|  |
| --- |
| Projet Space Invaders |

Pour projet Shoot Me Up avec XCL

Table des matières

[1 Analyse préliminaire 3](#_Toc499021832)

[1.1 Introduction 3](#_Toc499021833)

[1.2 Objectifs 3](#_Toc499021834)

[1.3 Planification initiale 4](#_Toc499021835)

[2 Analyse / Conception 4](#_Toc499021836)

[2.1 Concept 4](#_Toc499021837)

[2.2 Stratégie de test 4](#_Toc499021838)

[2.3 Risques techniques 4](#_Toc499021839)

[2.4 Planification 4](#_Toc499021840)

[2.5 Dossier de conception 5](#_Toc499021841)

[3 Réalisation 5](#_Toc499021842)

[3.1 Dossier de réalisation 5](#_Toc499021843)

[3.2 Description des tests effectués 6](#_Toc499021844)

[3.3 Erreurs restantes 6](#_Toc499021845)

[3.4 Liste des documents fournis 6](#_Toc499021846)

[4 Conclusions 6](#_Toc499021847)

[5 Annexes 7](#_Toc499021848)

[5.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation 7](#_Toc499021849)

[5.2 Sources – Bibliographie 7](#_Toc499021850)

[5.3 Journal de travail 7](#_Toc499021851)

[5.4 Manuel d'Installation 7](#_Toc499021852)

[5.5 Manuel d'Utilisation 7](#_Toc499021853)

[5.6 Archives du projet 7](#_Toc499021854)

*NOTE L’INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS :*  
*Toutes les parties en italiques sont là pour aider à comprendre ce qu’il faut mettre dans cette partie du document. Elles n’ont donc aucune raison d’être dans le document final.*

*De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n’aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l’alourdir inutilement.*

# Analyse préliminaire

## Introduction

## Objectifs

*Mes objectifs pour ce projet sont surtout de réaliser une application propre avec un contenu developpé.*

## Gestion de projet

***Ce chapitre décrit la méthode de gestion de projet utilisée, ainsi que les éventuelles particularités requises par le contexte et/ou le chef de projet***

# Analyse / Conception

## Gameplay

* *Le joueur*
* *Les ennemis*
* *Les déplacements*
* *Les niveaux*
* *Le tir*
* *La gestion des vies*
* *…*

## Concept

* *Diagramme de classe*
* *Diagramme(s) d’état*

## Analyse fonctionnelle

***Reprendre le contenu des User Stories d’IceScrum : Story + tests d’acceptance (avec IceTools) + maquettes***

## Stratégie de test

***Décrire quels sont les MOYENS utilisés pour faire les tests, ne pas décrire les tests à effectuer !!!***

***Décrire l’environnement dans lequel se fait la sprint review***

*Décrire la stratégie globale de test :*

* *types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.*
* *les moyens à mettre en œuvre.*
* *couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).*
* *données de test à prévoir (données réelles ?)* ***et comment elles seront mises en place****.*
* *les testeurs extérieurs éventuels.*

# Réalisation

## Points de design spécifiques

***Ce chapitre est constitué de plusieurs sous-chapitre.***

***Chaque sous-chapitre explique un point de design technique particulier, quelque chose que vous avez dû inventer pour répondre au besoin et qui ne peut pas s’expliquer par de simples commentaires dans le code.***

***Il s’agit d’explications techniques sur le fonctionnement du système. Les explications sont appuyées par des diagrammes, ou de très brefs éléments de code.***

***NE PAS mettre ici des pratiques usuelles que tout professionnel de la branche connaît déjà. Par exemple, n’EXPLIQUEZ PAS ICI CE QU’EST LE PATTERN MVC.***

***Exemple (simplifié à l’extrême) : Protection contre des formulaires mal intentionnés ou modifiés***

* ***Au moment de générer le formulaire, le script php :***
  + ***Concatène les noms de tous les champs contenus dans le formulaire***
  + ***Calcule un hash SHA256 de la chaîne obtenue***
  + ***Ajoute un input nommé « CSRF » de type hidden dans le form***
* ***A la réception du POST du fromulaire***
  + ***Concatène les noms des indices de $\_POST***
  + ***Calcule un hash SHA256 de la chaîne obtenue***
  + ***Vérifie que la valeur du champ CSRF correspond***

### *…*

### *…*

### *…*

## Déroulement

***Résumer comment s’est passé la réalisation de chaque story, ses difficultés, les alternatives envisagées mais rejetées, ses surprises, …***

## Mise en place de l’environnement de travail

* ***Comment accéder au code source***
* *la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)*
* *les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels*
* *la description exacte du matériel*

***Ce chapitre décrit précisément comment un employé qualifié peut recréer l’environnement dans lequel vous avez effectué ce travail***

## Description des tests effectués

***Reprendre les tests d’acceptance d’IceScrum au moyen de la feuille ad hoc d’IceTools***

## Erreurs restantes

*S'il reste encore des erreurs :*

* *Description détaillée*
* *Conséquences sur l'utilisation du produit*
* *Actions envisagées ou possibles*

***Reporter la*** [***dette technique***](https://www.premaccess.com/qu-est-ce-que-dette-technique-comment-la-maitriser/#:~:text=La%20dette%20technique%20survient%20quand,de%20plus%20en%20plus%20fr%C3%A9quents.) ***connue. S’appuyer sur la pratique des // TODO***

# Analyse de l’UX

## Conception centrée utilisateur

A close-up of a person's face

Description automatically generated

## Choix de la palette graphique

Deux maquettes ont été produites, par conséquent deux palettes graphiques ont été formées. Cependant seulement la première va être présentée car la deuxième est très semblable à la première. Voici la palette de la première maquette :

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

En tant que couleur primaire le choix a été d’utiliser des couleurs proches à du bleu foncé car cela représente bien le thème qui est un jeu dans l’espace, de plus, il est plus agréable de posséder des couleurs foncées en arrière-plan. Contrairement aux couleurs primaires, le choix pour les couleurs secondaires a été d’utiliser un ensemble de couleurs vives qui seront utilisées majoritairement utilisées pour les boutons d’action. Finalement, le blanc et le noir sont les deux couleurs de contraste car en cas contraire il y aurait beaucoup trop de couleurs ce qui ne serait moins agréable pour l’utilisateur.

## Eco-conception

Plusieurs aspects ont été pris en compte afin de disposer d’un site ergonomique :

* + - Les couleurs : Afin d’émettre le moins de luminosité possible, les couleurs principales s’agissent de couleurs plutôt sombres.
    - Les animations : Le site représenté par les maquettes n’aura aucune animation.
    - La résolution : La grande majorité des images sont pixélisées, ce qui rend leur résolution très basse.

## Accessibilité

Afin de mettre en place un site accessible à tout le monde, plusieurs aspects ont été pris en compte :

* + - Le contraste : La couleur des boutons d’action et du texte est très vive comparé à l’arrière-plan, ce qui facilite la lecture à ceux possédant des difficultés visuelles.
    - La navigation : Chaque bouton de navigation est assez grand pour pouvoir être accédé facilement, de plus, chacun d’entre eux représente bien son action.
    - Le gameplay : Le gameplay du jeu a été conçu pour être passablement simple afin que chaque individu puisse profiter du jeu sans beaucoup de difficulté.

# Conception

Avant chaque écran, un wireframe a été conçu. Le premier wireframe s’agit de la page d’accueil :

A screenshot of a game

Description automatically generated

Ensuite, c’est l’écran du sélectionneur de niveau :

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

Puis, on a un écran de gameplay :

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

Ensuite on a l’écran des Highscores :

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

Ensuite on a l’écran de personnalisation du personnage.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Finalement il y a l’écran de création de la carte/map :

A screenshot of a computer

Description automatically generated

## Ecran « Editeur de niveau »

Voici l’écran de l’éditeur de niveau :

A screenshot of a video game

Description automatically generated

Cet écran possède un icone pour accéder à la page d’accueil, un icone d’information qui offre un tutoriel à l’utilisateur si celui-ci a de la difficulté avec la manipulation de la page, un titre de la page et en bas, des onglets permettant la sélection des objets que l’on souhaite glisser sur la carte, avec un icone pour déplacer ces onglets.

# Conclusions

*Développez en tous cas les points suivants :*

* *Objectifs atteints / non-atteints*
* *Points positifs / négatifs*
* *Difficultés particulières*
* *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*

# Annexes

## Manuel de référence

***Issu de la génération automatique à partir des commentaires***

## Journal de travail

Le journal de travail se trouve dans le repo github « P\_OO-Chickinvaders ».