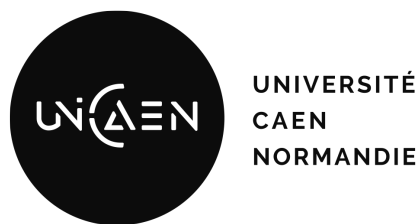


Rapport du projet Conception logicielle avancée

Dorlodot Des Essarts, Duclos, Guillot, Lebreton, Longuet

04 avril 2022



Encadrants :

M. Grégory Bonnet

M. Meddouri Nida

Année : 2021-2022

Table des matières

1	Introduction	2
1.1	Description du sujet de projet	2
1.2	Présentation du plan du rapport	2
2	Objectif du projet	2
2.1	Interprétation du sujet de projet	2
2.2	Description de travaux existants sur le même sujet	2
3	Fonctionnalités implémentées	3
3.1	Description des fonctionnalités	3
3.2	Organisation du projet	3
4	Éléments techniques	4
4.1	Description des paquetages non standards utilisés	4
4.2	Description des algorithmes	4
5	Architecture du projet	4
5.1	Diagrammes des modules et des classes	4
5.2	Chaînes de traitements	5
6	Expérimentations et usages	5
6.1	Cas d'utilisation	5
6.2	Résultats quantifiables	6
7	Conclusion	6

1 Introduction

1.1 Description du sujet de projet

Énoncé : Les livres dont vous êtes le héros (ou LDVEH) sont des jeux de rôles en solitaire dont la narration est décomposées en paragraphes, dispersés dans le livre. Des liens, en fonction des choix du lecteurs, permettent d'aller d'un paragraphe à l'autre.

Dans un premier temps, il s'agira de développer un éditeur de texte qui maintienne le graphe du jeu et qui puisse réorganiser aléatoirement le livre. L'affichage de la ou les solutions (paragraphe devant être traversés pour gagner) devront être calculées ainsi que la difficulté du jeu (proportions de solutions au regard des chemins possibles).

Dans un second temps, il s'agira d'ajouter un système de rencontres et de combat, ainsi que la gestion d'objets ou d'indices qui peuvent être nécessaire pour gagner.

Enfin, un mode lecture permettant de jouer au LDVEH pourra être implanté.

1.2 Présentation du plan du rapport

A faire

Blabla

2 Objectif du projet

2.1 Interprétation du sujet de projet

A faire

2.2 Description de travaux existants sur le même sujet

A développer

[http ://litteraction.fr/presentation/livre-dont-on-est-le-heros/logiciels](http://litteraction.fr/presentation/livre-dont-on-est-le-heros/logiciels)

[https ://projectaon.org/staff/christian/gamebook.js/](https://projectaon.org/staff/christian/gamebook.js/)

3 Fonctionnalités implémentées

3.1 Description des fonctionnalités

A finir

-Textes et règles de l'histoire personnalisables -Personnaliser l'arbre du déroulement de l'histoire (nombre de branches, de noeuds...) -Implémentation de l'inventaire du joueur -Un mode lecture pour l'histoire créée -(Ajout de son à l'histoire) -Interface graphique afin de visualiser le programme sans console -Création du graphique représentatif de l'histoire

3.2 Organisation du projet

A faire

4 Éléments techniques

4.1 Description des paquetages non standards utilisés

A faire

Ceci est un rapport rédigé en LaTeX¹. La première sous-section, c'est-à-dire la sous-section 1.1 se situe en page 2 (numéro de page calculé automatiquement). Ci-dessous se trouve une liste numérotée d'items :

1. bla
2. ble
3. bli
4. blo
5. blu

4.2 Description des algorithmes

A faire

texte centré	texte à gauche	texte à droite
a	b	c
d	e	f

TABLE 1 – Caption below table.

Le tableau 1 est nommé.

5 Architecture du projet

5.1 Diagrammes des modules et des classes

A faire

Un arbre, la racine étant le point reliant tous les modules, puis pour chaque module, des branches pour chaque classe, puis des branches pour les méthodes.

1. 1. langage que nous apprenons aujourd'hui.

Le nombre π vaut environ 3.14, ou encore $\frac{22}{7}$ ou $\frac{\frac{44}{2}}{\sqrt{7^2}}$ à un gros ϵ près.

Une équation non numérotée :

$$a^2 + b^2 = c^2$$

Une équation numérotée :

$$a^2 + b^2 = c^2 \tag{1}$$

On peut citer l'équation précédente comme étant l'équation 1.

Avec "align", on peut citer chaque ligne d'une équation. Par exemple, l'équation 2 et l'équation 3.

$$f(x) = x^2 + 8x + 16 \tag{2}$$

$$= (x + 4)^2 \tag{3}$$

5.2 Chaînes de traitements

A faire

Déroulement chronologique du programme, boîte par boîte

6 Expérimentations et usages

6.1 Cas d'utilisation

A faire

Mode d'emploi sur un cas d'exemple Je cite la première référence [1]. Je peux aussi citer les 3 d'un seul coup [1, 2, 3].

Références

- [1] John W. Dower *Readings compiled for History 21.479*. 1991.
- [2] The Japan Reader *Imperial Japan 1800-1945* 1973 : Random House, N.Y.

- [3] E. H. Norman *Japan's emergence as a modern state* 1940 : International Secretariat, Institute of Pacific Relations.
- [4] Bob Tadashi Wakabayashi *Anti-Foreignism and Western Learning in Early-Modern Japan* 1986 : Harvard University Press.

6.2 Résultats quantifiables

A faire Résultats obtenus pour une histoire ni trop simple ni trop compliquée (temps d'exécution pour afficher le graph, temps de compilation)

7 Conclusion

A faire

Résumé de ce que nous a permis de faire et d'apprendre avec le projet