

**Sujet du projet :** PARC

**Auteurs :** Khadija neili et chahnez el bez

**Date :** 09/04/2023

### Introduction au projet :

Le projet porte sur la création d'un jeu de gestion de parc d'attractions. Le but du jeu est de permettre aux joueurs de construire, configurer et innover leur propre parc thématique pour attirer les visiteurs et générer des profits.

Le périmètre du projet comprend la conception et la modélisation de tous les éléments du parc, tels que les manèges, les attractions, les stands de nourriture et de boissons, les boutiques de souvenirs, ainsi que la mise en place d'un système de gestion des visiteurs, des finances et du personnel.

Si vous êtes comme nous un fan de parc d'attractions il est vite devenu évident pour vous qu'il serait plus rapide de devenir gestionnaire d'un parc dans un jeu vidéo plutôt que dans la vraie vie.

### Spécifications du projet :

#### **-Les notions de bases :**

Les notions de jeux d'attraction thématique se concentrent sur l'expérience utilisateur, la sécurité, et la technologie.

#### **-les contraintes :**

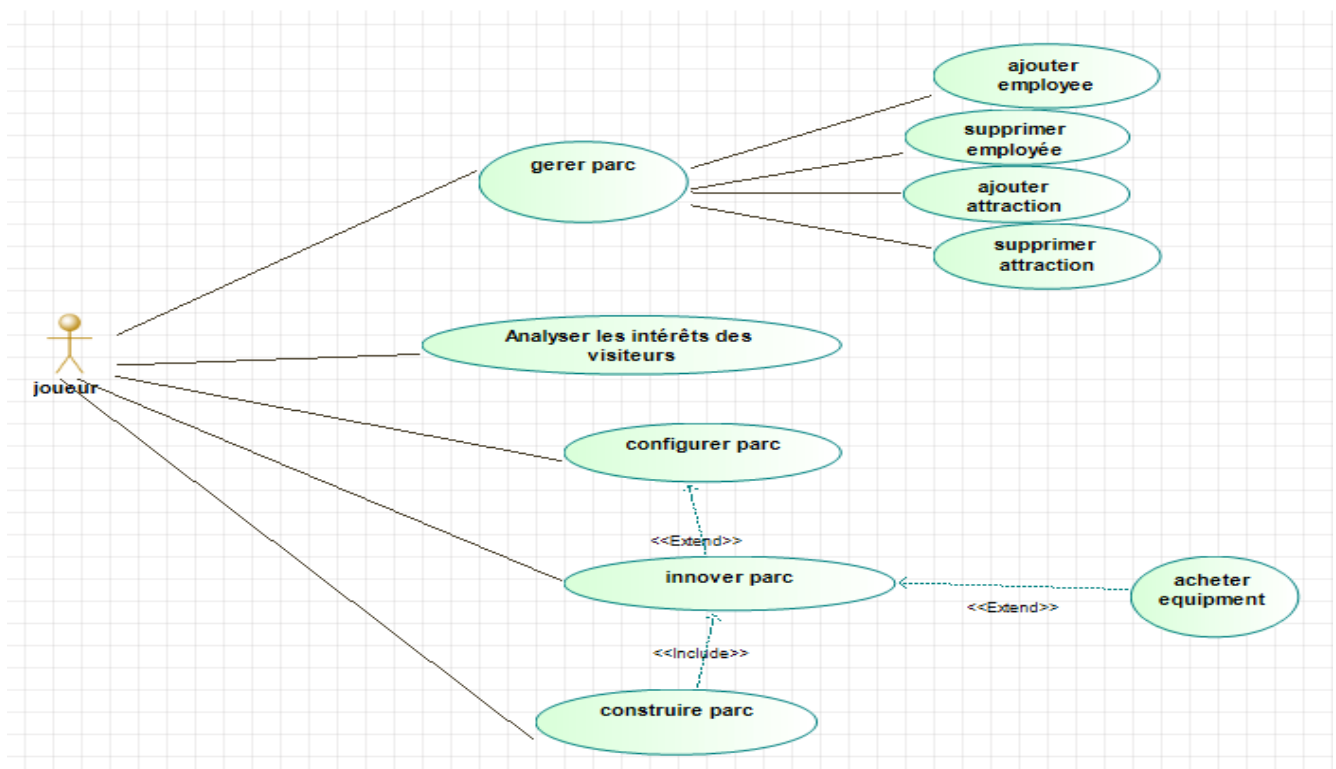
- Il faut analyser avec précision les préférences des visiteurs : pour que le jeu adapte le parc aux préférences des visiteurs, l'analyse des intérêts doit être précise et fiable. Par conséquent, il est important d'utiliser les bons algorithmes et techniques d'analyse des données pour obtenir des résultats fiables.
- Les attractions doivent être équipées de dispositifs de retenue appropriés, tels que des ceintures de sécurité, des harnais, des barres de sécurité et des dispositifs de retenue pour les pieds, pour empêcher les visiteurs de sortir de l'attraction pendant le fonctionnement.
- En règle générale, les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés d'un adulte sur les attractions à sensation forte.
- Le joueur doit gérer les horaires de manière équitable et en fonction des besoins du parc, mettre en place des politiques et des procédures pour résoudre les conflits de manière juste et équitable et mettre en place des critères de rendement clairs pour les employés et les évaluer régulièrement.
- Le joueur doit être conscient des tendances actuelles du marché et de l'industrie, et être en mesure de s'adapter rapidement aux changements. Cela peut inclure de nouveaux types d'attractions, de nouvelles technologies ou de nouveaux concepts de divertissement.

#### **-les fonctionnalités :**

- Étude de marché, consulter les listes de souhait des visiteurs, ainsi que leur niveau de joie. Des outils de surveillance pointus vous permettront de suivre les tendances.
- Création du thème: Le joueur doit être capable de choisir un thème pour son parc d'attractions et de personnaliser les attractions et les paysages en conséquence.
- Construire des attractions : Les joueurs doivent être capables de construire différentes attractions pour attirer les visiteurs. Cela peut inclure des montagnes russes, de l'équitation, des jeux d'eau, etc.

- Configuration des attractions : Le joueur doit être en mesure de configurer les différentes caractéristiques de chaque attraction, telles que la vitesse, la hauteur, les effets spéciaux, etc.
- Gestion du personnel : Le joueur doit être en mesure de recruter et de gérer le personnel pour assurer le bon fonctionnement du parc, y compris les techniciens, les vendeurs, les hôtes d'accueil, etc.
- Gestion financière : Le joueur doit être en mesure de gérer les finances du parc, y compris la budgétisation, les investissements, les revenus et les dépenses ainsi que les prix d'accès aux jeux.
- Gestion des files d'attente : Le joueur doit être en mesure de gérer les files d'attente pour garantir une expérience agréable pour les visiteurs.
- Analyse de données : Le joueur doit être en mesure de collecter et d'analyser les données sur les visiteurs et leurs comportements pour améliorer l'expérience du parc et augmenter la satisfaction des visiteurs.

### Diagramme de cas d'utilisation :



### Priorités des cas d'utilisation :

On peut considérer que dans un premier lieu que « gérer parc » est une fonctionnalité critique (elle englobe la gestion globale du parc) et dans un second lieu la fonctionnalité « Analyse des intérêts des visiteurs »

### Planification du premier sprint :

#### **Précondition :**

$\wedge$  le système doit contenir le nombre d'attractions, les horaires d'ouverture et le prix des billets ( $\neg$  vide).

$\wedge$  Le système doit avoir reçu les données de fréquentation et de satisfaction des visiteurs ( $(\neg \text{null} \wedge \neg \text{vide})$ ).

$\wedge$  les noms, prénoms, postes et les horaires de travail des employés doivent être saisies dans le système.  $((\neg \text{null} \wedge \neg \text{vide}) \wedge \text{Les informations sur les ressources } (\neg \text{null} \wedge \neg \text{vide}))$ .

### Post conditions :

Mise à jour régulière des statistiques de fréquentation et de satisfaction des visiteurs  $\wedge$  mise à jour des employés et des ressources en fonction des actions effectuées par l'utilisateur.

### Table de décision des tests de validation:

Préconditions	Test 1	Test 2	Test 3	Test4
Le nombre d'attractions, les horaires d'ouverture et le prix des billets ( $\neg$ vide).	Faux	Vrai	Vrai	Vrai
Les données de fréquentation et de satisfaction des visiteurs $((\neg \text{null} \wedge \neg \text{vide}))$ .		Faux	Vrai	Vrai
Les noms, prénoms, postes et les horaires de travail des employés $((\neg \text{null} \wedge \neg \text{vide}) \wedge \text{Les informations sur les ressources } ((\neg \text{null} \wedge \neg \text{vide})))$ .			Faux	Vrai
<b>Post condition</b> :Gestion de parc effectué	Faux	Faux	Faux	Vrai
Nombre de jeux de tests	1	2*n	2*n	1

Préconditions	Test 1	Test 2	Test 3
Remplir questionnaire( $\neg$ vide)	Faux	vrai	vrai
Choix d'activités à pratique( $\neg$ null)		faux	vrai
<b>Post condition</b> Les intérêts des sont analysés et identifiés	faux	faux	vrai
Nombre de jeux de tests	2	2*n	1