
Phase de développement

« THE GREEN TOWER GRINDER »



BARAMA Rayan, MARMORAT Guillaume, DELOMEZ Axelle,
GAVIN Rémi & VIOGNE Florent

DUT INFORMATIQUE - 1^{RE} ANNÉE - GROUPE 1.4

Date - Version 1.0

DOCUMENT DÉCRIVANT LE RÉSULTAT FINAL ATTENDU DE L'APPLICATION ET
LA MANIÈRE DONT VA ÊTRE ABORDÉE LA PHASE DE DÉVELOPPEMENT

1 Objectif

Nous arrivons maintenant à la phase de développement, dans laquelle nous allons coder notre jeu « THE GREEN TOWER GRINDER ». A l'issue de cette phase, nous espérons terminer le jeu, avec une interface graphique fonctionnelle en dehors de la console. Quitte à ce que l'interface soit sommaire.

2 Création du « coeur de l'application »

Nous allons dans un premier temps, implémenter le noyau dur de notre application en commençant par les classe « Partie », « Niveau » et « Joueur ». A la fin de cette première étape, l'application devra tourner sans soucis afin de travailler sur une base solide pour le reste et ne pas se disperser par la suite et devoir corriger des bugs dûs à un manque d'attention. Dans un deuxième temps, nous écrirons le code de la classe « Choix » et de l'interface « MiniJeu ».

3 Création de « l'histoire du jeu »

Une fois ceci fait, nous créerons l'ensemble des classes de choix et mini-jeux pour pouvoir créer l'histoire de notre jeu. Les classes existeront mais le code ne sera pas forcément complété. Ainsi, il sera possible d'implémenter l'arbre de l'histoire puisque chaque nœud existera. Cela évitera d'avoir à réaliser cette étape au dernier moment et surtout sans y réfléchir au préalable. A ce moment-là du développement, toutes les classes nécessaires auront été créées et il ne restera plus qu'à implémenter chaque mini-jeu individuellement, ainsi que les choix.

4 Création de l'IHM

Pour finir le développement, nous coderons l'IHM. Dans un premier temps, l'IHM sera simple mais n'aura pas d'impact sur les performances de l'application. S'il nous reste du temps, nous en profiterons pour améliorer l'IHM.

Précisions sur le développement Pour faciliter le développement, chaque mini-jeu aura une version console. L'application général aussi pourra être utilisée en mode console, cela permettra d'éviter de rendre copie blanche si nous n'avons pas le temps de nous occuper de l'IHM.

5 Tests unitaires

Pour terminer la phase de développement, nous réaliserons des tests unitaires pour tester notre application et corriger les problèmes éventuels qui seront encore présents.