

Super Smash Liver



TABLE DES MATIÈRES

But du projet	3
Fonction caractérisant le produit	3
Type de jeu	3
Planification	3
Tableau de bord	4
Détails des activités	5
Développement	5
Visuel	5
Rendus	5
Tests	5
Réflexion	5
Estimation du temps prévisionnel	5
Interface du jeu	6
Les menus	6
Menu principal	6
Menu « Joueurs »	7
Menu « Score »	8
Menu « Jouer »	9
Conclusion	12

BUT DU PROJET

Création d'une application qui propose plusieurs mini-jeux jouable en solo ou en équipe du nom de « Super Smash Liver » à l'aide de Visual studio.

FONCTION CARACTÉRISANT LE PRODUIT

Type de jeu

Super Smash Liver est une application qui propose différents jeux basés sur certains déjà existants mais en les regroupant en une seule et même application. Les joueurs pourront gagner des points au fil de la partie et ainsi distribuer des gages.

PLANIFICATION

Développement

Création des différentes pages de l'application

Visuel

Design des différentes pages de l'application

Tests

Test utilisateur

Test développeur

Rendus

Super Smash Liver

par : Marc Froideveaux, Sabrina Cantatore, Stephane Mendes

Période à mettre en évidence :

36

■ Durée du plan ■ Début réel ■ % accompli ■ Réel (au-delà du plan) ■ % accompli (au-delà du plan)

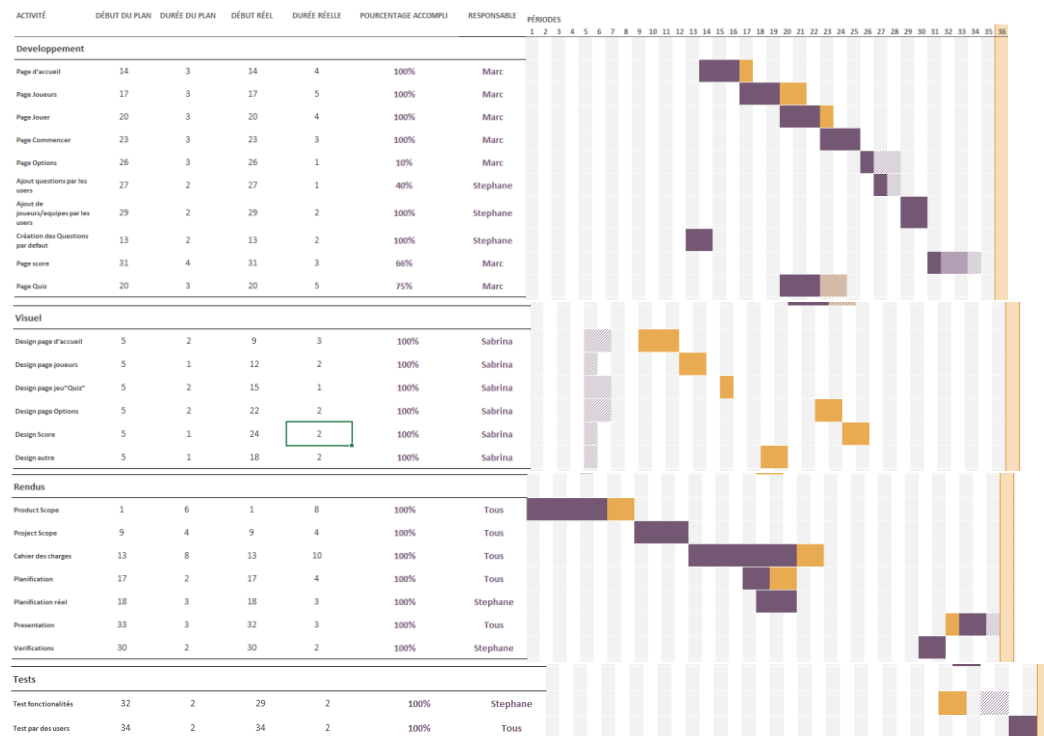


TABLEAU DE BORD

26.01.2021

Compréhension de l'attente du module. Création des différents groupes. Discussion d'un projet à créer et élaboration de la première version du document « Product Scope ».

02.02.2021

Modification du documents « Product Scope ». Discussion et commencement du visuel de l'application.

09.02.2021

Finalisation et rendu du document « Product Scope ». Élaboration en brouillon du « Project Scope » et du planning prévisionnel.

23.02.2021

Début de la répartition des tâches et estimation du temps. Création de la page d'accueil de l'application en C#. Modification du contenu et de la mise en page du « Product Scope ». Mise à jour et ajout de questions à une liste. Recherche d'application pour créer le diagramme de Gantt. Continuation du visuel de l'application.

02.03.2021

Mise au propre du « Product Scope » pour la reddition finale ainsi que de l'estimation du temps. Avancement du développement C# de l'application. Commencement de la création du diagramme de Gantt sur Excel. Commencement de la fiche « Présentation » du jeu et de son interface.

09.03.2021

Continuation du visuel de l'application. Avancement du développement C# : Création des classes « Joueurs » et « Équipe », Navigation entre les différentes interfaces rendus plus fluide et ajout de l'option « Quitter ». Mise-à-jour du planning réel du diagramme de Gantt. Commencement de la création du « Project Scope ».

16.03.2021

Modification du visuel de la page « Options ». Continuation du « Project Scope » - partie « Interface de l'application ». Mise-à-jour du planning réel du diagramme de Gantt. Échec des tentatives de la migration du « Frame Work ». Avancement du développement C# : Ajout d'une pop-up pour l'ajout de questions, système de changement des questions du jeu « Culture Générale ». Recherche approfondie d'informations concernant les fichiers «. json ».

23.03.2021

Échec de tentative de la migration du « Frame Work ». Continuation sur les recherches des fichiers «. json ». Correction des fautes d'orthographe du « Project Scope ». Mise-à-jour du planning réel du diagramme de Gantt. Avancement du développement C# : Dans la page « Joueurs », l'ajout de joueurs est maintenant possible.

30.03.2021

Mise au propre du tableau de bord du projet. Mise à jour du « Project Scope » pour la partie « Planification » ajout du planning au document.

Avancement du développement C# :

Finalisation du planning réel du diagramme de Gantt.

DÉTAILS DES ACTIVITÉS

Développement

Page d'accueil de l'application → **Marc** 2^{h00}

Page « Joueurs » → **Marc** 1^{h30}

Fonctionnalité « Ajouter des joueurs » → **Marc** 1^{h30}

Page « Joueur » → **Marc** 4^{h00}

Page « Commencer » → **Marc** 2^{h00}

Page « Options » → **Marc** 6^{h00}

Fonctionnalité « Ajouter des questions » → **Marc** 2^{h00}

Ajout des 50 premières questions → **Stéphane** 1^{h00}

Visuel

Design page d'accueil → **Sabrina** 1^{h00}

Design page « Joueurs » → **Sabrina** 1^{h00}

Design page « Jouer » → **Sabrina** 1^{h00}

Design page « Options » → **Sabrina** 1^{h00}

Design page « Score » → **Sabrina** 1^{h00}

Rendus

Création du Product Scope → **Sabrina, Stéphane, Marc** 4^{h30}

Création du Project Scope → **Sabrina, Stéphane, Marc** 4^{h30}

Planification → **Sabrina** 1^{h00}

Mise à jour du cahier des charges → **Sabrina** 7^{h00}

Diagramme de GANTT → **Stéphane** 3^{h00}

Tests

Test de la bonne fonctionnalité de l'application → **Sabrina, Stéphane, Marc** 1^{h00}

Test de la bonne fonctionnalité par des user → **Utilisateurs** 1^{h00}

Réflexion

Brainstorming → **Sabrina, Marc, Stéphane** 4^{h00}

Réflexion sur le projet à faire → **Sabrina, Marc, Stéphane** 4^{h00}

Estimation du temps prévisionnel

50 heures

INTERFACE DU JEU

Les menus

Menu principal

Au lancement de l'application l'utilisateur arrivera sur cette interface où il aura la possibilité d'interagir avec les différents boutons qui sont : « Joueurs », « Jouer », « Score »; chacun mènera à son menu respectif. Le bouton, "Quitter" permettra, quant-à-lui, de fermer l'exécutable.



Menu « Joueurs »

Le menu "Joueurs" permettra à l'utilisateur d'ajouter et de supprimer des utilisateurs. Pour ce faire, il suffira de cliquer sur la TextBox "Ajouter un joueur" d'entrer un prénom et d'appuyer soit sur "Enter" soit sur le petit (+).



Afin de supprimer les joueurs, il suffira simplement de cliquer sur le bouton "Supprimer tous les joueurs"

Menu « Score »

Le menu « Score » est l'option qui permettra à l'utilisateur de consulter le tableau des scores à tous moment. On pourra également réinitialiser les scores de tous les joueurs.



1	MARC	13
2	SABRINA	7
3	STÉPHANE	5

Menu « Jouer »

C'est le menu le plus important de tous, puisqu'il permettra à l'utilisateur de jouer. Lorsqu'il appuiera sur le bouton "Jouer" il sera redirigé vers une fenêtre pour sélectionner le jeu auquel il souhaite jouer. Pour le moment seul le jeu "Culture Générale".

Il suffira simplement de cliquer sur l'icône du jeu pour avoir une nouvelle fenêtre et ainsi commencer le jeu.

Le jeu se présentera comme suit : Une question est posée à un joueur aléatoirement, il aura comme choix de réponse "Carré" ou "CASH".

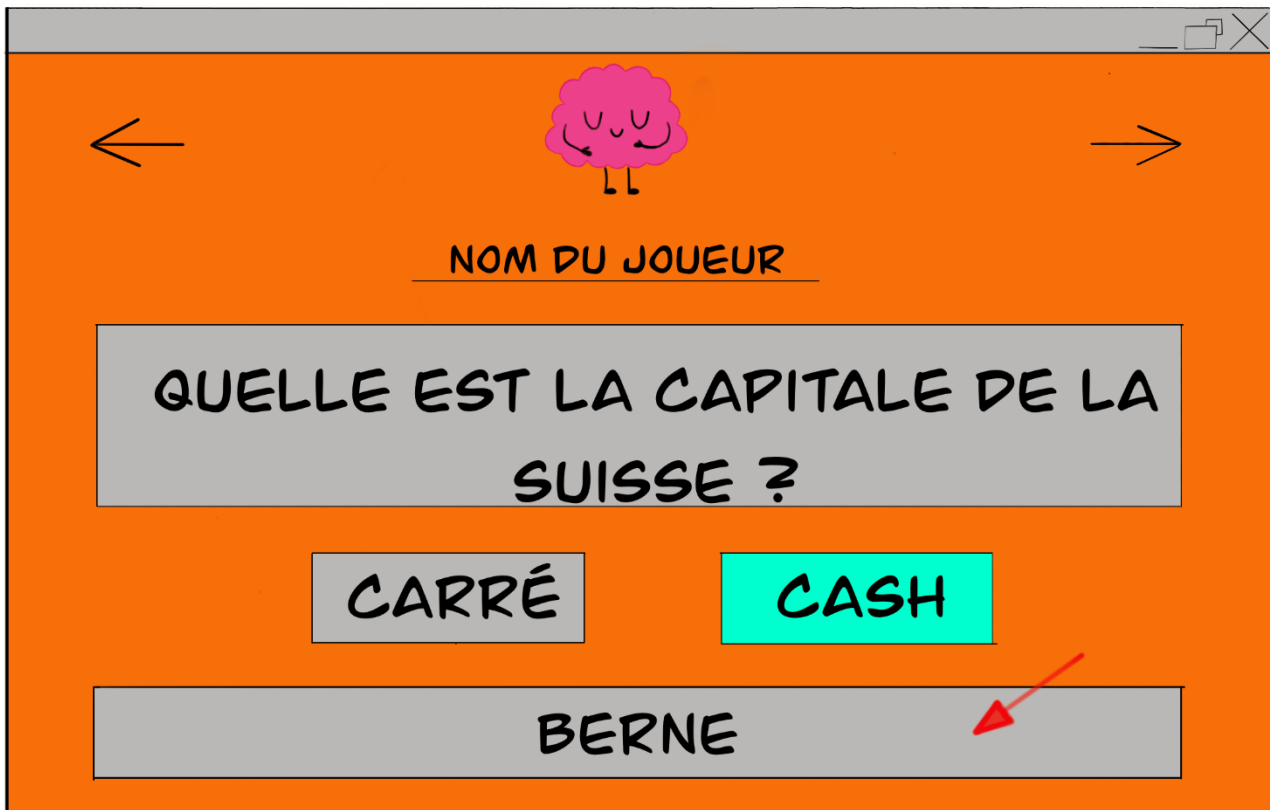


Si le joueur choisit "Carré" il aura la possibilité entre quatre propositions, s'il choisit la bonne elle s'affichera en vert et gagnera 1 point.

Tandis que si la réponse est fausse, elle s'affichera en rouge et la bonne en vert, le joueur ne gagnera aucun point.



Si le joueur choisit "CASH" il devra répondre sans aucune proposition au préalable. S'il répond juste, il gagnera 3 points, s'il ne trouve pas, il ne gagnera aucun point.



CONCLUSION

Malgré le fait que nous n'ayons pas eu le temps nécessaire pour finaliser complètement notre jeu, nous sommes contents d'avoir pu au moins finir un des quatre jeux initialement prévus ainsi que toute la partie navigation entre les différents menus du jeu. Déçu également de ne pas avoir réussi à implémenter l'option "Ajouter des questions" ainsi que celle d'avoir au moins deux équipes distinctes.

Ça reste malgré tout une très bonne expérience pour la réalisation de projet ainsi qu'une très bonne préparation pour ce qui nous attend en quatrième année avec le TPI.

Au-delà du scolaire, c'était un projet que nous voulions faire depuis la première année afin d'animer nos soirées et nous sommes contents d'avoir pu concrétiser celui-ci ce demi-semestre.