**Cahier des charges**

**Fiche 1 Présentation équipe projet**

**Année scolaire : 2013/2014 Classe : TS2 Numéro du groupe : 1**

**Intitulé du projet :The legend of the quest**

**Participants : Valentin MONGEY/Nathan MESSIN /Aurélien SVEVI**

Présentation sommaire des compétences en rapport avec le projet de chaque membre si nécessaire,

Elève 1 – Nom :Valentinn MONGEY  
Compétences particulières :  
-Codage  
-Graphisme

Elève 2 – Nom : Nathan MESSIN  
Compétences particulières :  
-Graphisme  
-

Elève 3 – Nom :Aurélien SVEVI  
Compétences particulières :  
-Codage

**Fiche 2 - Présentation du projet**

**Année scolaire : 2013/2014 Classe : TS2 Numéro du groupe : 1**

**Intitulé du projet :The legend of the quest**

**Participants : Valentin MONGEY/Nathan MESSIN /Aurélien SVEVI**

Situer le projet par rapport aux 4 domaines de compétences du référentiel

|  |  |
| --- | --- |
| **Composante requise** | **Place dans le projet** |
| I Représentation de l’information | -Sauvegarde d’information dans un fichier externe  -Gestion des statistiques du personnage  -Gestion de l’inventaire |
| II Dimension algorithmique | -Calcul des dégâts pendant le combat  -Génération aléatoire de la carte |
| III Eléments de programmation | -Repérage du personnage sur la carte et association à un biome  -évènement aléatoire  -Un inventaire |
| IV Architecture des ordinateurs | -Ecran de minimum 1024\*768 |
| Droits et responsabilité | -Toutes les images sont créées en interne par Nathan  -Projet entièrement codé par l’équipe |

Découpage des tâches à réaliser

|  |  |
| --- | --- |
| Nom de la tâche | Précisions |
| World Map | Map centrale du jeu permettant le déplacement et l’activation des combats |
| Combat | Combat démarré aléatoirement contre un nombre aléatoire d’ennemis |
| Inventaire / objet | Gestion d’un inventaire avec un système d’achat/vente et la gestion d’un équipement (armure + arme) |
| Sauvegarde | Permettre à l’utilisateur de sauvergarder et de revenir à tout moment sur sa partie |
| Gestion du personnage | Gestion des points de vie, et des statistiques influençant le combat |

Tableau de répartition des activités

|  |  |
| --- | --- |
| Nom de l’élève | Taches |
| Valentin MONGEY | Combat  Gestion du personnage |
| Nathan MESSIN | Inventaire / objet  Graphismes |
| Aurélien SVEVI | WorldMap  Sauvergarde |

Fiche 3 - Cahier des charges du projet

**Année scolaire : 2013/2014 Classe : TS2 Numéro du groupe : 1**

**Intitulé du projet :The legend of the quest**

**Participants : Valentin MONGEY/Nathan MESSIN /Aurélien SVEVI**

La production finale attendue :  
Un jeu libre laissant une grande place à l’aléatoire. Une petite histoire d’environ 10 minutes permettant à l’utilisateur de visiter l’ensemble de la carte.

Contraintes à respecter :  
Un jeu léger pouvant tourner sur la plupart des ordinateurs

Matériel et logiciel à mettre en œuvre :  
Bibliothèque graphique Pygame sous Python