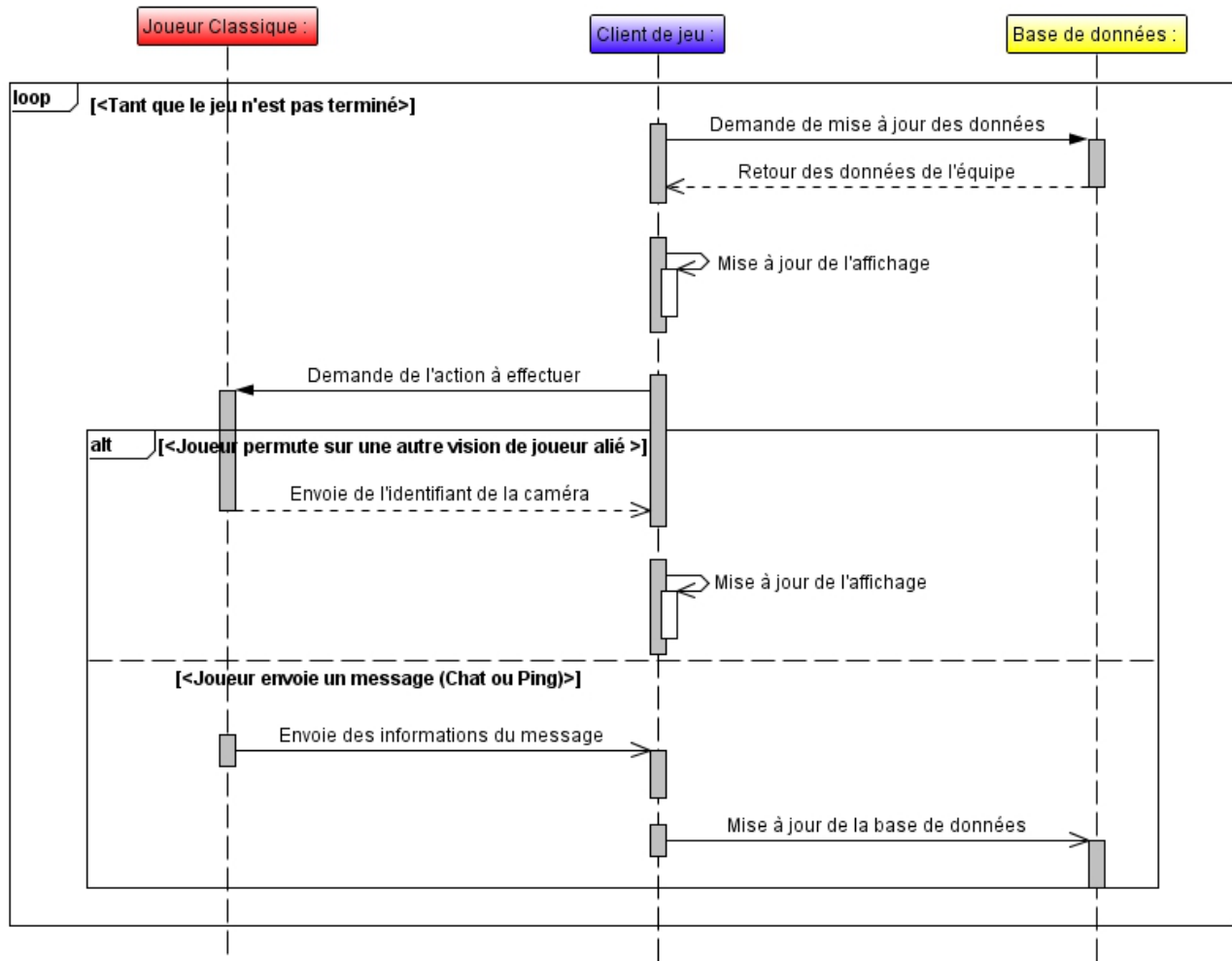
Fin : joueur reviens à la vie

Paramètres : changement de point de vue

Extra-fonctionnalités : Base de données & IHM (graphismes)

Explication :

4. Cycle Joueur classique est mort :



Début : utilisation totale des vies

Fin : fin de la partie

Paramètres : changement de point de vue

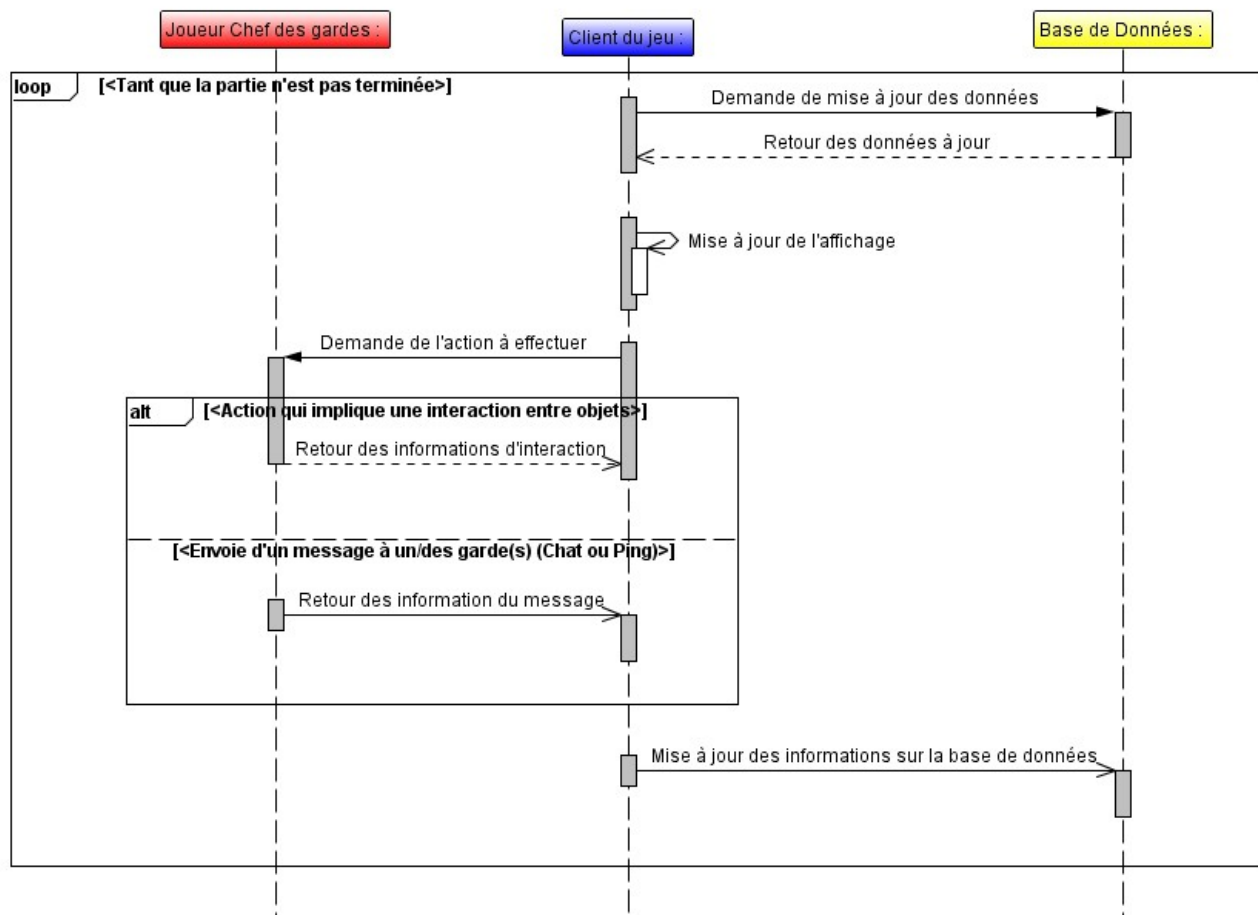
Extra-fonctionnalités : Base de données & IHM (graphismes)

Explication :

Il est à noter que ce cycle n'a pour différence avec le précédent que la condition de fin de boucle : le joueur est ici mort et ne pourra plus revenir à la vie. Le client du jeu n'affichera donc plus que cette interface jusqu'à la fin de la partie.

B. Le cycle de jeu pour le joueur chef des gardes :

Ne pouvant pas mourir, le chef des gardes a un seul type de cycle qui se répétera tout au long de la partie :



Début : lancement de la partie

Fin : fin de la partie

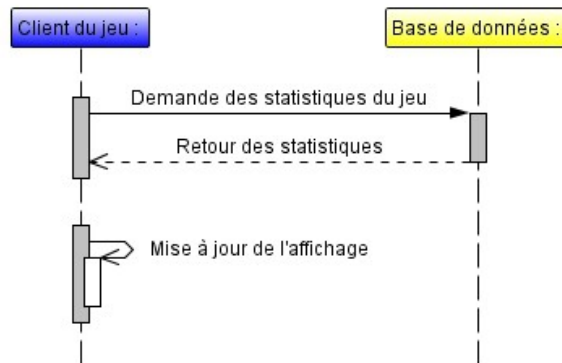
Paramètres : interaction (changer de caméra, acheter un objet pour l'équipe etc.), envoi de message

Extra-fonctionnalités : Base de données & IHM (graphismes)

Explication :

IV. Fin du jeu :

La fin du jeu consiste en un simple affichage des statistiques de la partie



Début : fin de la partie

Fin : les données statistiques sont affichées

Paramètres : statistiques de la base de données

Extra-fonctionnalités : Base de données & IHM

Explication :