

Cahier des charges projet Android

1. But du projet

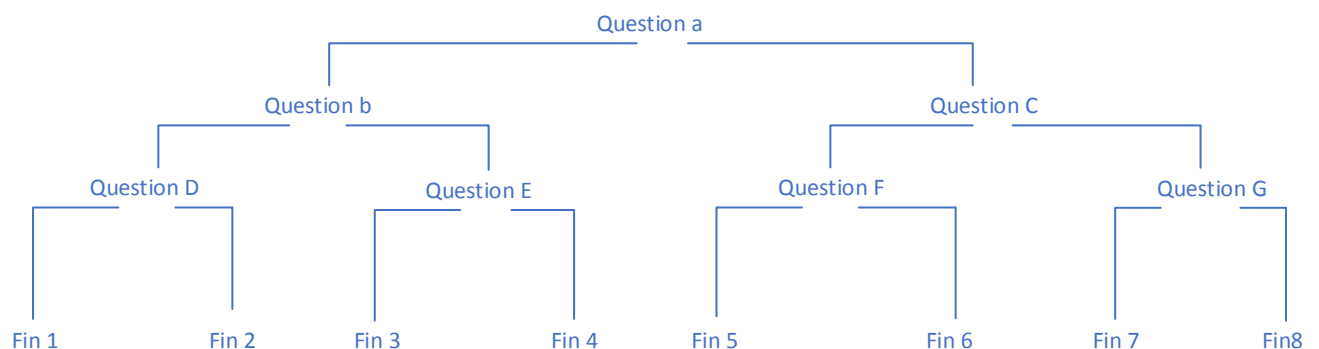
Le but du projet est de réaliser une application mobile sous Android.

Notre application sera un jeu textuel, sur lequel l'utilisateur répondra à des questions au fur et à mesure de l'avancement. À chaque question figurera deux réponses, et ainsi de suite. Le jeu possèdera donc plusieurs fins possibles.

Le jeu contient les points suivants :

- Stockage de données sur le téléphone
- Utilisation de l'accéléromètre

Voici un exemple du déroulement du jeu.



2. Déroulement

Le jeu se déroule sous forme de « role-play » pendant lequel le joueur répond à des questions par exemple, « Souhaitez-vous entrer dans la caverne ou aller dans le village ? ». La réponse influencera donc la suite et fin du jeu.

L'utilisateur possède un niveau d'endurance initial (par ex. 30). Si ce dernier marche pendant l'utilisation de l'application, son niveau d'endurance augmentera d'un point tous les 10m (Cette valeur n'est pas définitive).

Aussi, pendant la rencontre d'un ennemi (qui est en fait une question), l'utilisateur pourra, par exemple, avoir le choix de le combattre (où l'endurance jouera un rôle dans le pourcentage de victoire), ou de courir pour fuir. L'accéléromètre calculera la vitesse et, le jeu décidera si le joueur a fui ou non.

Chaque question sera accompagnée d'un petit visuel graphique.

3. À réaliser

Un jeu textuel qui interagit avec l'accéléromètre.

a. Histoire et système de fichier

Créer une histoire de base rapide, ainsi qu'un système de fichier pour enregistrer toutes les différentes questions.

b. Affichage des questions et réception des réponses

Dans un premier temps il s'agira simplement d'afficher les questions et donner deux propositions à l'utilisateur.

Il faudra également garder l'historique des différents choix effectué par l'utilisateur.

c. Ajout d'ennemis

Après chaque choix l'utilisateur risque de se retrouver face à un ennemi il peut décider de soit le combattre soit de fuir, dans le premier cas le joueur risque de perdre et de devoir tout recommencer.

d. Utilisation de l'accéléromètre

L'utilisateur pourra améliorer l'endurance de son personnage en se déplaçant dans la vraie vie, ce qui augmentera ses chances face aux ennemis.

Dans les cas où l'utilisateur préfère fuir, il devra parcourir une certaine distance rapidement et toujours dans la vraie vie pour espérer survivre.

e. Animation

Pour représenter les combats / fuites nous mettrons en place des animations

4. Amélioration possible

a. Développement d'une histoire plus complexe

Si le temps nous le permet nous tenterons d'améliorer le scénario de façon à ce que les chemins de questions se croisent, que les choix face aux ennemis modifie le cours de l'histoire, etc...

b. Ajout de caractéristique

La seule caractéristique de base sera l'endurance, le fait d'en ajouter telle que la vie, les dégâts, etc... Peut rajouter un attrait ainsi qu'un temps de vie au jeu.

5. Identification des « points chauds »

- Système de fichier mis en place.
- Interface de question réponse implémenté.
- Implémentation des fonctions utilisant l'accéléromètre.
- Ajout des animations