

Cahier des charges fonctionnel.

1. Objectifs de l'application.

Le projet de développement de l'application « D100D » est issu d'un constat, d'un des membres de notre équipe de Concepteur Développeur de Solution Mobile (CDSM), que l'absence de « Dé » digital ayant un turn-order, pouvant satisfaire l'envie de particulariser le nombre de face les oblige de se rendre dans un lieu de jeux. Autrement, ils devront transporter à chaque instant leurs précieux instruments, sans être sûr de disposer de dés ayant le bon nombre de faces et/ou assez d'exemplaires pour proposer des parties en fonction des leurs rencontre.

Mais pas seulement. En effet, combien de fois avons-nous été frustrés de trouver des jeux de société dans les lieux de vacances qui n'avaient plus leur dés. A toutes ces personnes qui ont subi ce genre de désagrément, nous leurs dédions notre application.

Partis de ce constat, mais aussi du fait que dans le store les applications similaires ne permettent pas au travers de leurs options de configuration de répondre aux spécificités de certains jeux. Nous avons décidé de combler ce manque par notre idée toute aussi astucieuse qu'agréable à utiliser.

2. Spécificités techniques de l'application.

Les particularités imposées par certains jeux sont assurées par l'adaptabilité de l'application. En effet, par l'intermédiaire d'un onglet configuration, il sera possible de sélectionner un nombre de « dé » et surtout leur nombre de faces. Le « dé » dématérialisée intégré dans le téléphone, offrira toutes les spécifications spécifiques au jeu de rôle. Elle proposera au Maître du jeu de créer une nouvelle partie qu'il baptisera, la rendra visible et sera le seul à accepter l'entrée de participants.

C'est ici que l'application fera la différence avec tous ce qui est disponible sur les stores. En effet, le turn-order va permettre d'ordonner le passage de chaque joueur et bien sûr, reprendre la partie là où elle a été laissée.

Dans le cas où le détenteur serait juste un participant, dans une vue dédiée il s'identifiera et demandera l'autorisation d'entrer dans une partie qu'il aura visualisé sur une autre vue

3. Budget du projet.

Dans le cadre de notre formation de CDSM, le projet de fin d'étude nous contraint de développer une application ayant un sens pour la société, alors notre démarche a été de conjointre ces trois particularités précédemment cités dans une application ayant pour but d'être la plus polyvalente possible et ainsi se confondre dans les spécificités du plus grand nombre de jeux de société.

C'est dans ce cadre et sans besoins financiers particuliers, qui seront remplacés par notre entrain et notre sérieux, que nous allons entreprendre la rédaction des lignes de code devant nous mener à la finalisation de notre entreprise.

4. Délais de réalisation de l'application.

Nous souhaitons réaliser l'application pour le mois de septembre. Ainsi, nous pourrons référencer dans les boutiques des deux principaux acteurs de l'univers du mobile, à savoir Android pour son aspect généraliste libre d'accès et Appel dont ses utilisateurs sont plus exigeants, notre application différente par son codage, mais totalement similaire dans le choix de ses couleurs et de son design, qui d'ailleurs embarquera le même icône et les mêmes fonctionnalités.

Dossier distributeurs.

Nous tenions à vous remercier d'avoir accepté de distribuer notre application qui, même si celle-ci est particulière et plutôt réussie, aurait des difficultés pour toucher le plus grand nombre sans votre concours.

Vous avez entre vos mains la première version dématérialisée du « Dé », sa polyvalence en fait une application d'exception, elle saura s'adapter à toutes les sortes de jeux, à toutes les combinaisons et à tous les jeux de rôles dans lesquelles son concours est essentiel. Elle est équipée d'un turn order garantissant le respect de l'ordre de passage de chaque joueur.

Merci encore de permettre aux joueurs de dé, d'accéder à l'excellence.

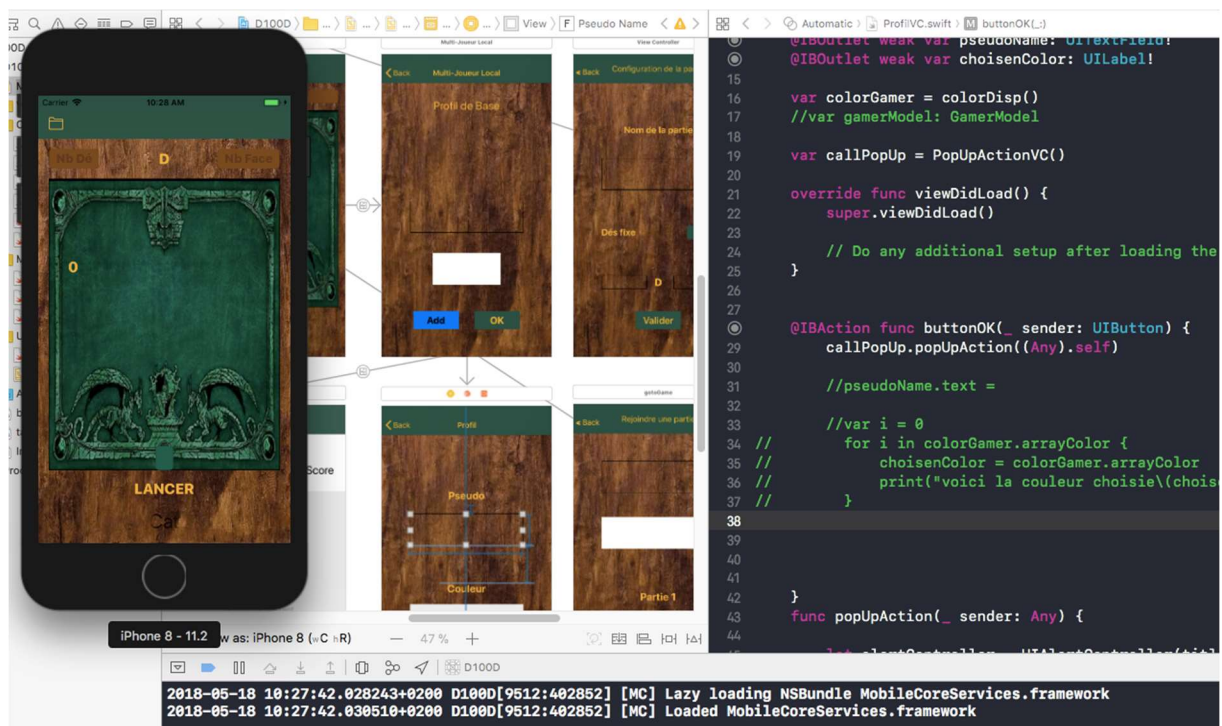
Dossier utilisateurs.

Chers futurs utilisateurs du D100D, nous tenions à vous féliciter d'avoir trouvé au sein de la pléiade de jeux que contient le store de votre environnement, l'application qui vous apportera le confort d'un dé presque ordinaire. Notre idée de la développer est apparue suite au constat que le dé traditionnel ainsi que tous les ersatz numériques souffraient d'un manque crucial d'adaptabilité aux différentes formes d'usage que l'on voudrait confier à un dé. Alors, vous êtes donc peut-être arrivés aux mêmes conclusions que nous et vous hésitez encore à franchir le pas en vous équipant de la première version du D100D.

Avec son esthétique réussie vous aurez plaisir à le montrer à vos amis et pourquoi pas de l'essayer et le faire adopter à vos concurrents d'un soir. C'est vrai qu'une fois testé il est difficile de l'oublier vu qu'il vous offrira tout ce dont vous avez rêvé de posséder sans jamais le demander. Ce dé virtuel pourra se substituer à la plupart de ses congénères, quel que soit les spécificités attendues, notre application vous les proposera et ira encore plus loin.

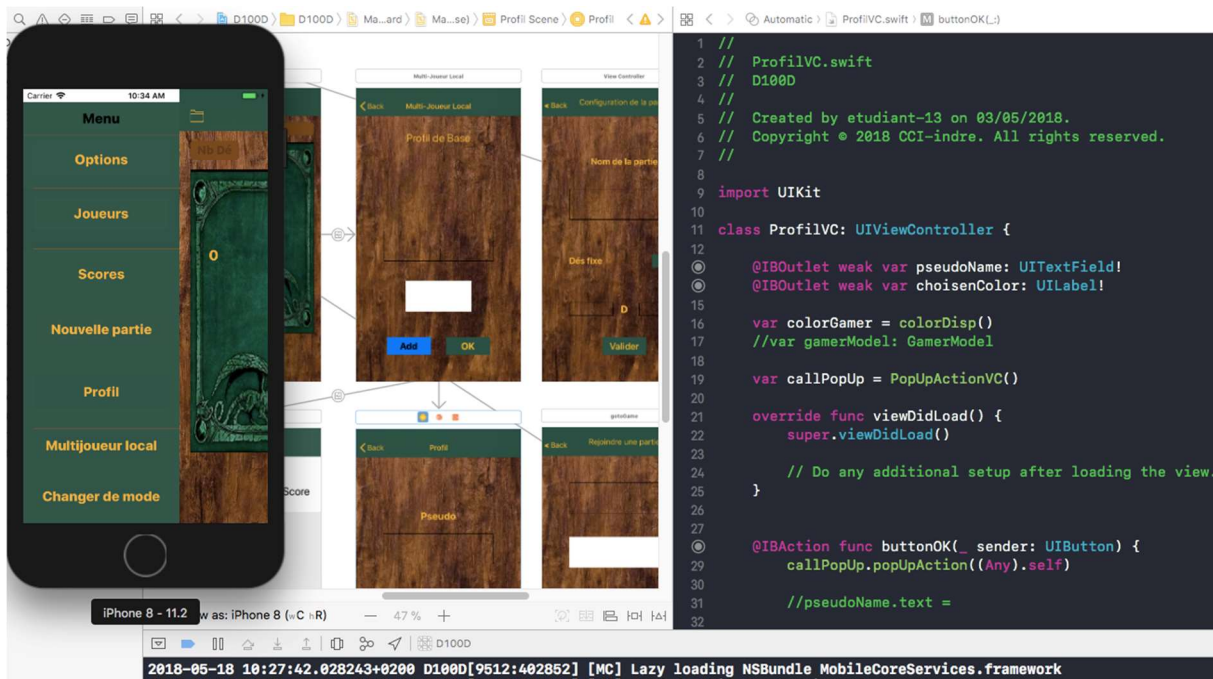
Alors ça y est vous êtes décidés. Bravo ! Pour l'obtenir vous devez au préalable disposer d'un accès réseau. Le temps de téléchargement variera en fonction de son débit. Après, tout se fera automatiquement. Vous avez remarqué comme l'installation est simple. Maintenant, vous pouvez commencer à découvrir son univers cossu.

Si vous optez pour le jeu traditionnel, alors vous n'avez rien à modifier, vous êtes déjà devant la piste de jeu, après avoir renseigné les deux champs supérieurs à savoir le nombre de dés et le nombre de faces il est configuré de base pour être prêt à l'emploi.



« D 100 D »

Autrement, par l'intermédiaire de l'icône  en haut à gauche, vous aurez accès à un menu pouvant paramétrer tout un ensemble de personnalisation.



Le premier prénommé « Options » vous permet de choisir de jouer avec le son du dé, de lancer le dé par le moyen de remuer votre téléphone, d'« Enregistrer » vos résultats ou encore de garder les « Dés fixe » ce qui empêchera tout changement du nombre de face en cours de partie.

Le second annoncé « Joueurs » vous conduit à la liste des joueurs présents dans la partie.

Le troisième « Scores » vous liste l'ensemble des scores.

Le quatrième « Nouvelle Partie », vous avez décidé d'entrer dans une nouvelle partie et pour cela vous devez vous identifier en entrant votre Pseudo et la couleur de votre choix parmi le panel proposé.

Le cinquième « Profil » ressemble à si méprendre au quatrième, seulement celui-ci est destiné à vous identifier d'une manière plus pérenne. Elle pourrait devenir celui par défaut si vous y consentez.

Le sixième « Multi-joueurs local » vous permet d'entrer l'intégralité des joueurs décidés à se mesurer, une fois terminé l'enregistrement vous verrez apparaître en bas de la Table de jeu la liste horizontale latérale défilante des participants se succéder au gré de l'avancé de la partie. Celui du milieu sera celui qui jettera les dés, celui de droite sera le prochain pour finir celui de gauche était le lanceur précédent.

« D 100 D »

Fini de s'interroger à qui est le tour, c'est souvent la question que l'on se pose après une pause prolongée, l'application a conservé et maintenu la partie, vous la retrouverez dans la même situation que lorsque vous l'avez quitté.

Enfin le dernier du menu « **Changer de mode** » vous présentera un sous-menu avec trois options « **Traditionnel** » pour les jeux traditionnels ; « **Maître du Jeu** » et « **Participant** » qui sont orientés jeux de Rôle.



Le septième et dernier choix « **Changer de mode** » vous propose par l'intermédiaire d'un sous menu de choisir vers quel mode vous vous dirigez.

La touche **Traditionnel** vous ramène à la table de jeu vierge de toute option. A vous de la configurer en intégrant par exemple la liste des participants.

Si vous choisissez de devenir le Maître du jeu vous devrez commencer par configurer votre partie :

Si vous optez pour l'option « Maître du jeu », vous devrez nommer la partie, l'option dé fixe (ce qui fixera le nombre de dé et nombre de face pour toute la partie et grisera les fenêtres présentes sur la Table de jeu. Ensuite vous attendrez les demandes des futurs participants. Quand elles arriveront vous pourrez ou non les accepter ce qui engendrera la mise à jour de la Liste des joueurs avec son pseudo et sa couleur.

Votre position de « Maître du jeu » incombe que vous imposerez le cycle de jeux aux autres participants au travers de votre application. Vous aurez accès à l'historique des dix derniers scores de chacun des participants.



Si vous souhaitez rejoindre une partie en tant que participant :



Le choix « Participant » vous entraîne vers une vue regroupant votre pseudo, votre couleur, que vous avez déjà initialisé tout en restant modifiable, et une liste de jeu en cours disponible. Si vous y trouvez le nom du jeu auquel vous souhaitez participer, en cliquant dessus vous envoyez au « Maître du jeu » une demande d'autorisation. Elle reste en attente le temps que le « Maître du jeu » vous retourne son accord alors, votre vue migre vers la table de jeu. Vous aurez accès aux dix derniers lancés et leurs scores.

En tant que Maître du jeu vous trouverez en haut à gauche de l'écran d'accueil le bouton nommé « Menu ». Celui-ci vous proposera une touche « Options » qui vous mènera vers une vue qui vous proposera d'accompagner votre lancement de dé par un bruit associé, une possibilité de privilégier le lancement en remuant votre portable, une possibilité d'enregistrer vos parties en commutant le bouton « Enregistrer », un choix permanent de nombre de dé et du nombre de faces que vous initialiserez dans les deux dans les case vide de chaque côté du D. Voilà c'est fini votre application est prête à fonctionner.

Loin d'être un ersatz du dé, notre application devenue la vôtre, offrira à ses utilisateurs un substitue de vos dés traditionnels. Après quelques utilisations, vous vous demanderez comment vous faisiez avant.

Maintenant nous pouvons vous souhaiter autant de plaisir à l'utiliser que nous avons eu à le coder.

Bon jeux et bonne chance...

Dossier Technique.

I. Orientation des écrans :

Toutes les pages seront verticales.

II. Polices utilisées :

La police de base utilisée est le « System » en taille 18, sauf pour le titre qui sera en 16.

III. Couleurs et fonds :

- Ecriture de base : Or
- Ecriture joueurs : noir (si couleurs de fond est claires) autrement elle sera en blanc
- Zone de lancée de dés : fond d'écran tapis
- Fond d'écran (main, ...) autre que zone de lancés : fond bois

Couleurs attribuable aux joueurs :

- Noir [hexa : 000000] (couleur du texte : Blanc)
- Blanc [FFFFFF] (couleur du texte : Noir)
- Gris [777777] (couleur du texte : Noir)
- Rouge foncé [550000] (couleur du texte : Blanc)
- Rouge clair [FF0000] (couleur du texte : Noir)
- Bleu [0000FF] (couleur du texte : Noir)
- Bleu foncé [000055] (couleur du texte : Blanc)
- Cyan [0099FF] (couleur du texte : Noir)
- Vert foncé [005500] (couleur du texte : Blanc)
- Vert clair [00FF00] (couleur du texte : Noir)
- Jaune [FFFF00] (couleur du texte : Noir)
- Orange [FF6600] (couleur du texte : Noir)
- Marron [663300] (couleur du texte : Blanc)
- Rose [FF00FF] (couleur du texte : Noir)
- Violet [660099] (couleur du texte : Blanc)

IV. Alignements et positionnements

Les dimensions sont en dpi

1. Page de navigation (bandeau supérieur)

Titre centré

Bouton menu centrer verticalement, à gauche, marger de 8

2. Chargement

Logo D100D au centre

3. Main page

Tapis vert au centre de la page, bordure de 16 à gauche et à droite, bordure de 15 en haut et 8 en bas

Bois (cadre) sur le reste de la page

Lettre D (zone de sélection des dés) en haut, centré horizontalement et dans le bandeau laissé par le tapis et la barre de navigation. Idem pour les deux zones d'initialisation du nombre de Dés et nombre de faces. Une marge de 16 sera appliquée à droite pour le nombre de faces et de 16 à gauche pour le nombre de Dés. Celles-ci seront longues de 75 et de 30 en épaisseur.

D'une épaisseur de 30, le turn-order restera caché tant qu'il y aura qu'un seul joueur. Dès le deuxième il comblera toute la zone en se divisant en deux lorsqu'il y aura deux joueurs et en trois pour les autres cas. Le turn-order séquencera l'ordre de passage avec sur la partie gauche celui qui vient de terminer son tour, au centre la personne dont c'est le tour et à droite celle qui lui succèdera.

4. Option

D'une épaisseur de 50 les labels des options auront une police de « system 'Heavy' » de 21.

Si l'option « dés fixes » est sur off : le paramétrage des dés fixes sera invisible

5. Liste des joueurs

Construit de liste view l'une au-dessus de l'autre, elles se partagent l'écran par moitié. La liste supérieure indique les joueurs présents et valider par le maître du jeu, à tout moment il lui est possible d'expulser un joueur en le swapant vers la gauche dans la liste déroulante (le swap laissera apparaître un fond rouge avec écrit au centre en blanc le mot supprimer).

La liste inférieure affiche les demandes de participation, swaper une demander sur la droite accepte la demande et ajoute le joueur dans la 1ere liste ; un swap vers la gauche refuse la requête (chaque swap affiche un symbole correspondant).

Les 2 listes ont, en en tête le titre de la liste (« Liste des joueurs », « Liste des demandes ») centrer et toujours afficher.

6. Pop-up profil

Profil sobre, chaque élément est centré verticalement au centre de la page. De haut en bas :

- Marge de 16 avant le label « Pseudo »
- Marge de 8 puis un champ de saisie de 100 de large, de hauteur standard
- Marge de 16 avant le label « Couleur »
- Marge de 8 puis une sélection de couleur de 75x25
- Marge de 16 avant bouton « Valider » sur fond vert (reprend aspect tapis).

7. Liste des joueurs (partie locale)

Une liste-view est affiché sur toute la page. Le 1^{er} affiche le profil de base sur fond de la couleur sélectionner, toucher chacun des profils permet de le modifier, le dernier afficheras « nouveau » et l'actionner permettras de créer un nouveau joueur. Toutes actions afficheront un pop-up de création de profil

Sous la liste, après une marge de 16, le label « pseudo » puis, sous une marge de 8 un champ de saisie 100 de large, puis, après une marge de 16, une sélection de couleur de 75*25.

Sous la sélection de couleur, après une marge de 16, deux bouton de taille identique : le bouton « supprimer » (griser lors de la création d'un joueur ou si aucun joueur n'est sélectionné) et le bouton valider

8. Liste des scores

La liste des scores à 2 types d'affichage possible (la modification se fait par masque) dans les 2 cas il s'agit d'une liste-view sur toute la page.

Mode MJ / Traditionnel :

La liste affiche le pseudo sur la gauche (marge de 8) et du score du lancer à droite. Le fond est de la couleur du joueur ayant effectué le lancer.

Mode Participant :

Chaque cellule affiche au centre le score effectué, le fond est couleur tapis de jeu.

9. Rejoindre une partie

Cette fenêtre est affichable en mode Participant, à l'affichage, elle affiche, dans un champ de saisie, le pseudo du profil de base et, en dessous, une sélection de couleur avec la couleur du profil de base. Le tout est centré horizontalement.

Avant le champ de saisie : une marge de 16.

Entre le champ de saisie et la sélection de couleur : une marge de 8.

Après une marge de 16, une liste affiche les parties ouvertes (slider la liste la réactualise)

Sous la liste, un bouton annuler permet de revenir à l'écran main et réaffiche la sélection du mode de jeu. En haut et en bas du bouton, une marge de 8.

10. Pop-up sélection du mode de jeu

3 boutons centrer, en bas, le bouton valider.

11. Pop-up paramétrage d'une partie

Pop-up le plus grand, en haut un label « nom de la partie » puis, une marge de 8 en dessous avant un champ de saisie de 100 de large.

Une marge de 16 avant « dés fixe » avec un switch ; s'il est sur off, le paramétrage des dés fixes est invisible.

Le pop-up dispose de 2 bouton : valider (qui valide la saisie et renvoie sur la fenêtre liste des joueurs) et annuler (qui renvoie sur main avec la sélection du mode de jeu)

V. Règle de nommage

Pour faciliter la communication des noms, un tableau Excel est mis en ligne. Il est organisé par ordre alphabétique et trié celons : pages, méthode ou variable. Il doit être maintenu à jours.

« D 100 D »

Les règles de nommages de base s'appliquent (ex : la première lettre en minuscule s'il s'agit d'une variable)

Les 4 premières lettres indiquent le type de nom (page pour une page, meth pour une méthode, cons pour un constructeur, vari pour une variable etc...)

La suite est libre, mais doit être concise et explicite.