

Cahier des charges V0

Création d'un mini-jeu sur téléphone

L'objectif de ce projet est la réalisation d'un jeu sur téléphone mobile de type tir au pigeon mais avec certaines différences.

Ce jeu sera fortement inspiré d'un mini-jeu déjà existant au sein d'un MMORPG auquel je jouais étant au collège. N'ayant jamais pu le trouver hors de ce MMORPG, que ce soit sur internet ou sur téléphone, ce projet informatique individuel est l'occasion pour moi de le faire par mes propres moyens.

Une vidéo de démonstration de ce jeu est disponible à ce lien : [lien vers la vidéo](#).

L'idée de ce jeu est de tirer sur des animaux qui traversent l'écran. Si un animal arrive à traverser, on perd potentiellement des vies. Le jeu se termine lorsqu'on n'a plus de vie. Le score dépend alors du nombre et du type d'animaux touchés depuis le début.

I. Exigences fonctionnelles

Voici la liste des exigences fonctionnelles de l'application. Ces exigences sont triées par ordre de priorité décroissante.

Code	Description
EF_01	Les cibles traversent l'écran d'un côté à l'autre (droite-gauche ou l'inverse)
EF_02	Les viseurs des pistolets se calent automatiquement sur les cibles qui arrivent
EF_03	L'utilisateur peut tirer sur les cibles, au choix avec son pistolet droit ou gauche
EF_04	Les cibles touchées rapportent des points
EF_05	L'utilisateur a 3 vies.
EF_06	Les cibles non touchées peuvent faire perdre des vies

EF_07	Trois types de cibles existent : le coq, la poule, la chauve-souris
EF_08	Une poule fait perdre 1 vie, une chauve-souris 3 vies, un coq 0 vie.
EF_09	L'utilisateur doit recharger ses pistolets au bout de 10 tirs
EF_10	Un coq touché provoque un nombre de munition infini pour une certaine durée
EF_11	Un coq touché double les points obtenus pour une certaine durée
EF_12	Une poule touchée rapporte 10 points en temps normal
EF_13	Une chauve-souris touchée rapporte entre 100 et 200 points en temps normal
EF_14	Un coq touché rapporte entre 1000 et 2000 points en temps normal
EF_15	Une cible touchée entraîne un agrandissement du viseur (jusqu'à un certain seuil)
EF_16	Une cible manquée rétrécit le viseur à sa taille minimale
EF_17	La difficulté augmente avec le temps (ou le score)
EF_18	Une difficulté croissante est synonyme de cibles plus petites, plus rapide et plus fréquentes.

II. Exigences techniques

Voici la liste des exigences techniques de l'application. Toutes ces exigences doivent être respectées.

Code	Description
ET_01	L'application est réalisée à l'aide du logiciel Unity
ET_02	Le jeu est codé en Java
ET_03	Le jeu se jouera sous Android
ET_04	Le jeu se limite à des graphismes 2D
ET_05	L'ensemble du code source respecte la convention camelCase
ET_06	Les noms des classes, propriétés, méthodes, paramètres et variables sont choisis avec soin pour refléter leur rôle

III. Exigences ergonomiques

L'application doit être conçue pour être aussi ergonomique et conviviale que possible.

IV. Livrables attendus

Cahier des charges

Il s'agit de ce document-ci. Il permet de poser les bases du projets, son objectif, ses limites et son organisation prévisionnelle entre autres.

État d'avancement du projet

Un état d'avancement du projet sera rendu à mi-parcours, afin de vérifier que celui-ci avance bel et bien, qu'il suit le cahier des charges préalablement validé et qu'un retard trop important n'est pas pris par rapport au planning prévisionnel.

Rapport de projet


















Un rapport final sera rendu en fin de projet, constitué entre autres, de l'analyse des besoins, de fonctionnalités, des spécifications, justification des choix, les résultats obtenus, les améliorations possibles, la gestion du projet, l'apport pédagogique, etc.

Ce rapport sera au format PDF.

Code source

Avec le rendu final écrit sera fourni le jeu fonctionnel sous forme d'exécutable / code source.

V. Planning prévisionnel

		Mode Tâche ▾	Nom de la tâche ▾	Durée ▾	Début ▾	Fin ▾
1			▲ Projet Informatique Individuel - Tori	70 jrs	Mar 16/01/18	Lun 23/04/18
2			Présentation des P2I	0 jr	Mar 16/01/18	Mar 16/01/18
3			▸ Cahier des charges	14 jrs	Mar 16/01/18	Ven 02/02/18
8			▸ Formation à Unity	50 jrs	Lun 29/01/18	Ven 06/04/18
11			▸ Importation des éléments de base	9 jrs	Mar 06/02/18	Ven 16/02/18
16			▸ Implémentation des tirs et de vies	7 jrs	Lun 19/02/18	Mar 27/02/18
19			▸ Ajout d'un système de score	2 jrs	Mer 28/02/18	Jeu 01/03/18
21			Rendu de l'état d'avancement du projet	0 jr	Ven 02/02/18	Ven 02/02/18
22			▸ Ajout des différents types de cibles de base	5 jrs	Ven 02/03/18	Jeu 08/03/18
27			▸ Ajout du système de munitions	5 jrs	Ven 09/03/18	Jeu 15/03/18
29			▸ Ajout des cibles de types cibles bonus	9 jrs	Ven 16/03/18	Mer 28/03/18
34			▸ Ajout des évolutions de taille	7 jrs	Jeu 29/03/18	Ven 06/04/18
37			▸ Recettage	6 jrs	Lun 09/04/18	Lun 16/04/18
41			▸ Rendu final du projet	5 jrs	Ven 13/04/18	Jeu 19/04/18
44			▸ Soutenance finale	2 jrs	Ven 20/04/18	Lun 23/04/18

