Cahier des charges

membre du groupe : Fofana,Matsima,Nouira et peut être moi

dernière mise à jour : 08/02/13 18h

pb rencontré: aucun en particulier j'ai fait quelque précision+quelque correction de faute et ajout de texte donner votre avis ...

1. **PRESENTATION DU PROJET**
2. **Le but du projet**
3. **Objectif du projet**
4. **CONTRAINTES DE REALISATION**

* **Langage de programmation**
* **Interface graphique et console**

1. **ORGANISATION DU TRAVAIL**

**I-PRESENTATION**

**1-But du projet :**

Notre projet a pour but la réalisation d’un jeu de l’oie revisité. Il s’agira ici tout respectant le principe du jeu dans son ensemble de parcourir un trajet de 64 cases parsemées d’évènements (Malus, Bonus, et Mini-Jeux).

**2-Objectif du projet :**

Pour différencier notre projet des jeux de l’oie que l’on peut retrouver sur les étales des magasins, nous avons décidé de nous inspirer du type de gameplay que l’on rencontre dans d'autres jeux de société vidéoludique (du style de Mario Party) .Et ainsi, d’ ajouter à notre jeu des mini-jeux simples orientés sur les duels (Pendu, Tic-Tac-Toe, Juste prix, et jeu de mémoire) .

Ce que l’on veut créer dans ce jeu, est un univers totalement différent qui réunira en un seul plusieurs épisodes de jeu de société.(Explication possible ?)

Les cases malus, bonus et mini-jeux seront des tableaux d’évènements pris de façon aléatoire par l’ordinateur. Ainsi, en tombant sur une case bonus par exemple, l’utilisateur pourra soit avoir droit d’avancer de deux ou quatre cases, ou de relancer le dé ;sur une case malus par contre ,c’est soit un retour à la case départ, soit aller en prison ou encore reculer de deux ou quatre cases. Concernant les cases mini-jeux, en fonction du nombre de participants l’utilisateur aura le choix de confronter l’un de ses adversaires en duel. Le gagnant avancera de trois cases, quant au perdant il reculera de trois cases.

**II-CONTRAINTES DE REALISATION**

Si notre jeu doit être comparable à ceux présent sur internet, le mieux serait quand même de le faire en graphique. Donc pour ce projet, nous allons utiliser le langage C comme langage de programmation et inclure la bibliothèque SDL pour gérer les différents graphismes.

**III-ORGANISATION DU TRAVAIL**

Dans le groupe de quatre que nous avons formé, deux d’entre nous s’y connaisse mieux en SDL. Ainsi, d’un commun accord on a décidé de créer deux groupes : ceux qui gèreront le graphisme sur SDL et ce qui travailleront en console.

Pour faciliter l’échange et avancer dans le projet, on a mis en place un outil de communication (Sky-Drive ou Google Drive) où nous sommes tous administrateur ; chacun pourra ainsi soumettre son travail et récupérer à tout moment l’avancer du programme.

Pour réaliser ce projet, on dispose d’un mois et demi. Un planning de travail et une bonne répartition des taches seront mis en place pour nous permettre de respecter le délai.