



Cahier des charges

Adrien Louge
Florent Youinou
Mathilde Laplaze
Thibault Gdalia

17 janvier 2014

Table des matières

1	Présentations	2
1.1	L'équipe	2
1.2	Les Membres	3
1.2.1	Mathilde "Mattou" Laplaze	3
1.2.2	Adrien "TiNyDGZz" Louge	3
1.2.3	Florent "T4ze" Youinou	4
1.2.4	Thibault "Skeat" Gdalia	4
2	Principe et histoire du jeu	5
3	Partage du travail	6
3.1	Repartitions	7
3.1.1	Tâches	7
3.1.2	Soutenances	7
3.2	Graphismes	7
3.2.1	Logo	7
3.2.2	Fonds et obstacles	7
3.2.3	Personnage(s)	7
3.3	Moteur Physique	9
3.4	Réseaux	9
3.5	Menu	9
3.6	Communication	9
4	Ressources utilisées	10
4.1	Logiciels	10
4.2	Autres	10
5	Conclusion	11

Chapitre 1

Présentations

1.1 L'équipe

nom du groupe est un groupe constitué de quatre personnes : Adrien Louge alias "TiNyDGZz", le chef de ce projet, Mathilde Laplaze alias "Mat-tou", la seule fille du groupe, Florent Youinou alias "T4ze" et Thibault Gdalia alias "Skeat". Retenez bien ces pseudos car dans le reste de ce Cahier des Charges nous n'utiliserons plus nos noms et prénoms. Nous sommes répartie sur deux classes : la SUPB2 et la SUPD2. Étant donné que le groupe compte deux redoublants, TiNyDGZz et Skeat, qui ont déjà eu cette configuration de groupe l'année dernière, nous savons qu'il n'est pas impossible de travailler entre élèves de classes différentes. Le groupe a été formé en fonction des affinités, ainsi que des compétences de chacun que nous avons pu observer durant le premier semestre. Pour une meilleure ambiance dans l'équipe, et pour avoir un bon rythme de travail, le groupe s'est constitué de membres qui ont la volonté de travailler.

1.2 Les Membres

1.2.1 Mathilde "Mattou" Laplaze

blabla

1.2.2 Adrien "TiNyDGZz" Louge

blabla

1.2.3 Florent "T4ze" Youinou

T4ze, c'est moi. Étant fils d'ingénieur en informatique, ma passion me vient de mon père et contrairement aux enfants de mon âge, je n'ai jamais été un grand fan des jeux vidéo. Ainsi pendant que les autres s'amusaient sur leur console, moi je bidouillais sur mon ordinateur. J'ai donc commencé tôt à coder. Connaissant mes ambitions je me suis très vite investi dans les études qui me permettrait d'y accéder. Le problème c'est que du coup pour moi, les autres matières étaient totalement inutile et me faisait perdre mon temps. J'ai donc suivi passé un bac S SI (Science de l'Ingénieur) avec la spé ISN. J'adore apprendre et écouter les suggestions construites de personnes extérieurs.

Mais l'idée de vivre accroché à un siège devant un écran ne donne pas envie, heureusement j'ai d'autres passions pour me changer les idées. En effet je fais beaucoup de sport, je sors souvent et ma plus grande source d'inspiration pour coder me vient des films que je regarde.

1.2.4 Thibault "Skeat" Gdalia

Moi c'est Skeat, je suis en SUP a EPITA pour la deuxième fois (oui j'ai redoublé), c'est donc mon deuxième projet, l'année dernière au sien du groupe DAMNIT. Cette année je suis toujours motivé pour travailler en groupe, et accroître mes compétences en C# .

Avant de rentrer à EPITA, j'ai fait une terminal S Sciences de l'Ingénieur, depuis que je suis en première je code, j'ai commencé par le Visual Basic en cours au lycée puis je me suis tourné vers le C++. Je n'ai jamais été un grand fan de jeu vidéo, j'ai toujours préféré faire du sport ou sortir faire la fête (donc rien a voir avec un GEEK). L'année dernière je n'ai pas validé mon année car je suis arrivé avec trop de lacune, mais cette année va être une autre histoire, c'est pour cela que j'ai choisi de faire parti de ce groupe qui a l'air très motivé. De plus je connais très bien TiNyDGZz avec qui j'ai travaillé l'année dernière.

Chapitre 2

Principe et histoire du jeu

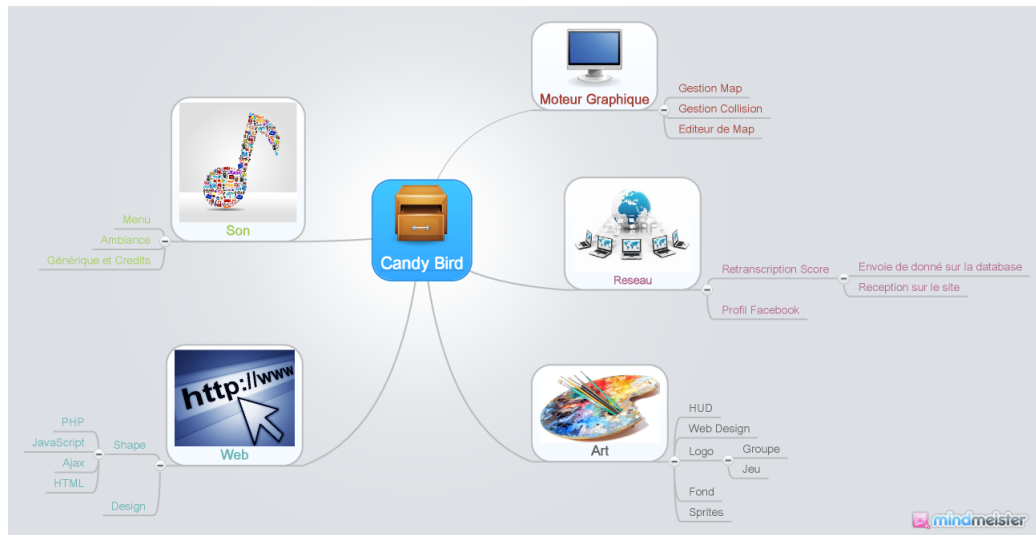
Dans le cadre de notre première année nous avons un projet à faire par groupe de quatre personnes. C'était donc pour nous un parfait moyen d'apprendre de façon ludique puisque nous avons décidé de faire un jeux vidéo.

Nous sommes partis sur un jeu en 2D basé sur un principe très connu, que l'on retrouve dans Jetpack ou encore Badland, tout en y apportant notre touche personnel. Le personnage doit parcourir les différentes maps du jeu, en évitant les nombreux obstacles se trouvant sur son chemin. Afin que le jeu est un peu plus d'intérêt pour le joueur, les maps devront être débloquées les unes à la suite des autres, et deviendront de plus en plus dur, avec de nouveaux obstacles.

Le joueur ne pourra pas déplacer son personnage comme il le souhaite, il pourra juste lui faire faire un bond en appuyant sur espace (jusque là rien de bien nouveau). En plus de cela il devra manger les bonbons qui se trouvent sur son chemin afin de faire remonter sa barre d'énergie. À chaque fois que le joueur touche un obstacle il est ralenti, chaque bond effectué par le personnage lui consomme de l'énergie. Pour regagner son énergie, le joueur à deux possibilités : attendre que la barre se recharge avec le temps ou manger des bonbons. La partie est perdue si le personnage est éjecté de l'écran par la gauche. Cela peut arriver si le joueur se retrouve coincé par un obstacle. Si au contraire il parvient au bout de la map, la partie est remportée.

Chapitre 3

Partage du travail



3.1 Repartitions

3.1.1 Tâches

Themes	Mathilde	Adrien	Florent	Thibault
Son	X			
Reseau			X	X
Site Internet			X	
Graphisme	X	X		
Moteur Physique		X	X	X

3.1.2 Soutenances

	Soutenance 1	Soutenance 2	Soutenance 3
Moteur Physique			
Graphisme			
Réseaux			
Site internet	50%	100%	100%

3.2 Graphismes

3.2.1 Logo

3.2.2 Fonds et obstacles

Les fonds qui défilent ainsi que les obstacles sont installés avec une version par défaut mais pourront par la suite être modifié en fonction de la période en cour. Par exemple un thème hiver, été, paques, noel, etc..

3.2.3 Personnage(s)

Fidèle au nom du jeux : CandyBird, le personnage officiel est un oiseau (plus précisément, un houla-houla). Cet oiseau est différent de tous ceux que vous auriez pu voir jusqu'à maintenant. Tout d'abord , mis a part qu'il ai du mal a pouvoir se poser du a une patie inférieur de son corp trop développer, c'est un grand gourmand peu joyeux. Il a besoin que son taux de sucre soit toujours important pour pouvoir s'envoler. Mais cet oiseau, tout comme les

fonds pourras être modifiés dans des versions ultérieures du jeux et ainsi se transformer en d'autres espèces d'oiseaux ou même d'autres animaux.

3.3 Moteur Physique

3.4 Réseaux

Afin de rendre le jeux plus interessant d'un point de vue social, l'idée nous est venu de mettre en place un classement. En ouvrant le jeux il nous est donc possible de se connecter (à un compte précédemment créé) ou de jouer en local. Si l'on se connecte, en fin de partie notre score est automatiquement envoyé sur le site web et s'affiche dans la catégorie classement. Cela permet de comparer son score avec celui d'un ami, ou tout simplement voir notre niveau par rapport à tous les joueurs.

3.5 Menu

Un menu permettra l'agencement des différents états du jeux. Il sera ainsi possible de naviguer dans le menu du jeux à travers les options. Durant une partie un menu pause sera disponible afin de ne pas avoir à quitter entièrement le jeux, ou à perdre la partie lorsque l'on doit faire quelque chose entre temps.

3.6 Communication

Pour permettre au jeux de se faire connaître, et pour suivre son évolution, un site web sera mis en place. Une grosse partie du site sera dédiée aux nouveautés du jeux, aux presentations ainsi qu'aux rapports de soutenances. Une partie photo regroupera quelques clichés de nous travaillant sur le projet et des screen-shot du jeux. Un formulaire de contact sera disponible afin de nous faire part d'idée d'améliorations, de bug, ou de tout commentaires relatif au jeux. Quand cette la gestion réseau sera opérationnelle nous mettrons aussi en place une page dédiée au classement des joueurs.

De plus, une page facebook sera ouverte à l'effigie de notre jeux. Ainsi il sera tres simple de nous poser des questions et de nous suivre via ce réseau social.

Chapitre 4

Ressources utilisées

4.1 Logiciels

Pour ce projet nous utiliserons plusieurs logiciels afin de programmer les différentes parties :

- Notepad++ : Le site internet a quasiment été entièrement codé à la main via cet éditeur de texte.
- Wamp : Pour pouvoir créer et tester le site en local.
- Visual Studio 2010 (avec XNA) : Afin de réaliser notre jeu en c#, nous avons utilisé Visual Studio 2010.
- Photoshop CS (combien ?) : La plupart des graphismes ont été réalisés à l'aide de Photoshop.
- TeXWork : Parce que écrire du \LaTeX sur le bloc note c'est pas simple.

4.2 Autres

Pour apprendre/comprendre les différents langages de programmations dont nous avons besoin, nous avons utilisé de nombreux tutoriels. De même, il nous a fallu chercher sur internet comment utiliser les logiciels. Et comme la plupart du temps quand on a un problème, on est pas le seul, les forums nous ont permis de corriger des bugs ou même améliorer notre code.

Chapitre 5

Conclusion