

Rendu 17/11/2015

Présenter la vision du produit

Notre projet de jeu d'aventure textuel aura pour cibles, les joueurs de jeux vidéo nostalgiques des expériences comme SRAM réunissant la résolution d'énigmes et l'interaction par du texte avec le jeu. Des développeurs pourraient réutiliser l'éditeur dans leur propre jeu sans à recréer le moteur.

On répondra aux besoins comme la possibilité de jouer à des jeux précédemment créés qu'on importera.

On pourra aussi créer une multitude de jeux d'aventures textuelles différents grâce à l'éditeur de niveaux et à une structure généraliste du moteur (pas de code en dur).

Les fonctionnalités critiques seront l'analyseur syntaxique qui doit déterminer les conséquences qui seront exécutés lorsque les conditions correspondantes seront obtenues.

- a) la création d'un langage générant du code pour ajouter dynamiquement des éléments
- b) Le moteur gérant l'affichage et le changement des lieux

Contrairement à ses prédécesseurs, où seule l'aventure incluse n'est jouable, le produit sera modifiable et les jeux créés pourront être partagés pour que chacun puisse les réutiliser. Certains éléments pourront être réutilisés par d'autres jeux.

Conclusion - Objectifs à atteindre :

- Diagrammes d'états / d'activité
- Répartition des tâches
- 1ère itération : quelles fonctionnalités doivent elles être implémentées ?
Que fera ce premier prototype ?