Shoot me up !

Une image contenant noir et blanc, éclairage, bâtiment, léger

Description générée automatiquement

Bastien Segalen – MID2B

ETML - Vennes

80p

Curchod – Mveng - Melly

Table des matières

[1 Spécifications 3](#_Toc175920314)

[1.1 Titre 3](#_Toc175920315)

[1.2 Description 3](#_Toc175920316)

[2 Planification Initiale 3](#_Toc175920317)

[3 Réalisation 3](#_Toc175920318)

[3.1 Dossier de Réalisation 3](#_Toc175920319)

[4 Tests 3](#_Toc175920320)

[4.1 Dossier des tests 3](#_Toc175920321)

[5 Conclusion 3](#_Toc175920322)

[5.1 Bilan des fonctionnalités demandées 3](#_Toc175920323)

[5.2 Bilan de la planification 3](#_Toc175920324)

[5.3 Bilan personnel 4](#_Toc175920325)

[6 Divers 4](#_Toc175920326)

[6.1 Journal de travail 4](#_Toc175920327)

[6.2 Webographie 4](#_Toc175920328)

[7 Annexes 4](#_Toc175920329)

# Spécifications

## Titre

Shoot me up !

## Description

A compléter, par une explication du contexte, de la situation, des raisons générales de la mise en route d’un tel projet. Le lecteur doit pouvoir comprendre les motivations du lancement du projet…

# Planification Initiale

<T-106-BastienSegalen-jdt-planif-DB.xlsm>

<T-320-BastienSegalen-jdt-planif-POO.xlsm>

<T-322-BastienSegalen-jdt-planif-UX.xlsm>

# Réalisation

## Dossier de Réalisation

### Module 106 (DB) :

MCD et MLD: [MCD-MLD\mcd-shootmeup.loo](MCD-MLD/mcd-shootmeup.loo)

Fichier de création des données : [MCD-MLD\shootmeup-donnees.sql](MCD-MLD/shootmeup-donnees.sql)

Fichier de création de la base de données : [MCD-MLD\db\_shootmeup.sql](MCD-MLD/db_shootmeup.sql)

Utilisateurs :

Fichier de création des utilisateurs et des rôles :

[MCD-MLD\shootmeup\_create\_users.sql](MCD-MLD/shootmeup_create_users.sql)

Administrateurs : créer, lire, mettre à jour, supprimer toutes les tables.

Droits : ALL PRIVILEGES sur toutes les tables, GRANT OPTION

Gestionnaire du jeu : lire toutes les tables et mettre à jour les highscores.

Droits : SELECT sur toute les tables, INSERT sur les tables niveau (pour l’éditeur de niveau) et highscores.

INDEX :

1. Index sur les IDs
2. Plus rapide pour les requêtes, créer les index prend du temps (insertion de données)

Module 320 (POO) :

Description du shoot me up :

On peut bouger le vaisseau dans toutes les directions, les ennemis descendent en ligne et en tirant des lasers. Quand on tue les ennemis, on peut obtenir un power up, qui est soit un tir transperçant qui peut tuer plusieurs ennemis, soit un power up qui désactive le rechargement, on peut donc tirer très vite. Il y a des obstacles pour pouvoir se protéger des tirs ennemis.

Niveaux : Il y a deux niveaux avec un nombre fix d’ennemis et un niveau “survie” qui est infini.

On peut tuer les ennemis avec nos tirs ou avec notre vaisseau, au cout d’une vie

Les obstacles peuvent être détruit par les tir adverse, par nos tirs ou quand un ennemi touche un obstacle.

Module 322 (UX) :

Personnas : [UX\personnas.txt](UX/personnas.txt)

Une image contenant texte, Visage humain, capture d’écran, personne

Description générée automatiquement

Une image contenant texte, Appareils électroniques, ordinateur, Visage humain

Description générée automatiquement

Une image contenant texte, Visage humain, personne, capture d’écran

Description générée automatiquement

Éco conception : 115 bonne pratique :

5 : Optimiser le parcours utilisateur :

Il y a peu de bouton, les interface sont simple et facile à comprendre.

Accessibilité :

Fonctionnalité d’accessibilité mise en place : contraste élevé pour les personnes malvoyantes.

Palette de couleur :

Élément original :

# Tests

## Dossier des tests

On dresse le bilan des tests effectués (qui, quand, avec quelles données…) sous forme de procédure. Lorsque cela est possible, fournir un tableau des tests effectués avec les résultats obtenus et les actions à entreprendre en conséquence (et une estimation de leur durée).

Si des tests prévus dans la stratégie n'ont pas pu être effectués :

Raison, décisions, etc.

Liste des bugs répertoriés avec la date de découverte et leur état :

Corrigé, date de correction, corrigé par, etc.

# Conclusion

## Bilan des fonctionnalités demandées

Il s’agit de reprendre point par point les fonctionnalités décrites dans les spécifications de départ et de définir si elles sont atteintes ou pas, et pourquoi.

Si ce n’est pas le cas, estimer en « % » ou en « temps supplémentaire » le travail qu’il reste à accomplir pour terminer le tout.

## Bilan de la planification

Distinguer et expliquer les tâches qui ont généré des retards ou de l'avance dans la gestion du projet. Indiquer les différences entre les planifications initiales et détaillées avec le journal de travail.

## Bilan personnel

Si c’était à refaire:

Qu’est-ce qu’il faudrait garder ? Les plus et les moins ?

Qu’est-ce qu’il faudrait gérer, réaliser ou traiter différemment ?

Qu’est que ce projet m’a appris ?

Suite à donner, améliorations souhaitables, …

Remerciements, signature, etc.

# Divers

## Journal de travail

<T-106-BastienSegalen-jdt-planif-DB.xlsm>

<T-320-BastienSegalen-jdt-planif-POO.xlsm>

<T-322-BastienSegalen-jdt-planif-UX.xlsm>

## Webographie

Références des sites Internet consultés durant le projet.

## IA

L’IA a été utilisé pour la réalisation des personnas. (IA utilisé : Copilot et chatGPT)

# Annexes

Listing du code source (partiel ou, plus rarement complet)

Guide(s) d’utilisation et/ou guide de l’administrateur

Etat ou « dump » de la configuration des équipements (routeur, switch, robot, etc.).

Extraits de catalogue, documentation de fabricant, etc.