

Cahier des charges initial

Étudiants:

Sébastien Saint-Martin : saintmar@poste.isima.fr

Maxime Escourbiac : escourbi@poste.isima.fr

Principe:

Jeu de bataille navale graphique, avec mode un joueur, et mode multijoueurs via un réseau.

Règles:

Nous utiliserons les règles standard de la bataille navale
([http://fr.wikipedia.org/wiki/Bataille_navale_\(jeu\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Bataille_navale_(jeu)))

Objectifs(minimum):

Réaliser un jeu fonctionnel dans le temps imparti pour le projet.

Le jeu pourra fonctionner sur les systèmes suivants:

- Linux/UNIX 32bit
- Windows XP 32bit

Le jeu sera jouable en multijoueurs sur un réseau local.

Une IA viable en mode un joueur.

Une interface graphique intuitive avec prise en main avec la souris.

Une interface prenant en compte des évènements sonore.

Objectifs(bonus):

Fonctionnel sur Mac OSX 10,5 et supérieur.

Le jeu sera jouable en multijoueurs sur internet. (création d'un programme serveur)

Outils:

- Bibliothèque graphique & évènement : SDL (Simple DirectMedia Layer) version 1,2.
- Bibliothèque sonore : FMOD 3,75
- Gestion du réseau : socket.h pour UNIX/Linux
winsock2.h pour WIN32.

Plan de développement:

- Fonctions intrinsèque au jeu, (placements des bateaux , gestion du tir).
- Implémentation de la couche réseau.
- Création de l'interface graphique/son.