

Cahier des charges

Création d'un jeu du pendu

<u>Prestataires :</u>	NOLF Simon & GREGOIRE Nathan
<u>Nom du projet :</u>	Le jeu du pendu
<u>Adresse :</u>	Rue d'Hennuyères 38, 1421, Ophain Bois-Seigneur-Isaac
<u>Personne de contact :</u>	Mr DEBRUILLE
<u>Tel :</u>	0471 90 81 62
<u>Email :</u>	Groupe@discord.com

Table des matières

1. Présentation de la demande:.....	3
2. Présentation du projet :.....	3
3. Objectifs du client :	3
4. Charte graphique et ergonomique :	3
5. Enveloppe budgétaire :.....	3
6. Planification et organisation :	4
7. Demandes fonctionnelles :	4
8. Spécifications	4
9. Contraintes.....	4

1. Présentation de la demande:

Nous devons réaliser un projet dans le langage python pour le cours de développement informatique II. Nous avons décidé de programmer un jeu du pendu.

2. Présentation du projet :

Le projet consiste à créer une application permettant au client de pouvoir jouer au jeu du pendu. il aura l'occasion d'y consulter ses score ainsi que de se créer une session pour pouvoir les enregistrer. il pourra également connaître son nombre de victoire et de défaites. Lors du début de la partie, il pourra choisir un thème ou alors, le thème choisis aléatoirement sera affiché après quelque erreurs de sa part.

3. Objectifs du client :

Pouvoir jouer au pendu et savoir stocker ses scores. Il souhaite également pouvoir choisir la catégorie de mot à choisir ainsi que le nombre de lettres à découvrir.

Intervenant :

Le client sera donc Mr Dubruille.

Prestataires :

Les prestataires sont Nolf Simon et Grégoire Nathan. Ce sont eux qui vont mener à bien ce projet du début à la fin.

Cible :

Tout le monde peut utiliser ce produit à condition de savoir faire tourner le langage python sur sa machin.

4. Charte graphique et ergonomique :

Pas de design spécifique. L'idée est de faire à terme une interface graphique si le temps le permet. Cela ne changera pas grand-chose au projet en lui-même.

5. Enveloppe budgétaire :

Pas de prix spécifique car ce projet est mené par des étudiant dans le but de les entraîner à la programmation en python.

6. Planification et organisation :

Différents dépôts de l'avancée du projet seront remis sur Moodle dans la section du cour de développement informatique II ce qui permettra de faire le point sur les parties du projet à améliorer, ajouter ou supprimer.

A l'heure actuelle, nous ne possédons pas encore de date butoir pour la remise de notre projet.

7. Demandes fonctionnelles :

Le client souhaite pouvoir jouer au pendu quand il le désire. Il veut également savoir conserver ses scores dans un fichier. et donc par la même occasion pouvoir s'enregistrer et se connecter pour mettre à jour ce fichier en fonction de ses résultats lors de ses différentes connexions. Le client souhaite également la possibilité de choisir le thème du mot à rechercher ainsi que du nombre de lettres que celui-ci contient. si il n'a pas de préférence, cela se fera de manière aléatoire et après quelques erreurs, il pourra savoir le thème du mot à trouver.

8. Spécifications

Notre programme doit être réalisé en python 3.8 car il s'agit du langage que nous apprenons actuellement.

L'application aura un système de sauvegarde du nombre de victoire et de défaites.

L'application laissera la possibilité de choisir un thème ou le tirera aléatoirement.

9. Contraintes

Le programme doit être écrit uniquement moyennant le langage "Python 3.8". L'ergonomie du programme est prévue pour tout type d'utilisateurs, il doit être simple d'utilisation et de compréhension, le programme doit également être optimiser et consommer un minimum de ressource.

