

CAHIER DES CHARGES

THE SNAKE BOSS

Nom des collaborateurs :

POLICA Evens

PETIT-MAY Jean Kenley

Quel est le projet ?

Notre projet est de réaliser une copie d'un jeu un peu connu nommé : « Snake ».

Objectifs et raisons de notre projet :

L'objectif est de réaliser une « copie conforme » du jeu Snake avec nos connaissances en programmation.

Et la raison de ce choix est juste que nous voulions un jeu simple et un minimum connu de tous.

Périmètre du projet :

« « Avoir le logiciel python

Et le code du jeu que nous seul possédons. » »

Les points positifs et négatifs d'autres projets semblables réaliser :

Les dimensions du terrain, du serpent et du fruit.

Les fonctionnalités avec un ordre de priorité :

1.Déplacement

2.Les limites du terrain

3.Manger le fruit

4.Allonger la taille du serpent après avoir mangé le fruit

L'enchaînement logique des tâches :

Appuie sur la touche pour commencer, le « serpent » commence à se déplacer à la vitesse configuré. Vous le dirigez vers le « fruit », quand le fruit disparaît le « serpent » s'allonge et ainsi de suite jusqu'à ce que nous « mourrons » de la façon suivante :

Par contact avec lui-même.

Langages de programmation et applications :

Python, DLE Python

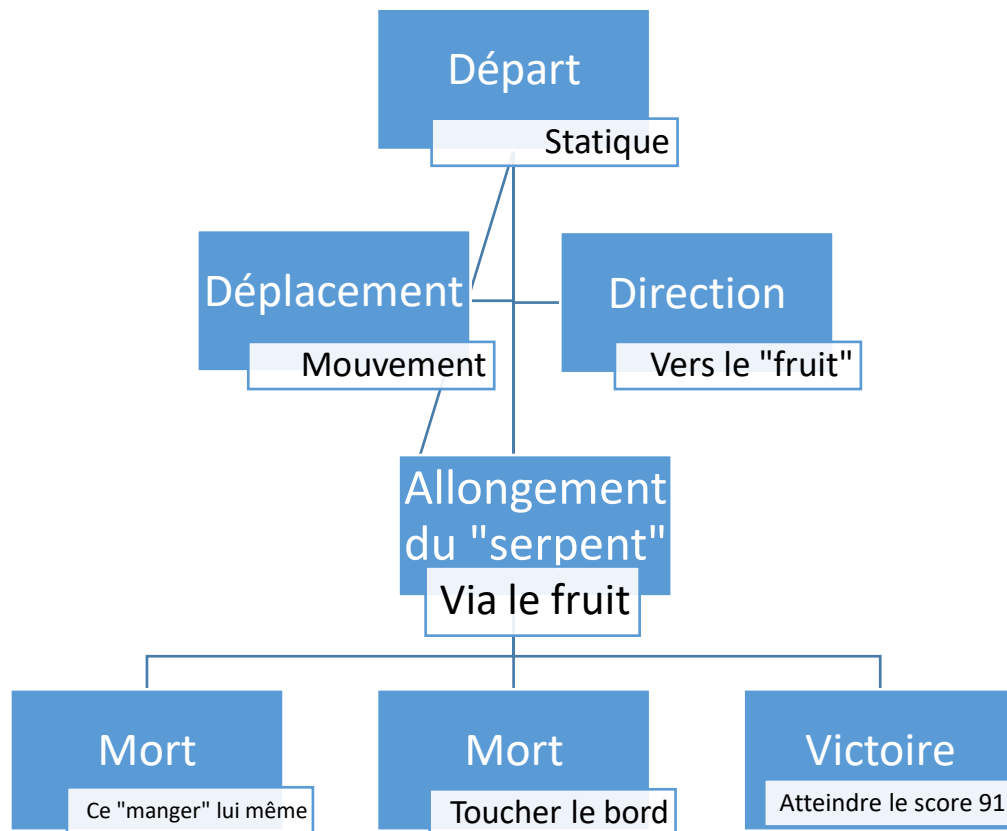
Interfaces de communication et de partage entre les membres :

Conversation whatsapp

Cours en présentiel

CAHIER DES CHARGES

Plan de l'application :



Le contenu et les fonctionnalités :

Le contenu : Le fruit et le serpent sur le terrain.

Les fonctionnalités :

1. Déplacement : flèche directionnel + pause (touche alt)
2. Les limites du terrain
3. Manger le fruit
4. Allonger la taille du serpent après avoir mangé le fruit

Design et couleurs :

Terrain : rose

Serpent : carré et noir

Fruit : rond et rouge

Tableau de score: bleu clair

Réalisation d'une maquette ou d'un prototype :

CAHIER DES CHARGES

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>



Scratch Project (1).sb3

Délai de mise en œuvre souhaité :

Utilisé tout le temps disponible jusqu'à date de soutenance.

Les différents participants du projet et leurs rôles.

POLICA Evens et

PETIT-MAY Jean Kenley,

Font le cahier des charges et le code ensembles.

Durant le cours de cette activité nous avons appris:

Ce qui concerne la gestion d'un projet, la procédure, les étapes à planifier et à suivre.

Notamment suivre un cahier des charges spécifique.