10/29/2020

Rescue Princess

Asalhi Adel  
BASNET Devashish

Contents

[Circonstance 3](#_Toc54118562)

[But du Projet 3](#_Toc54118563)

[Intervenants 3](#_Toc54118564)

Cible - [Utilisateurs 3](#_Toc54118566)

[Charte Graphique et Ergonomique 4](#_Toc54118567)

[Planification et Organisation 5](#_Toc54118568)

[Planification 5](#_Toc54118569)

[Plan technique du projet (26 octobre 2020 – 30 octobre 2020) 5](#_Toc54118570)

[Codage (2 novembre 2020 – 6 Novembre 2020) 5](#_Toc54118571)

[Test (9 novembre 2020 – 13 novembre 2020) 5](#_Toc54118572)

[Démo Finale du Programme ( date inconnue ) 5](#_Toc54118573)

[Contraintes 6](#_Toc54118583)

[Langage de programmation : Python 3.8 6](#_Toc54118584)

# Circonstance

Dans le cadre du cours développement informatique II, il nous est demandé de créer une application ou un jeu, sur base du langage programmation « python ». Ce projet nous a été demandé et sera évalué par nos professeurs dans le but de nous former au langage et à la gestion de projet.

# Présentation du projet

# Le but de notre projet est de créée un jeu, qui sera un mini-jeu jouable en console par ligne de commande. Ce jeu est un petit labyrinthe représenté par une grille d’une taille définie avec des obstacles représentés par un caractère spéciale choisis, qui seront ajoutés dans la grille de manière aléatoire, le caractère aura pour but en se déplaçant d’atteindre la case finale pour valider le niveau.

# Intervenants

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Intervenant**  Nom  Tél  Mail  Ville | **Enseignants**  X.Dubruille, J.noel, V.vandenschrieck  0466666666  x.dubruille@ephec.be , J.noel @ephec.be  , V.vandenschrieck @ephec.be  Bruxelles | **Développeurs**  D.BASNET, A.salhi  0483121066  [python@hotmail.com](mailto:python@hotmail.com)  Waterloo |

# Cible - Utilisateurs

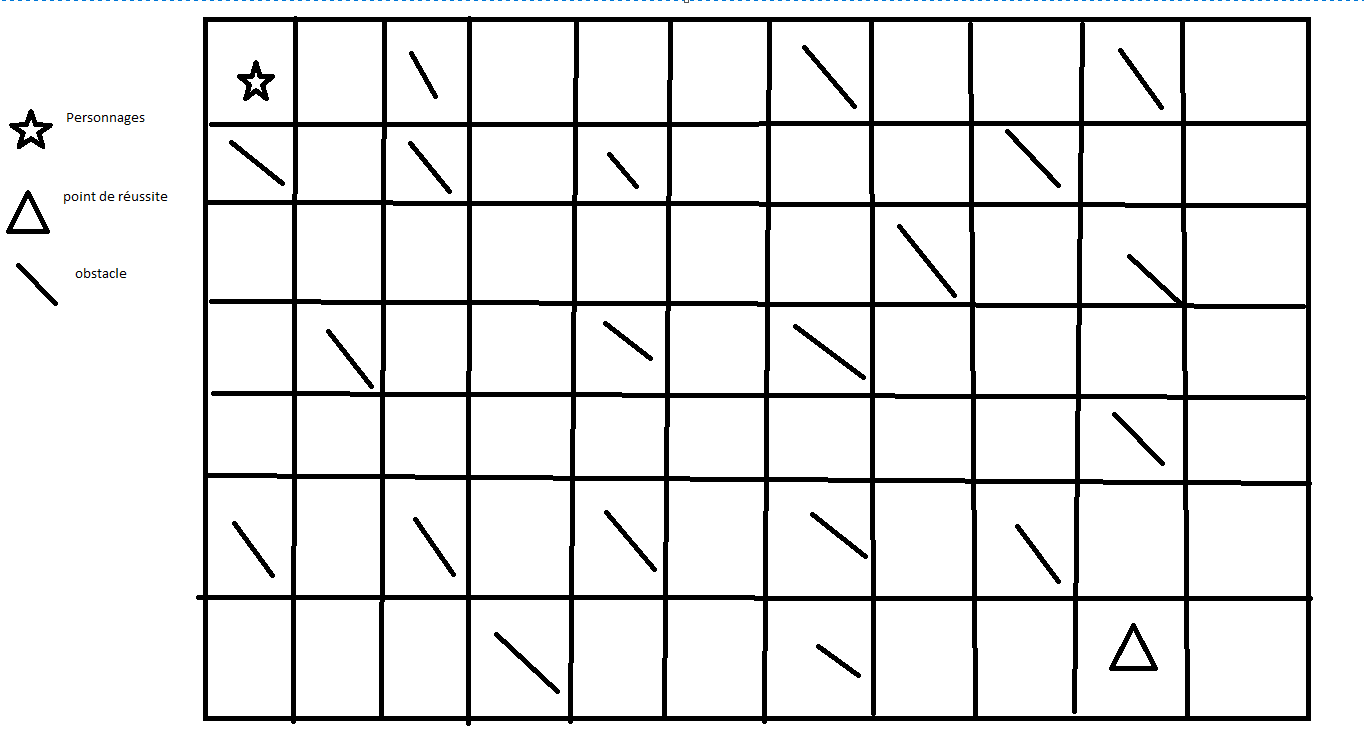
Les cibles de ce jeu sont nos formateurs. Grace à celui-ci ils vont pouvoir évaluer nos compétences en développement informatique orienté python.

# Charte Graphique et Ergonomique

L’interface sera composée d’une grille représentant un labyrinthe. Le personnage contrôlé, les obstacles et la case finale seront représentés par différents caractères définis.

Un tableau récapitulatif sera mise en place dans le but de légender les caractères utilisés. Cet affichage sera visible en console.

Cette interface sera visible en console, Il n’y aura donc pas d’interface graphique complexe.

**Interface**

***Interface*** : l’affichage en console

# Planification et Organisation

Le projet doit être rendu et fonctionnel pour la fin du mois de décembre 2020.

Des démos et réunions seront planifiés chaque mercredi matin vers 9h30. Ces réunions serviront à montrer l’état d’avancement du projet et de discuter les éventuels problèmes. Ces réunions s’effectueront durant tout le projet.

## Planification

### Plan technique du projet (26 octobre 2020 – 30 octobre 2020)

* Création du cahier des charges
* Création du MVP
* Création du diagramme UML

### Codage (2 novembre 2020 – 6 Novembre 2020)

* Codage de l’ensemble du projet en Python

### Test (9 novembre 2020 – 13 novembre 2020)

* Vérification des fonctionnalités du programme
* Vérification de l’ergonomie du programme

### Démo Finale du Programme ( date inconnue )

* Présentation du programme et défense du projet.
* Éventuels changements de dernières minutes sur demande des enseignants.

# Contraintes

## Langage de programmation : Python 3.8

Sur demande des enseignants , le langage de programmation sera le Python 3.8.

Le programme devra fonctionner en console sans erreurs, les commandes de l’utilisateurs seront à rentrer dans la console.