

Projet T-ESP

Cahier des charges

Groupe

Mathieur SOMMER & Lyne ARMAND

Sommaire

- 1.Présentation du groupe
- 2.Présentation du projet
- 3.Notre cible
- 4.Notre concurrence
- 5.Délais de réalisation
- 6.Analyse fonctionnelle

1. Présentation du groupe

Notre groupe se constitue de Mathieu SOMMER et de Lyne ARMAND.

Nous sommes étudiants d'Epitech à Strasbourg. Tous deux passionnés par le développement Web, fans d'Escape Game ainsi que de jeux de plateau.

2. Présentation du projet

Marre du confinement, du couvre-feu ? Marre de ne plus pouvoir voir tes amis ?

Notre idée a pour but de pallier aux problèmes du confinement ainsi que de notre vie sociale qui est devenue quasi inexistante.

Notre projet Escape the Lockdown a pour but de créer une version Web du fameux jeu Unlock en réunissant ainsi à nouveau les mordus d'Escape Game. Nous voulons que cette application ait un aspect communautaire fort et des graphismes ludiques voir même en 3D !

3. Notre cible

Notre persona marketing est de préférence une personne :

- Agée de plus de 10 ans
- Adorant les jeux d'enquête, d'aventure, d'énigmes
- Aimant jouer seul ou à plusieurs
- Ayant un esprit logique

4. Notre concurrence

Dans le monde du jeu, il existe beaucoup de concurrence sur le web avec plein de jeux d'Escape Game gratuits.

5. Délais de réalisation

Pour ce projet, nous avons besoin de 2 ans et d'un minimum de 6 personnes pour qu'ils se réalisent.

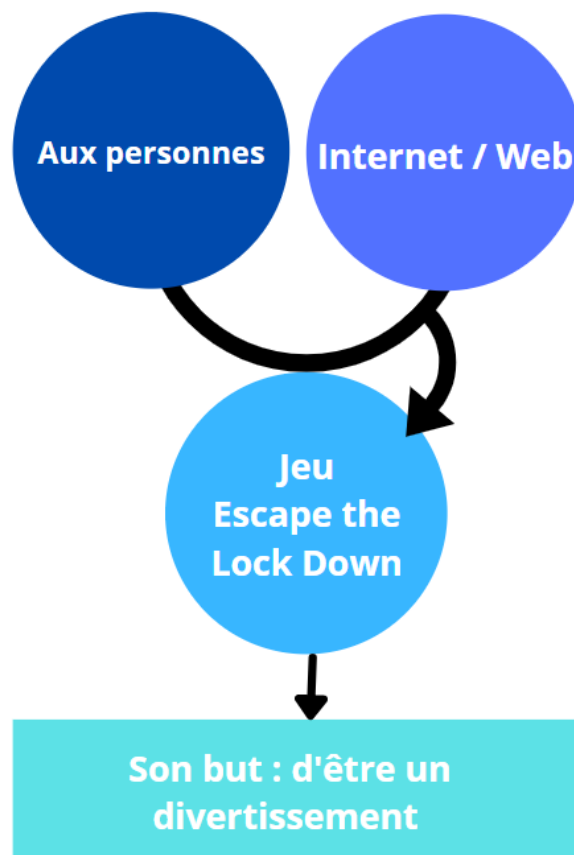
6. Analyse fonctionnelle

Cette analyse fonctionnelle a pour but d'identifier le besoin pour ensuite le traduire en fonctionnalités. Pour ce faire, nous utilisons deux outils : la bête à cornes et le diagramme pieuvre.

- La bête à cornes

Ainsi elle permet de définir le besoin en répondant à ces 3 questions :

- A qui le produit s'adresse-t-il ? A tout le monde
- Sur quoi agit-il ? Sur la navigation et l'ergonomie du site web
- Dans quel but ? Divertir les utilisateurs



- Le diagramme pieuvre

Avec le diagramme pieuvre, nous allons déduire les fonctionnalités nécessaires pour répondre au besoin défini préalablement :

- Les fonctions principales (FP) qui répondent directement au besoin
- Les fonctions contraintes (FC) qui répondent à des besoins secondaires pouvant être liés à l'ergonomie, l'esthétique, le prix ou l'impact environnemental.

Nous allons donc définir les différentes fonctions :

- FC1: proposer une interface agréable et facile d'utilisation
- FC2: être facile d'utilisation
- FC3: avoir un prix compétitif

