

ZERO TO HERO

CAHIER DES CHARGES

ZERO TO HERO

CAHIER DES CHARGES

PRÉSENTATION

Nom du projet : Zero to Hero

Type de projet : Jeu vidéo

Membres du groupe : Damiao Costa Santos, Bastien Barbieri, Louis Brunet et Baptiste Lacroix

Chef de projet : Baptiste Lacroix

Tuteur : Luc Hernandez

Git : <https://dwarves.iut-fbleau.fr/git/lacroix/Projet-Tutore/>

CONTEXTE

Pour nous approcher d'une expérience de travail en entreprise, nous avons pour consigne de réaliser un projet personnel en groupe. Le projet nécessite une répartition des tâches pour chacun des membres afin de se mettre en conditions réelles de travail.

CONCEPT DE JEU

FICHE SIGNALÉTIQUE

Titre : Zero to Hero

Genre : Rogue-like / Platformer

Public-cible : Tout le monde

Support : Windows, MacOS et Unix

INTENTIONS

Zero to Hero est un jeu de plateforme rogue-like dans lequel le joueur doit explorer des donjons.

VICTOIRE/DÉFAITE

Le joueur a pour but de traverser des donjons générés entièrement de manière aléatoire afin d'en battre les différents boss.

La mort sera très présente dans le jeu, chaque donjon contenant des ennemies pour ralentir l'avancée du joueur.

GAMEPLAY PRINCIPAL

Comme dans tout platformer, le joueur a la possibilité de se déplacer à gauche, à droite et de sauter. Il pourra également descendre à travers les plateformes semi-solides.

Le jeu étant aussi un rogue-like, le joueur pourra trouver des armes et des objets à travers son exploration, l'usage des armes collectées permettant de lutter plus efficacement contre les monstres. Ces ennemies pourront donner à leur mort de la vie ou de l'argent. L'argent pourra être utilisé dans des magasins pour acheter des objets, des armes ou des améliorations. Les objets donneront aussi des améliorations au joueur.

ZERO TO HERO

CAHIER DES CHARGES

RÔLES ET CONTRAINTES

RÔLES

Damiao Costa Santos :

Travail sur les ennemies, sur leurs intelligences et sur leurs types.

Bastien Barbieri :

Travail sur les menus et les interfaces du jeu.

Louis Brunet :

Travail sur le moteur physique, sur le joueur et sur les armes/objets.

Baptiste Lacroix :

Travail sur les donjons, la génération de ceux-ci, la création des salles.

Travail sur les assets du jeu.

Global :

Conception des objets/armes/ennemies.

CONTRAINTES

Développement en Java à l'aide de l'API libGDX pour utiliser nos connaissances en Java, et certains d'entre nous avaient déjà des connaissances sur cette API spécifique. L'utilisation de Java permet aussi le déploiement sur plusieurs plateformes, comme sur Windows, MacOS et Unix.

RÉSULTAT

Un .jar exécutable sur toute les plateformes citées ci-dessus et optimisées pour une faible utilisation de mémoire (vive et volatile).