



Rapport - itération 3

Issam Alouane
Remi Dabrowski
Adam Bouam
Jean-Baptiste Prevost

Département Sciences du Numérique - Première année
2021-2022

Table des matières

1	Sujet	3
2	Les méthodes agiles	3
2.1	M de MoSCoW	4
2.2	S de MoSCoW	4
2.3	C de MoSCoW	4
2.4	W de MoSCoW	4
3	Élaboration des EPICs	4
3.1	User storys de l'EPIC 1	5
3.2	User storys de l'EPIC 2	5
3.3	User storys de l'EPIC 3	5
3.4	User storys de l'EPIC 4	6
3.5	User storys de l'EPIC 5	6
3.6	Vélocité	6
4	Découpage en paquetage	6
4.1	Modèle des personnages	6
4.2	Modèle des plateaux	7
4.3	Modèle des dés	8
5	Principaux choix de conception	9
6	Organisation de l'équipe	9

Table des figures

1	Menu personnage	3
2	Diagramme UML modèle personnage	7
3	Diagramme UML modèle plateau	8
4	Diagramme UML modèle Dé	8

1 Sujet

L'objectif de ce projet est la création d'un logiciel de création de jeu de rôle avec la possibilité de jouer à celui-ci.

2 Les méthodes agiles

Dans un premier temps, il est nécessaire de bien définir son projet, pour cela nous avons utilisé le support de la figure 1

Pour :	les joueurs de jeu de rôle
Qui souhaitent :	créer et jouer (à des jeux de rôle)
Notre produit est :	un logiciel
Qui :	contrôle les éléments nécessaires (aux jeux de rôle)
A la différence des :	éditeurs ordinaires de jeux de rôle.
permet de :	créer, éditer et jouer dans un seul environnement.

FIGURE 1 – Définition du sujet

Nous avons défini une timeline avec les trois itérations à disposition pour faire ce projet. Nous

avons donc répartis les tâches à effectuer dans ces trois zones.

Itération 1 :

- Première version de l'éditeur
- Éditeur de personnage

Itération 2 :

- Lancer de dé
- Deuxième version de l'éditeur
- Prise de note

Itération 3 :

- Menu principal
- Carte événements
- Jeu

Pour élaborer le classement de l'importance des fonctionnalités à implanter nous avons utilisé le modèle MoSCoW (Must / Should / Could / Won't).

2.1 M de MoSCoW

Liste des différents éléments classifiés comme Must :

- Interface de création de personnage
- Interface de création d'environnement
- Interface de jeu

2.2 S de MoSCoW

Liste des différents éléments classifiés comme Should :

- Implantation des dés
- Menu Principal

2.3 C de MoSCoW

Liste des différents éléments classifiés comme Could :

- Onglet de prise de note
- Interface de création carte d'événement
- Gestionnaire de dé

2.4 W de MoSCoW

Liste des différents éléments classifiés comme Won't :

- Moteur qui lance de dé

3 Élaboration des EPICs

Liste des EPICs :

- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir éditer mon personnage **afin de** personnaliser les caractéristiques de celui-ci.

- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir créer et éditer les environnements **afin de** personnaliser l'agencement des éléments de celui-ci.
- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir faire une partie **afin d'**utiliser mes créations.
- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir faire une partie **afin de** personnaliser l'expérience de jeu.
- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir créer et utiliser des cartes évènements **afin de** personnaliser l'expérience de jeu.

3.1 User storys de l'EPIC 1

Voici les différentes user story liées à la première EPIC de la liste :

- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir éditer mon personnage **afin de** modifier les statistiques (force, intelligence, ...) de celui-ci. (fait itération 1)
- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir éditer mon personnage **afin d'**équiper mon personnage comme je le souhaite. (fait itération 1)
- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir éditer mon personnage **afin de** choisir la race de celui-ci.
(fait itération 1)
- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir éditer mon personnage **afin de** personnaliser ses traits physique (visage, corps, ?).
- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir éditer mon personnage **afin de** personnaliser son équipement (armure, arme, ?).
(commencé itération 1 et fini itération 2)
- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir éditer mon personnage **afin de** personnaliser son histoire.

De plus afin de vérifier avec des tests unitaires le bon fonctionnement des fonctionnalités implantées nous devons respecter les détails suivants :

- Vérifier que les modifications sont bien enregistrées
- Vérifier que le personnage créé soit bien présent sur l'interface

3.2 User storys de l'EPIC 2

Voici les différentes user story liées à la deuxième EPIC de la liste :

- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir éditer les environnements **afin de** rajouter des éléments de décor à celui-ci. (début itération 2 et fini itération 3)
- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir créer des environnements **afin de** faire des parties uniques. (fait itération 2)
- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir sauvegarder les environnements **afin de** conserver les environnements créés. (fait itération 2)
- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir éditer les environnements **afin de** rajouter des ambiances sonores.

3.3 User storys de l'EPIC 3

Voici les différentes user story liées à la troisième EPIC de la liste :

- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir faire une partie **afin de** pouvoir déplacer mon personnage. (en cours début keyListener)

- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir faire une partie **afin de** pouvoir interagir avec les éléments du décor.
- **En tant que** joueur **je veux** pouvoir faire une partie **afin de** pouvoir interagir avec les autres joueurs.
- **En tant que** joueur **je veux** durant une partie **afin de** pouvoir voir la liste des différents personnages.
(fait itération 3)

3.4 User storys de l'EPIC 4

Voici les différentes user story liées à la quatrième EPIC de la liste :

- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir créer des dés en choisissant le nombre de faces **afin de** les utiliser pour la partie. (fait itération 2)
- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir sauvegarder mes dés **afin de** les utiliser plus tard.
- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir sauvegarder mes dés **afin de** les modifier plus tard.

3.5 User storys de l'EPIC 5

Voici les différentes user story liées à la cinquième EPIC de la liste :

- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir créer des cartes événements en choisissant les effets et le lore **afin de** les utiliser pour la partie.
- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir sauvegarder mes cartes événements **afin de** les utiliser plus tard.
- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir sauvegarder mes cartes événements **afin de** les modifier plus tard.
- **En tant que** maître du jeu **je veux** pouvoir ajouter une image à mes cartes **afin de** d'améliorer l'immersion dans la partie.

3.6 Vitesse

4 Découpage en paquetage

Dans cette section on peut retrouver les différents diagrammes UML mis aux points pour chaque modèle. Les différents diagrammes ci dessous font tous partis du paquetage modèle. Les interfaces graphiques et contrôleur importe ce paquetage si nécessaire.

4.1 Modèle des personnages

On peut voir sur la figure 2 le diagramme UML associé aux personnages.

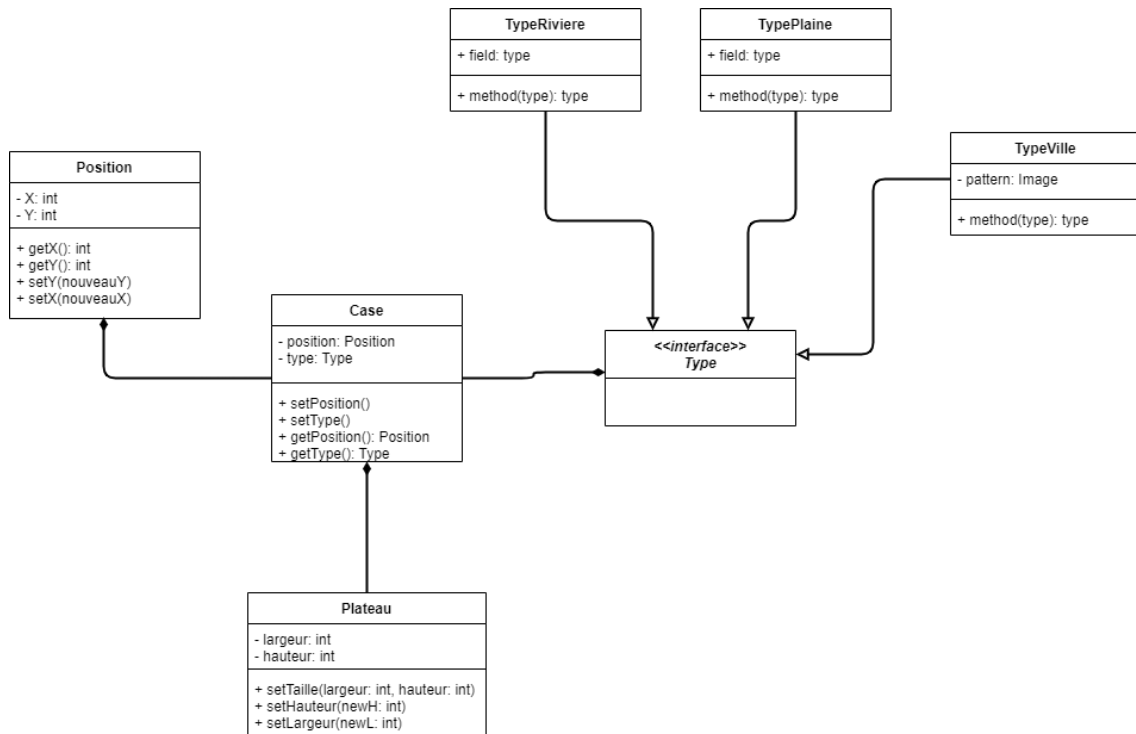


FIGURE 3 – Diagramme UML modèle plateau

4.3 Modèle des dés

Sur la figure 4 on retrouve les différents éléments constituant la partie sur les dés (vue des menus + modèle).

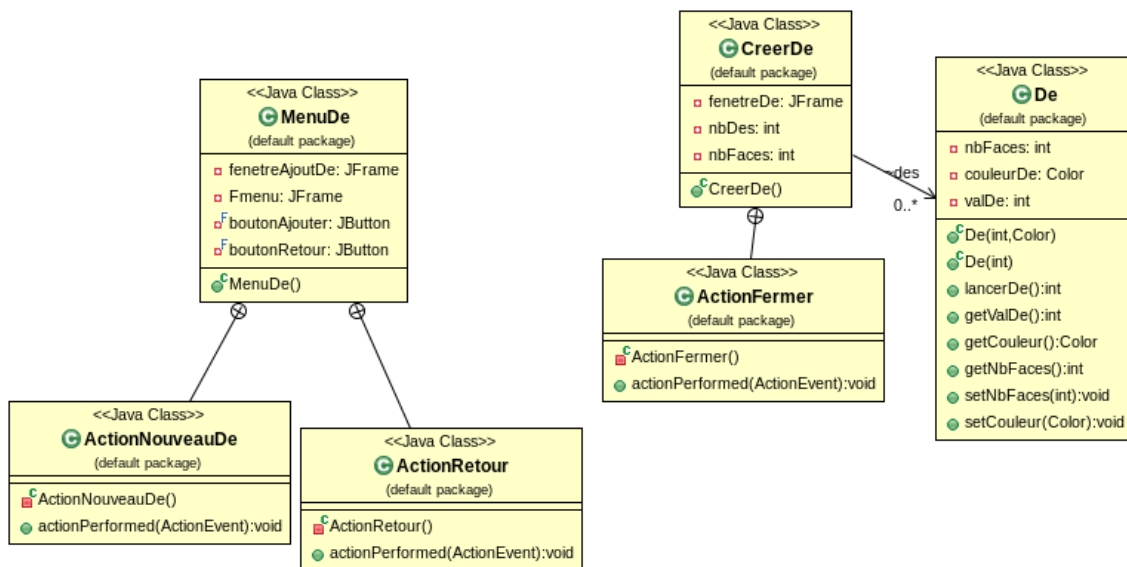


FIGURE 4 – Diagramme UML modèle Dé

5 Principaux choix de conception

L'architecture principale est basé sur le modèle MVC, Modèle-Vue-Contrôleur, mais avec une vue et contrôleur fusionné.

Un problème rencontré est celui de la sauvegarde des personnages avec l'utilisation de serializable. La réalisation de cette interface ne fonctionnait pas. Pour cela, nous sommes passé par une méthode de sauvegarde plus archaïque, nous avons des fichiers texte où l'on écrit manuellement les infos nécessaires pour reconstruire chaque personnage créé.

6 Organisation de l'équipe

Pour s'organiser et gérer les tâches nous avons utilisé Trello. Dessus nous avons défini toutes les tâches à faire ainsi que leur ordre d'importance grâce au modèle MoSCoW. De plus, nous pouvons choisir qui va faire quoi ce qui nous permet de garder une trace de ce qui a été fait.

Afin de communiquer sur quoi nous travaillons nous avons un groupe de discussion. Cela permet de discuter de la solution à mettre en œuvre ainsi que de d'avoir un avis extérieur sur sa solution.