

Fiche descriptive de projet Hub

[Tank War]

Contexte et but du projet

Détailler l'origine du projet, les éléments motivants sa réalisation et un descriptif de l'usage final de celui-ci

Un jeu de tank 1 vs 1 en Lua.

Résumé du projet

Mettre sous forme de liste à puces les étapes du projet

- Utilisation de la lib "Love2D"
- Implémenter la boucle de jeu
 - Charger la map
 - La position des joueurs
 - Les collisions des tirs
- Multi joueurs
 - En local
 - En réseau
- Faire un menu
 - Gérer le son
 - Keybinds
- Plusieurs maps avec différents type de tile
 - Des obstacles
 - Des téléporteurs
 - Des blocs attributs des malus/bonus
 - Des barils qui explosent
- Différentes armes et améliorations
 - Fusil laser
 - Mitrailleuse
 - Obus

Porteur(s) du projet

Détailler ici les membres du groupe projet, leur promotion, leur rôle ainsi que les éventuels partenaires externes [entreprise, communauté open-source, ...] et leur rôle

Julien K. --> Développeur

Raphaël H. --> Développeur

Objectif fonctionnel

Lister les fonctionnalités majeures de chacune des parties du projet sous forme de « User Story »

https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9cit_utilisateur

En tant que joueur :

- Je peux lancer le jeu (1 vs 1) en local et en réseau
- Je peux choisir différentes map
- Je peux choisir différentes armes avant la partie
- Je peux récupérer des bonus ou des malus de façon aléatoire sur la map
- Je peux régler des options grâce au menu

Environnement technique / technologique

Exposer le contexte technique et technologique (matériel, langage, environnement d'exécution, ressources, ...) dans lequel le projet s'inscrit

Matériel :

Langages : Lua

Environnement d'exécution : Linux

Ressources : Love2D

Description du livrable

Détailler chaque élément (programmes, bibliothèques, modules, assets, ...) du livrable et leur niveau de finition (déploiement, documentation, ...)

Un exécutable Linux et le code source.

Organisation et temporalité

Exposer le plan de réalisation du projet : parties, dépendances, planification

- 1 – Implémenter la boucle de jeu (2 jour / homme)**
- 2 - Implémenter le menu (½ jour / homme)**
- 3 - Implémenter les maps et les attributs (2 jours / homme)**
- 4 - Implémenter les armes (2 jour / homme)**
- 5 – Multi-joueurs (3 jours / homme)**
 - Local (1 jour / homme)
 - Réseau (2 jour / homme)

Explications

[illegible]

Estimation du projet

Nous estimons à 20 **XP** le projet.

Décortiquer les différentes étapes de votre projet en release. La release 1.0 correspond à 25% de votre projet, la release 2.0 à 50% de votre projet, la release 3.0 à 75% de votre projet et la release 4.0 à 100% des attendus de votre projet.

- Release 1.0 : 2 tanks qui se déplacent sur la map et qui interagissent avec les objets: bonus / obstacles
- Release 2.0 : Tir, dégâts et conditions de victoire, Multi-joueurs local
- Release 3.0 : Autres type d'armes, de bonus et de maps
- Release 4.0 : Menu de démarrage, finition et multi-joueurs réseau