

Délivrable D2.1

Dossier d'analyse & conception

Sommaire :

Introduction	3
Diagramme de cas	4
Diagrammes de séquence	5
Commencer une partie	5
Charger une partie	6
Enregistrer une partie	7
Abandonner	8
Se déplacer	8
Changer de salle	9
Attaquer	9
Interfaces homme-machine	10
Menu principal	10
Menu charger / sauvegarder une partie	10
Menu pause	11
Interface de jeu	11
Diagrammes de collaboration	12
Commencer une partie	12
Charger une partie	12
Enregistrer une partie	12
Abandonner	13
Se déplacer	13
Changer de salle	13
Attaquer	13
Diagramme de classe métier	14

I. Introduction

Jeu dit "Rogue Like", reprenant le principe d'exploration d'un donjons infini en combattant des monstres.

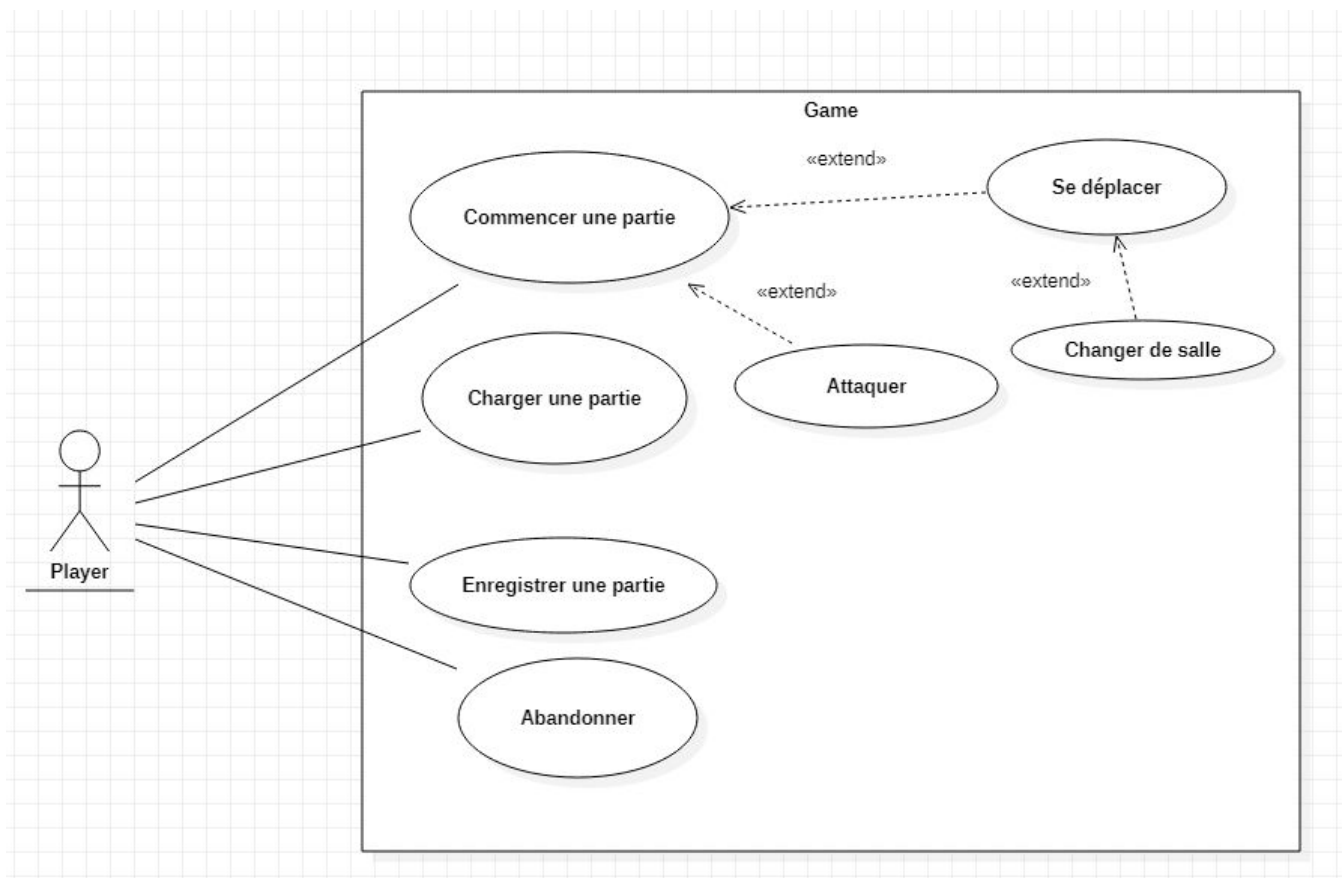
Le joueur apparaît dans une salle carré (de coordonnées 0, 0) comportant 4 portes, une sur chaque côté. À chaque nouvelle porte franchi, si la nouvelle salle n'a pas déjà été générée, une nouvelle est donc créée, avec certains attributs. Les nouvelles portes garderont une logique par rapport aux autres salles (génération dite procédurale).

Chaque salle comporte des monstres (zombies, squelettes, slimes), chacun comportant différents attributs tels que leurs points de vie, leur niveau d'attaque, leur couleur (pour les slimes seulement)...

Les monstres possèdent une intelligence artificielle leur permettant d'attaquer le joueur, et s'ils sont tués, ils lâchent des butins (mana, potion, vie...).

Le joueur peut quant à lui se déplacer, changer de salle, attaquer...

II. Diagramme de cas



Description des acteurs :

Player : Le joueur qui interagit avec le jeu.

III. Diagrammes de séquence

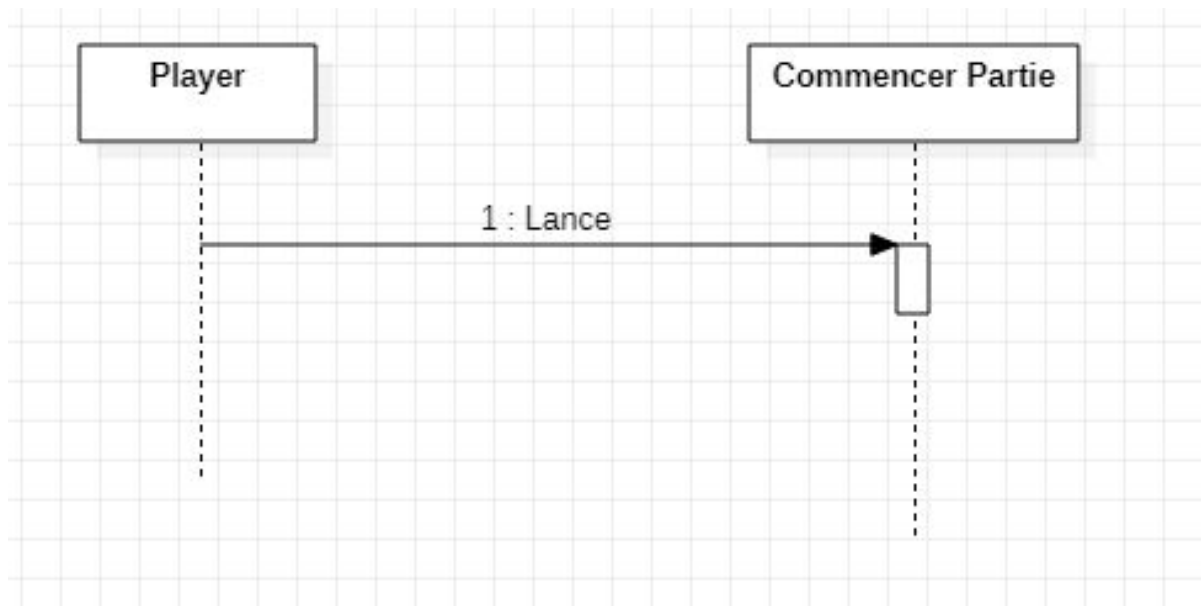
1. Commencer une partie

Description : Permet de lancer une partie.

Pré-condition : Le jeu est démarré, le joueur est sur le menu principal.

Pos-condition : Une partie se lance.

Scénario : Le joueur appuie sur *commencer*, la partie s'initialise.



2. Charger une partie

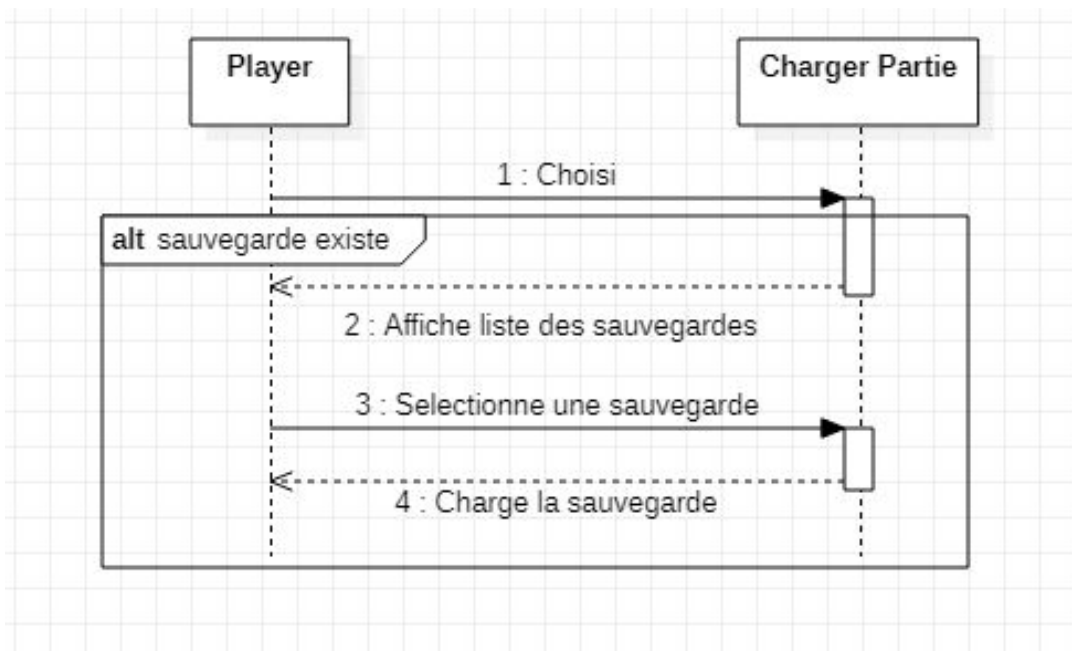
Description : Permet de choisir une sauvegarde afin de reprendre une partie déjà existante.

Pré-condition : Le joueur est sur le menu principal, des sauvegardes existent déjà.

Post-condition : Charge la sauvegarde sélectionnée.

Données : Liste des sauvegardes.

Scénario : Le joueur choisit de charger une partie, puis choisi une sauvegarde.



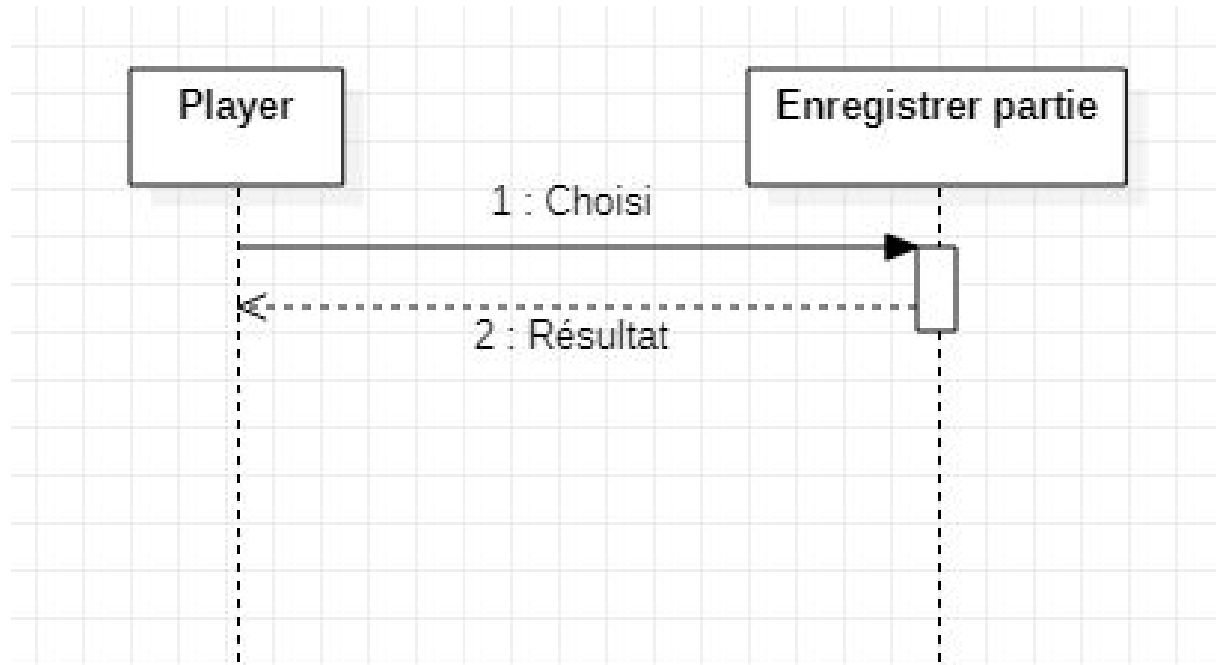
3. Enregistrer une partie

Description : Permet au joueur d'enregistrer sa partie pour y jouer plus tard.

Pré-condition : Une partie est lancée.

Post-condition : Un fichier de sauvegarde est créé ou modifié.

Données : Fichier de sauvegarde, données du jeu.



4. Abandonner

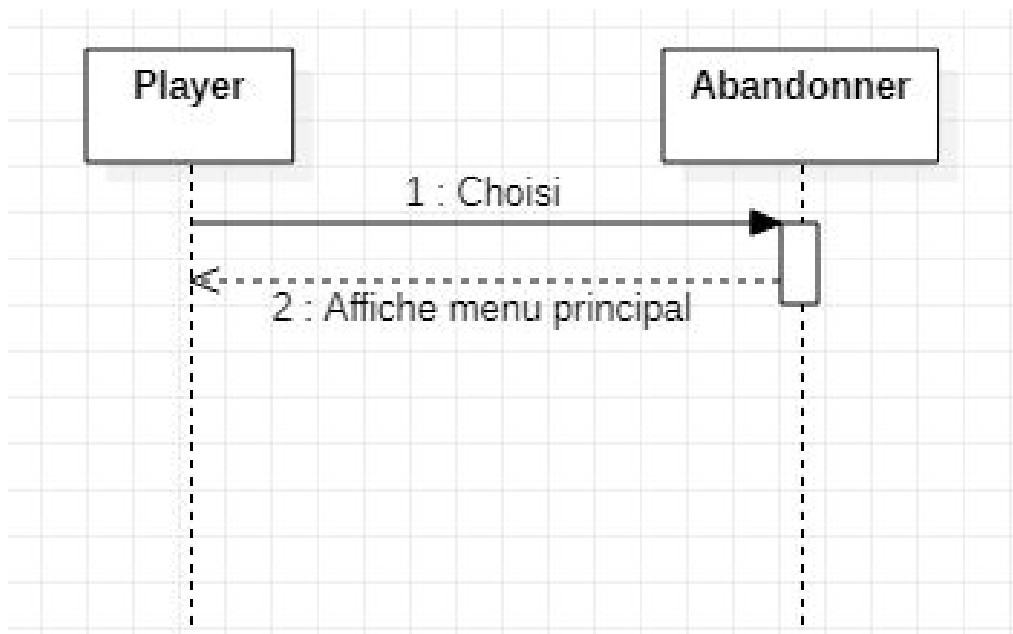
Description : Permet au joueur d'arrêter de jouer.

Pré-condition : Une partie est lancée.

Post-condition : Affiche le menu principal.

Données : Aucune.

Scénario : Le joueur choisit à un moment d'arrêter de jouer.



5. Se déplacer

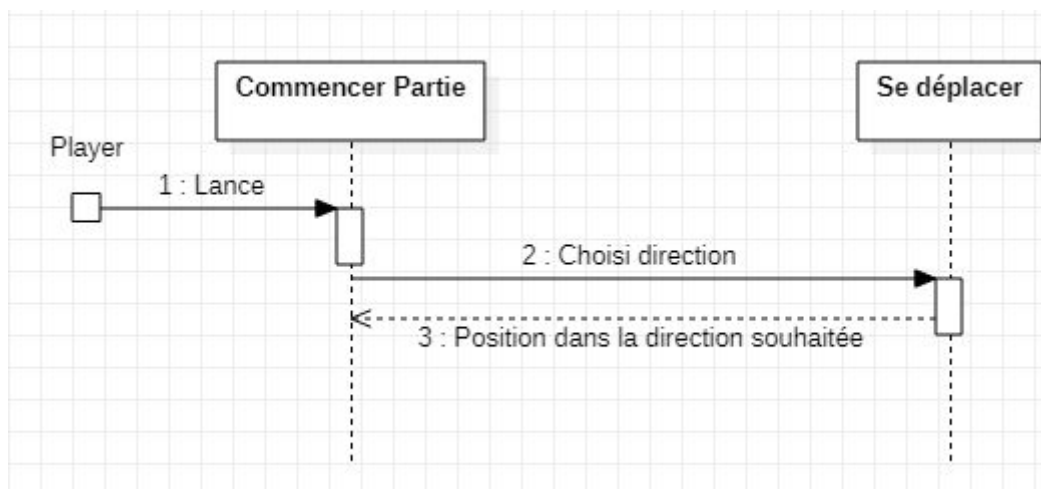
Description : Correspond au déplacement du joueur dans une salle.

Pré-condition : Une partie est lancée, le joueur se trouve dans une salle.

Post-condition : Le joueur se déplace à la position souhaitée.

Données : Position du joueur, numéro de salle.

Scénario : Le joueur choisit une direction.



6. Changer de salle

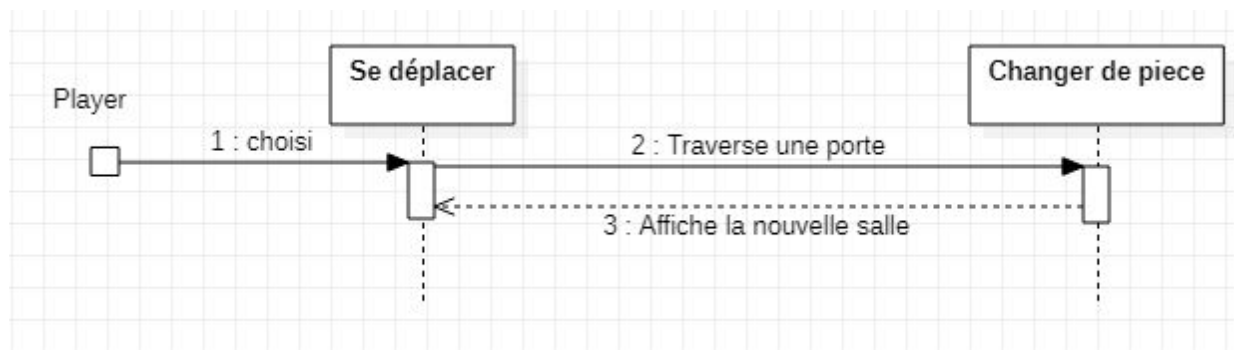
Description : Permet au joueur de passer dans une autre salle via une porte.

Pré-condition : Le joueur se trouve dans une salle à côté d'une porte.

Post-condition : Le joueur change de salle.

Données : Position du joueur, taille de la salle, position des portes.

Scénario : Le joueur franchit une porte.



7. Attaquer

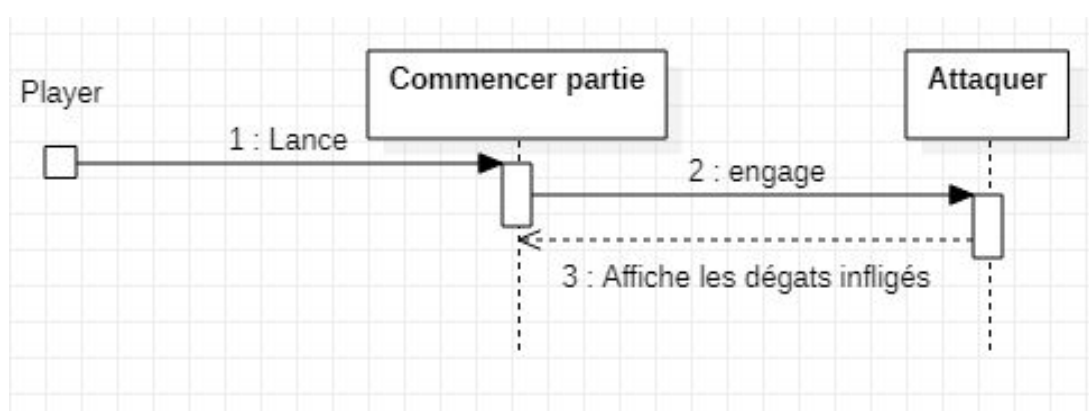
Description : Le joueur attaque une monstre dans une salle.

Pré-condition : Le joueur est proche d'un monstre.

Post-condition : Le joueur inflige des dégâts au monstre.

Données : Position du joueur, position du monstre.

Scénario : Le joueur est à porté d'un monstre et l'attaque.

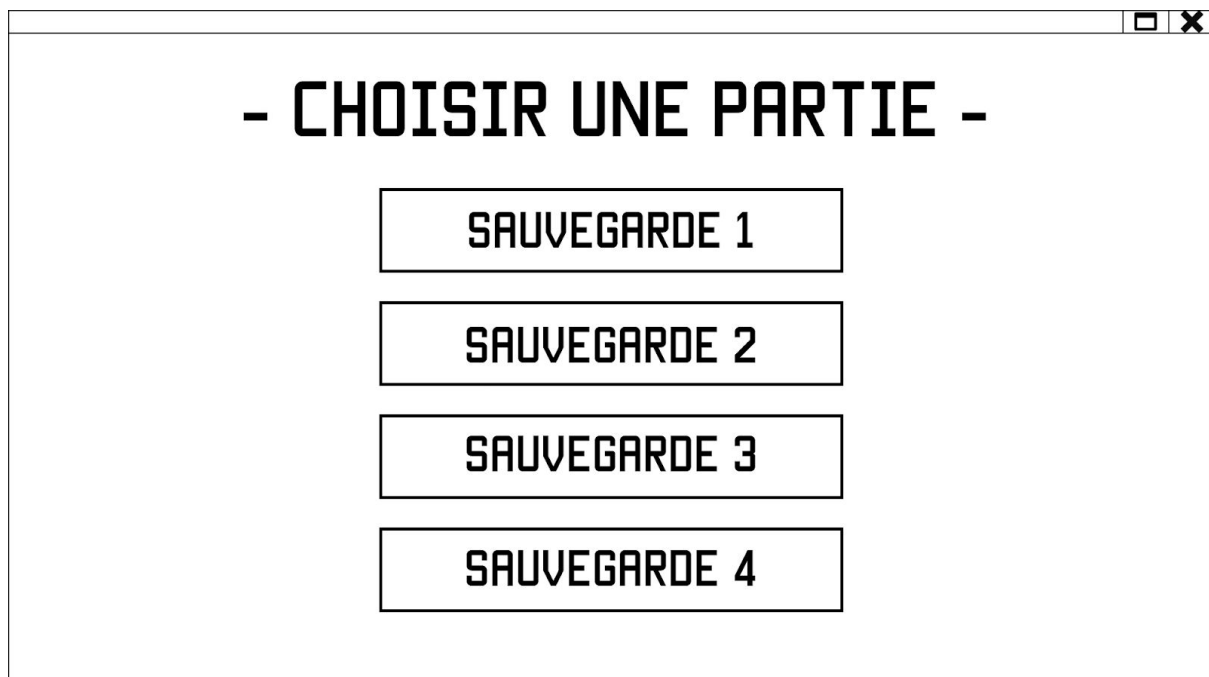


IV. Interfaces homme-machine

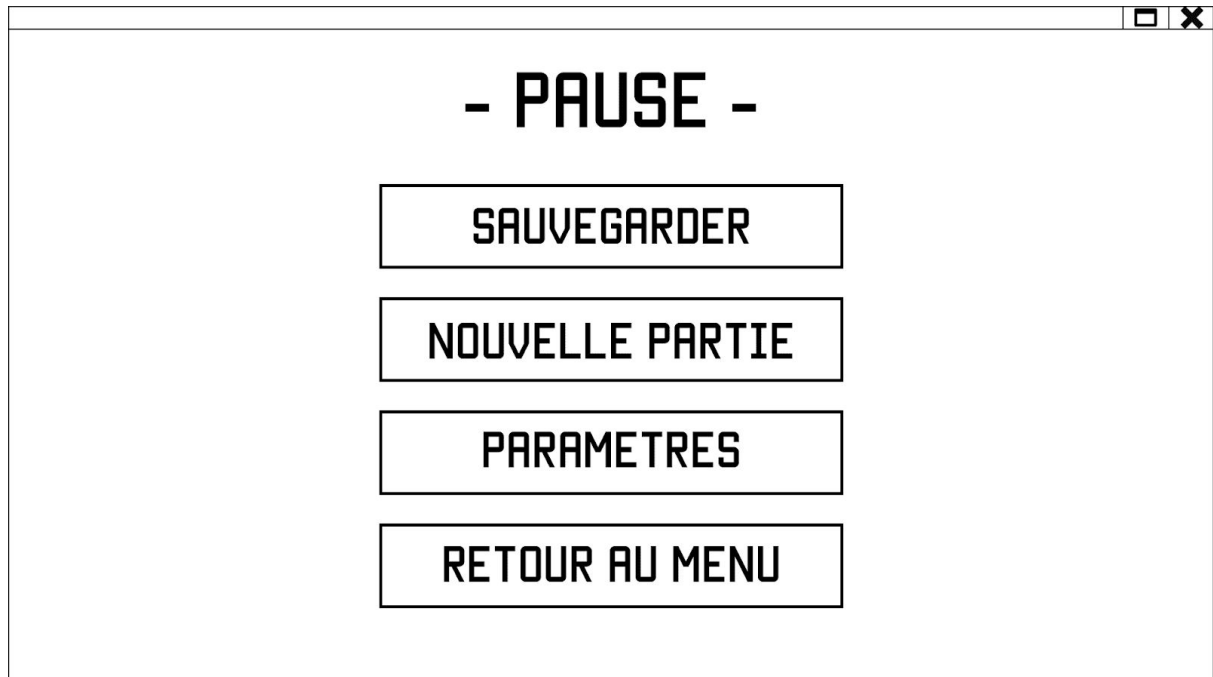
1. Menu principal



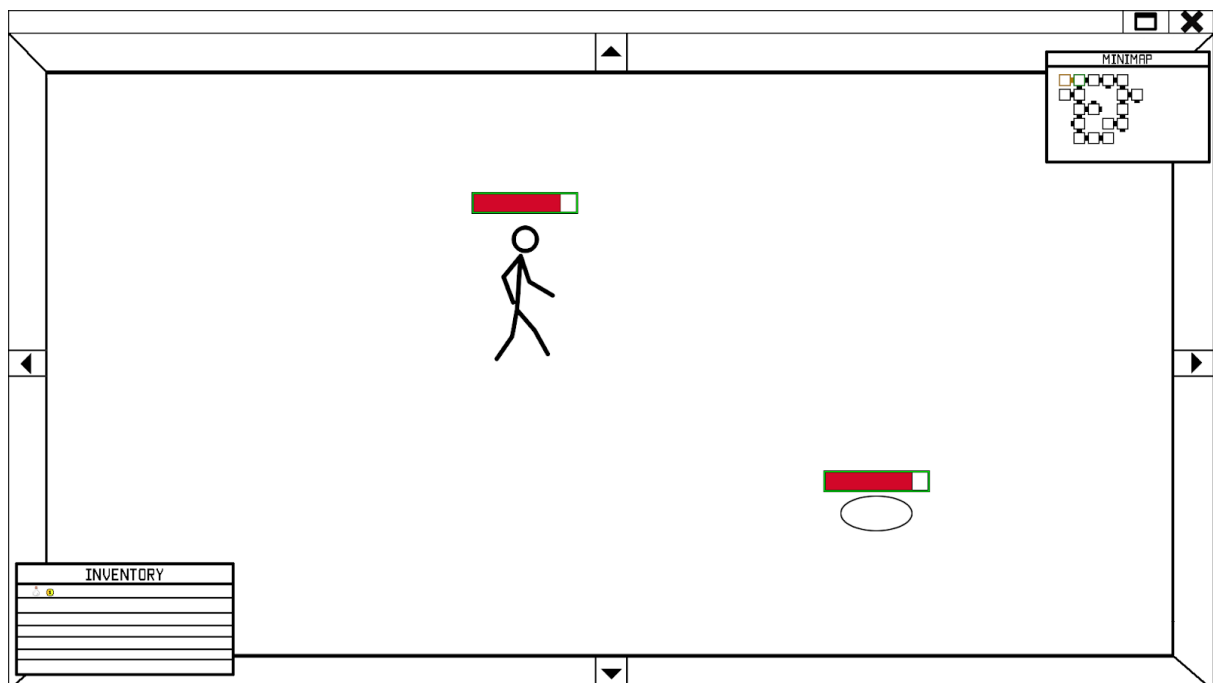
2. Menu charger / sauvegarder une partie



3. Menu pause

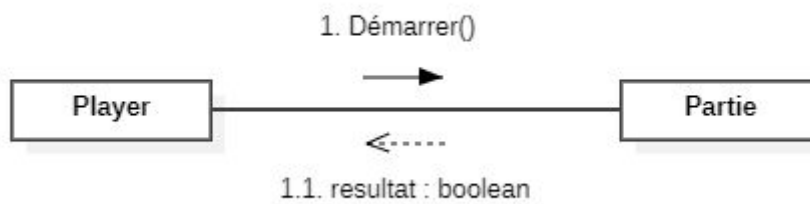


4. Interface de jeu

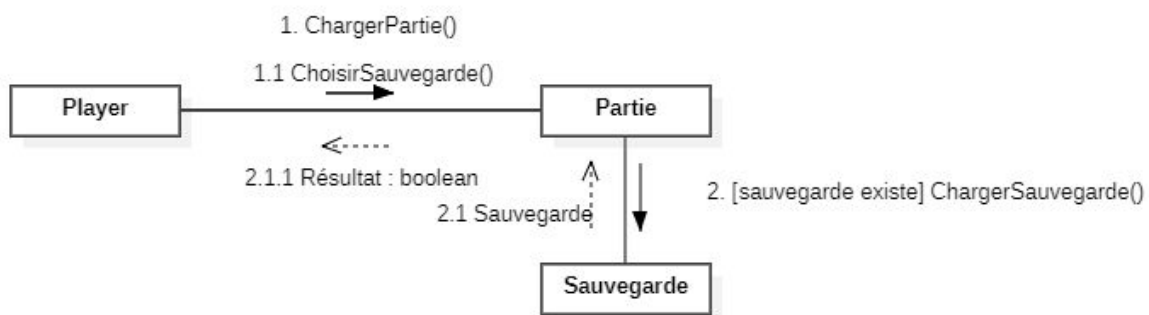


V. Diagrammes de collaboration

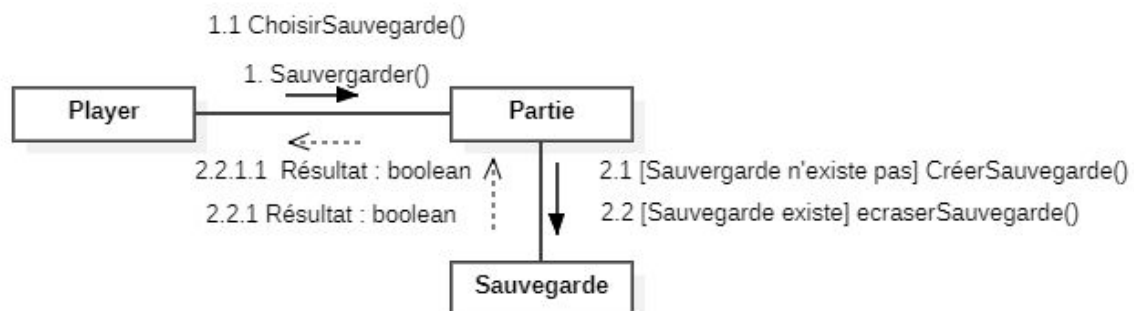
1. Commencer une partie



2. Charger une partie



3. Enregistrer une partie



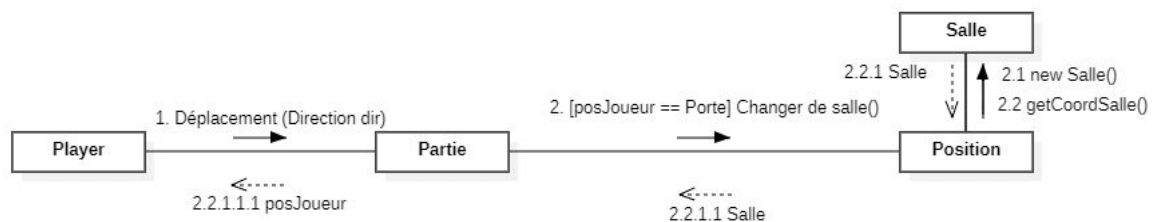
4. Abandonner



5. Se déplacer



6. Changer de salle



7. Attaquer



VI. Diagramme de classe métier

