



## *Cahier des charges*

Adrien Louge  
Florent Youinou  
Mathilde Laplaze  
Thibault Gdalia

17 janvier 2014

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Présentation</b>	<b>2</b>
1.1	L'équipe . . . . .	2
1.2	Les Membres . . . . .	3
1.2.1	Mathilde "Mattou" Laplaze . . . . .	3
1.2.2	Adrien "TiNyDGZz" Louge . . . . .	4
1.2.3	Florent "T4ze" Youinou . . . . .	5
1.2.4	Thibault "Skeat" Gdalia . . . . .	6
<b>2</b>	<b>Principe du jeu</b>	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>Graphismes</b>	<b>9</b>
3.1	Logo . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Moteur Physique</b>	<b>10</b>
<b>5</b>	<b>Site Internet</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Reseaux</b>	<b>12</b>
<b>7</b>	<b>Répartitions des tâches</b>	<b>13</b>
7.0.1	Les Rôles . . . . .	13
7.0.2	Planning des soutenances . . . . .	13
<b>8</b>	<b>Conclusion</b>	<b>14</b>

# Chapitre 1

## Présentation

### 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 les n'utiliserons plus les 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, car. 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.

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.

## **1.2 Les Membres**

### **1.2.1 Mathilde "Mattou" Laplaze**

**1.2.2 Adrien "TiNyDGZz" Louge**

### 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 du jeu

Le personnage doit parcourir les différentes maps du jeu, en évitant les nombreux obstacle se trouvant sur son chemin. Afin que le jeu est un peu plus d'interet pour le joueur, les maps devront être debloquer les unes a la suite des autres, et deviendront de plus en plus dur, avec de nouveau obstacle. 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 la 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. A chaque fois que le joueur touche un obstacle il est ralenti, a chaque bond effectué le joueur consomme de l'énergie, pour regagner de l'énergie le joueur a deux possibilités laisser l'oiseaux planer ou manger un bonbons. La partie s'arrête lorsque le joueur sort de l'écran (par la droite), cela arrive si le joueur touche trop d'obstacle, ou la partie est finie quand le joueur

# Chapitre 3

## Graphismes

### 3.1 Logo

## Chapitre 4

# Moteur Physique

## Chapitre 5

### Site Internet

# Chapitre 6

## Reseaux

## Chapitre 7

# Répartitions des tâches

### 7.0.1 Les Rôles

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

### 7.0.2 Planning des soutenances

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

Chapitre 8

Conclusion