

Cahier des charges

Retro Jump

Groupe 4 - PI4 - L2 Informatique

Thomas Bignon, Julien Richard, Ali Toualbi, Nejmeddine Chamakh

Sommaire:

1. Objectif du projet
2. Description fonctionnelle des besoins
3. Choix technologique
4. Cible clientèle
5. Les besoins des utilisateurs
6. Délais

1. Objectif du projet :

Le but est de recréer un jeu de plateforme dans le style des jeux des années 90. Le jeu sera donc une suite de niveau 2D dont le but sera simple : arriver à fin. Le personnage débuteras à la gauche du niveau et devras arriver à droite. Le personnage pourras se déplacer à droite, à gauche et sauter

Pour freiner la progression du joueur, des obstacles et des ennemis seront placés dans les niveaux.

2. Description fonctionnelle des besoins :

Le joueur sera un avatar représenté par une petite boule rouge. Chaque niveau seras différents et poussera le joueur à se surpasser pour surmonter les niveau un par un. Le personnage pourras obtenir de nouvelles capacités au fur à mesure des niveaux (tirer, double saut...).

Il y aura un système de vie. Le joueur débute avec 3 vies. Quand il meurs (touche un ennemi, tombe dans un trou, meurs de l'environnement...) il perds une vie et reviens au dernier checkpoint.

Quand le personnage perds toute ses vies, il meurs définitivement et dois recommencer le niveau.

Des items pourront être ajoutés pour donner des vies supplémentaires, des capacités (temporaire ou permanentes) comme des doubles sauts, armes... etc.

Avec un fichier texte on pourras créer des fichiers de sauvegardes pour sauvegarder la progression, les vies et les items ramassés.

3. Choix technologique :

Le projet sera codé en JAVA en utilisant la bibliothèque JavaFX qui va nous permettre de réaliser une interface graphique en 2D avec des animations. La version 8 de Java sera donc utilisée car JavaFX est incluse avec.

Concernant le graphisme, il sera fait par un des membres du groupe en suivant un style assez minimaliste pour pas trop s'éloigner du sujet. Différents sons trouvés sur internet seront ajoutés dans le jeu (quand le personnage fait un déplacement, quand il meurt etc...).

4. Cible clientele :

Le jeu peut être joué par n'importe qui et ne requiert pas de réflexions poussées et plutôt de réflexes et de patience...

5. Les besoins des utilisateurs:

L'utilisateur n'aura besoin que de son clavier, où des touches précises vont être attribuées pour effectuer les différentes actions (avancer, tirer, sauter...).

6. Délais:

Le projet nécessitera un travail de 2 mois, un travail qui va être partagé par nous quatre, où chaque personne devra essayer de contribuer au projet tout en partageant son avancement avec le reste du groupe comme ça chacun d'entre nous sera à jour et au courant de chaque modification ou implémentation. Et pour réaliser tout ça on compte consacrer environ 4 heures de travail individuel par semaine, avec des heures supplémentaires où on va se voir pour regarder ensemble l'avancement du projet, faire le bilan et souligner les prochaines objectifs.