

Projet « BlueTouffe»

Etude d'opportunité et de faisabilité

Version 1.2

31/03/2015

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 4/04/2016 | 1.0 | Ecriture du document  Mission  Objectifs  Opportunité, SWOT,  étude d’opportunité, faisabilité | Jérôme, Léo  Jérôme  Equipe  Jérôme |
| 06/04/2016 | 1.1 | Aspects économiques ou matériels  Relecture | Thibaud  Thibaud |
| 25/04/2016 | 1.2 | Relecture | Jérôme |
|  |  |  |  |

Sommaire

[Mission 4](#_Toc415585123)

[Objectifs 4](#_Toc415585124)

[Opportunité 4](#_Toc415585125)

[Contexte initial et historique 4](#_Toc415585126)

[Périmètre du projet 4](#_Toc415585127)

[Vision à plus long terme et impact sur l’existant 4](#_Toc415585128)

[S.W.O.T. 5](#_Toc415585129)

[Etudes d’opportunités à mener 5](#_Toc415585130)

[Faisabilité 7](#_Toc415585131)

[Etudes de faisabilité 7](#_Toc415585132)

[Risques et actions en conséquence 7](#_Toc415585133)

[Aspects économiques ou matériels 7](#_Toc415585134)

[Budget prévisionnel 7](#_Toc415585135)

# Mission

Notre mission consistera à créer un jeu de survie en 2D sur smartphone. L’utilisateur pourra jouer avec un coéquipier en local grâce au Bluetooth. Les joueurs devront survivre à l’invasion de zombies en passant des niveaux.

# Objectifs

* Définir le scénario du jeu avant la présentation du forum PI.
* Intégrer un conteneur d’injection de dépendances avant la fin de l’itération 2.
* Intégrer la connexion Bluetooth avant la fin de l’itération 2.
* Créer un jeu vidéo comportant 2 monstres, 3 armes et quelques objets avant la présentation du forum PI.
* Intégrer les graphismes du jeu avant la présentation du forum PI.

# Opportunité

## Contexte initial et historique

L’équipe BlueTouffe composée de Thibaud Duval, Léo Stéfani, Antonin Charrier et Jérôme Tea développera un jeu de survie multijoueur jouable sur smartphone en Bluetooth. L’origine du projet vient du besoin de se divertir facilement n’importe où et n’importe quand avec ses amis. Nous avons donc choisi de faire ce projet sur smartphone Android car la plupart des utilisateurs en possèdent un et d’utiliser la technologie Bluetooth pour pouvoir jouer en multijoueur facilement.

Inspiration :

Project Zomboïd

## Périmètre du projet

Le jeu contiendra :

* Un niveau
* 2 types de zombie
* La connexion Bluetooth
* 3 armes
* Quelques objets
* Les graphismes de chaque élément

Le projet a pour vocation de créer une démo multijoueur et non un jeu complexe rempli d’éléments.

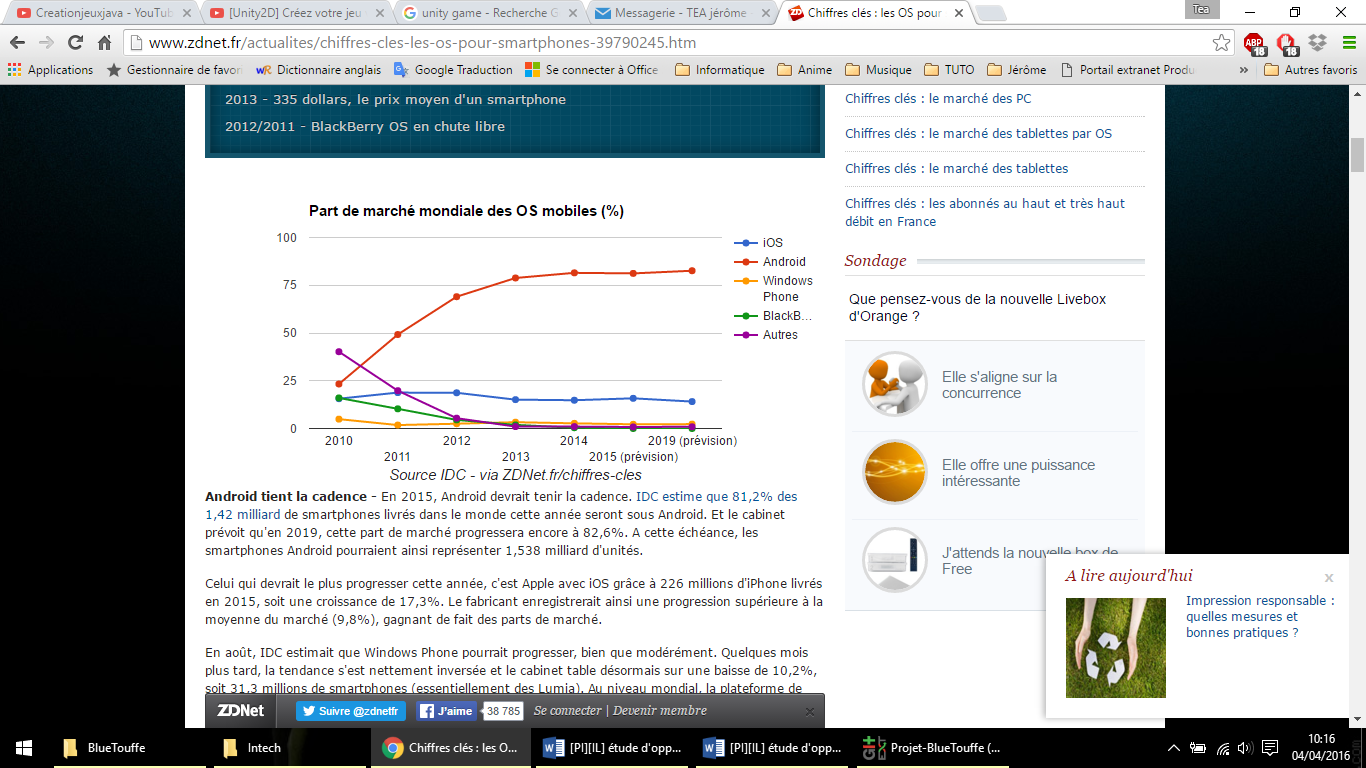
## Vision à plus long terme et impact sur l’existant

Le jeu aura plusieurs fonctionnalités et niveaux afin de le rendre plus divertissant. Les graphismes pourront être améliorés pour rendre le jeu plus attrayant. Il pourra être mis en ligne sur la plateforme Google Play. A plus long terme d’autres jeux pourront être créé.

## S.W.O.T.

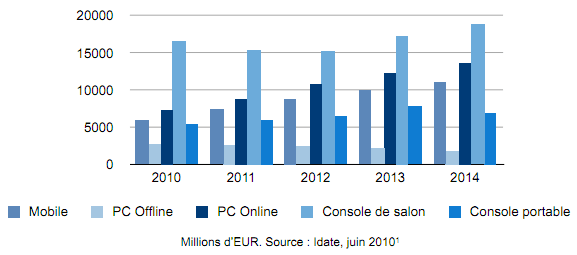
## 

## Etudes d’opportunités à mener



Nous remarquons que les mobiles Android dominent le marché. Il est donc pertinent de viser les téléphones Android pour toucher un grand nombre de consommateurs.

Marché mondial des jeux vidéo par segment (vente de logiciels)



Nous remarquons que les le marché des jeux vidéo mobiles ne cessent d’augmenter.

Concurrents



Source : http://www.afjv.com/

De gros concurrent sont déjà implanter sur le marché des jeux vidéo mobiles.

# Faisabilité

## Etudes de faisabilité

Technologie Unity :

|  |  |
| --- | --- |
| Type de document | Lien |
| Chaîne de tutoriaux Youtube | https://www.youtube.com/user/Creationjeuxjava |
| Documentation Unity | http://docs.unity3d.com/Manual/index.html |

Technologie Bluetooth :

|  |  |
| --- | --- |
| Type de document | Lien |
| Package Bluetooth | https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/20928 |

Technologie StrangeIoC :

|  |  |
| --- | --- |
| Type de document | Lien |
| Documentation de StrangeIoC | http://strangeioc.github.io/strangeioc/TheBigStrangeHowTo.html |

## Risques et actions en conséquence

Les risques que nous pourrions rencontrer sont :

* La difficulté à intégrer le conteneur de dépendances StrangeIoC.
  + Se concentrer en priorité sur l’intégration du conteneur dès le début du projet
* La difficulté à implémenter le Bluetooth
  + Se concentrer en priorité sur le Bluetooth dès le début du projet.
* Peu de connaissances en graphismes ce qui pourrait impacter le rendu du jeu et nous faire perdre du temps.
  + Nous allons créer peu d’éléments et récupérer des images libres de droit et les intégrer afin de gagner du temps et avoir des graphismes corrects.

# Aspects économiques ou matériels

## Budget prévisionnel

Un budget à hauteur de 60$ sera nécessaire à l’acquisition d’un plugin Bluetooth pour complémenter notre outil principale, Unity.