**Projet Tutoré**

# LP Ciasie

# Diablo Like

# Jeu e-gaming de type hack’n’slash

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

**Groupe LP2 :**

**FRANÇOIS Jules, MANGENOT Alex, UNSER Simon, Wilt Lilian**

**Enseignant référent : LEROUX Alexandre**

**Année scolaire 2021/2022**

# Partie I : Présentation

# Principe du jeu

Diablo est un jeu vidéo de type hack 'n’slash développé publiée pour la première fois en janvier 1997. Diablo se déroule dans un univers médiéval-fantastique où le joueur explore des donjons peuplés de créatures qu'il doit combattre pour gagner de l'expérience et des trésors, l'objectif du jeu étant de retrouver Diablo et le tuer.

Il existe également d'autres types de Hack’n’slash qui sont également des sources d’inspirations pour nous tels que Minecraft Dungeons ou Torchlight.

Nous avons choisi de garder cet aspect principal du jeu qui est de traverser des donjons afin d’acquérir de l’expérience pour évoluer notre personnage et avancer dans le jeu. Nous allons tout de suite voir les principes du jeu que nous souhaitons mettre en place.

La première chose qu’il sera possible de faire dans ce jeu, c’est de pouvoir choisir une classe de personnage : sorcier, guerrier ou archer (potentiellement d’autres). Chacune de ces classes possède un style de combat qui lui est propre.

Une fois le personnage créé, le joueur se lance dans l’aventure. Le but est simple, le personnage doit vagabonder de chemin en chemin afin d’y affronter des monstres dans des arènes. Vaincre ces monstres lui permettra d’obtenir des points d’expériences afin d’évoluer son personnage ainsi que de l’argent.

# Service e-gaming

Autour de notre jeu principal vont s’articuler de nombreux services d’un jeu en ligne tel que :

* La possibilité de continuer sa partie sur un autres client grâce aux systèmes des comptes utilisateurs disposant de sa sauvegarde

# Partie II : Conception

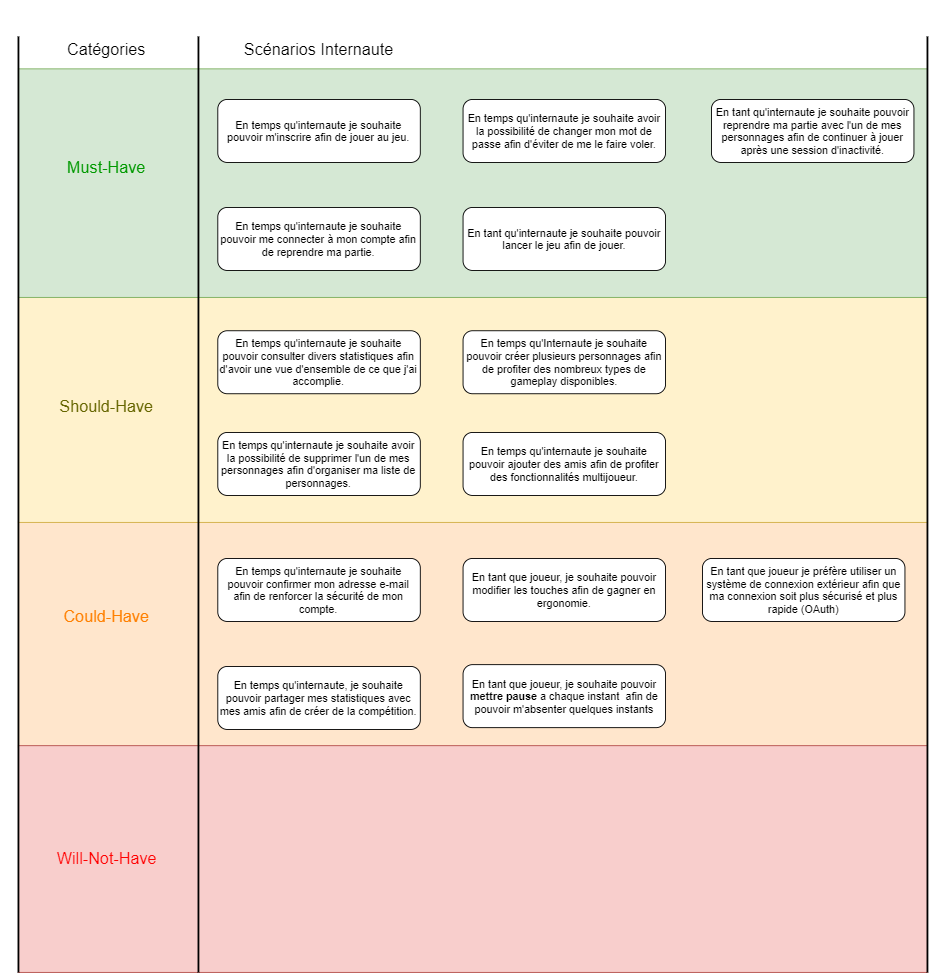
# Outils pédagogiques

Dans cette première phase de conception, nous avons réalisés diverses maquettes pour évaluer les fonctionnalités possibles sur un tel projets.

Nous avons d’abord réalisé deux diagrammes de Moscow pour lister et ordonner la liste des fonctionnalités désiré dans ce projet :

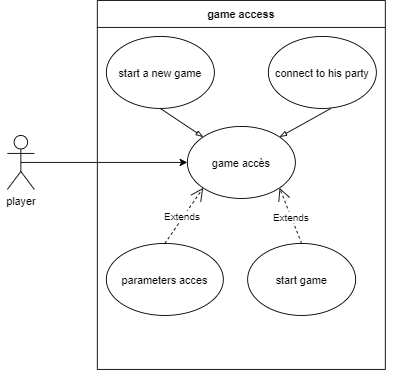
Une image contenant table

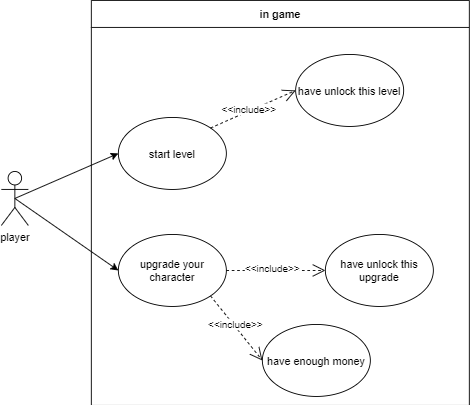
Description générée automatiquementFonctionnalité de jeu pur :

Fonctionnalité e-gaming :

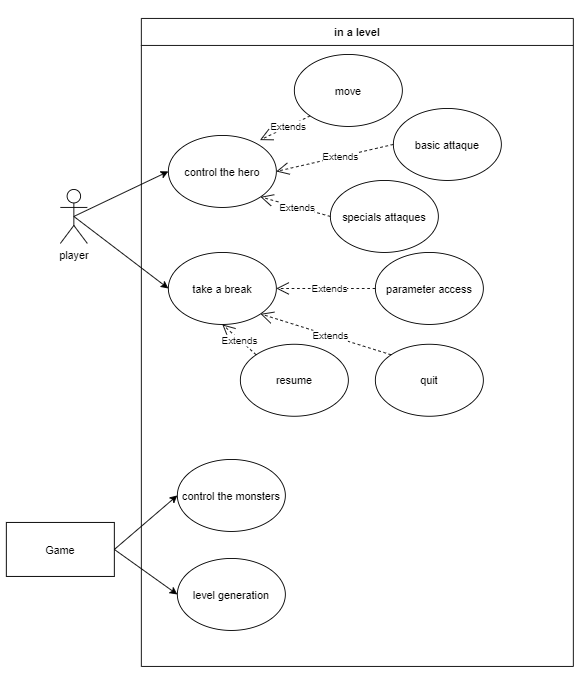
Pour expliquer notre vision du produit, nous avons réalisé plusieurs diagrammes des cas d’utilisation :

Tout d’abord pour l’accès au jeu :



Pour les fonctionnalités dans le jeu :

Pour les fonctionnalités dans un niveau :



Nous avons également développé certaines fonctionnalités dans des diagrammes d’activités :

Diagramme d’activité de la découverte du site :

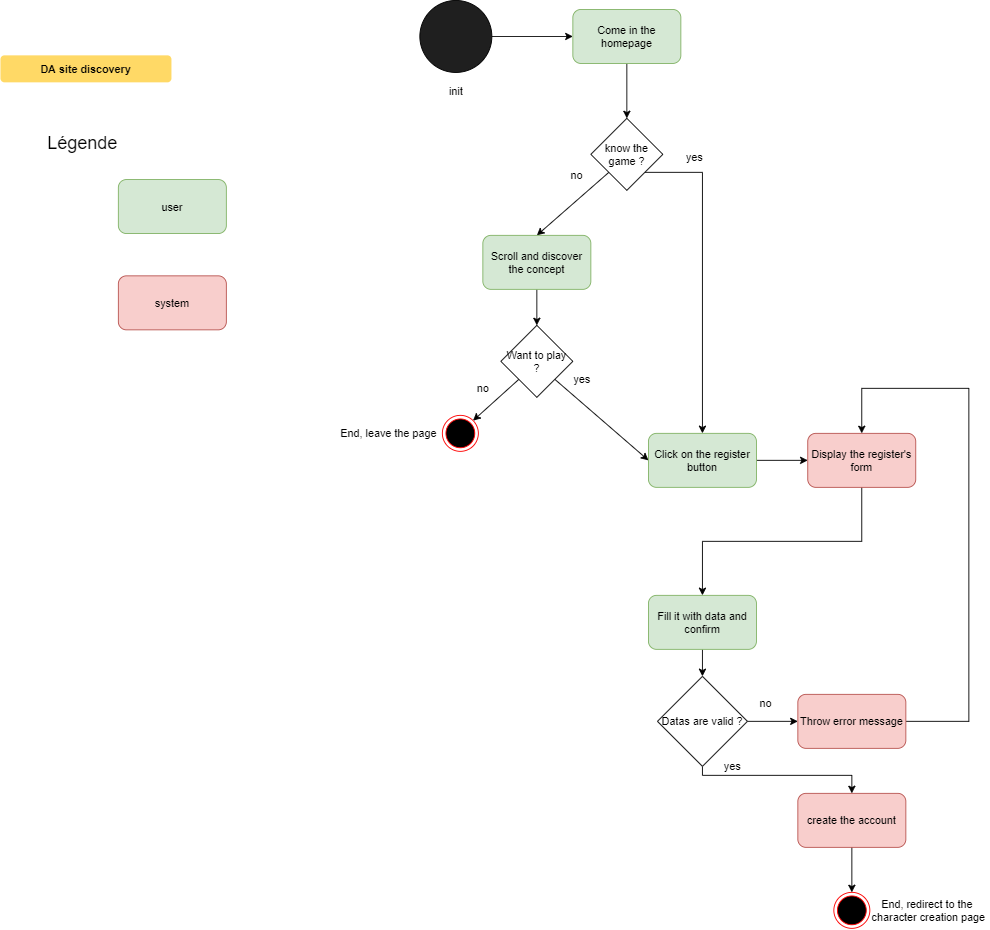
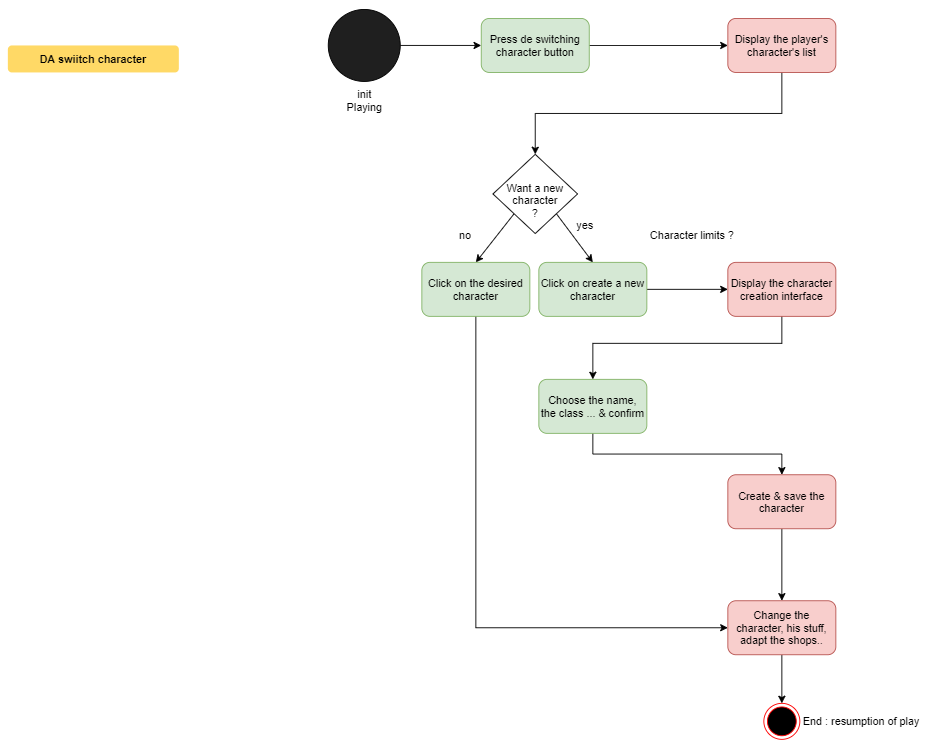


Diagramme d’activité du changement de personnage entre deux niveaux :



# Liens et ressources :

Trello : https://trello.com/b/fBPpkSCY/user-story-mapping-projet-tutor%C3%A9-diablo-like

GitHub du projet : https://github.com/phorcys-jules/pTUT-DiabloLike