

Projet « Wander »

Etude d'opportunité et de faisabilité

Version 1.0

30/09/2015

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 30/09/2015 | 1.0 | Première version | Valentin Chatelain |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sommaire

[Mission 4](#_Toc415585123)

[Objectifs 4](#_Toc415585124)

[Opportunité 4](#_Toc415585125)

[Contexte initial et historique 4](#_Toc415585126)

[Périmètre du projet 4](#_Toc415585127)

[Vision à plus long terme et impact sur l’existant 4](#_Toc415585128)

[S.W.O.T. 4](#_Toc415585129)

[Etudes d’opportunités à mener 4](#_Toc415585130)

[Faisabilité 4](#_Toc415585131)

[Etudes de faisabilité 4](#_Toc415585132)

[Risques et actions en conséquence 5](#_Toc415585133)

# Mission

Créer un jeu massivement multi-joueurs sur navigateur web permettant aux joueurs de se balader librement dans un monde virtuel en deux dimensions, de gagner de l’argent virtuel, de communiquer avec les autres joueurs, d’acheter des propriétés et d’exercer un emploi virtuel.

# Objectifs

Nous avons identifiés 5 objectifs qui nous permettront de mener à bien notre projet :

* Mettre en place un serveur de jeu en ASP.net capable d’accueillir et de synchroniser au moins 100 joueurs simultanément.
* Implémenter une base de données MySQL afin de stocker les informations relatives au jeu
* Implémenter la technologie SignalR afin de faire le lien entre le client et le serveur
* Créer un site web d’inscription qui permettra également d’accéder au jeu
* Réaliser la partie cliente du jeu en JavaScript

# Opportunité

## Contexte initial et historique

Dans un monde ou les réseaux sociaux sont omniprésents, Wander se différencie en proposant aux utilisateurs de mener une vie virtuelle tout en permettant de rencontrer de réelles personnes.

## Périmètre du projet

Le projet Wander sera un projet grand public, n’importe quel utilisateur munis d’un accès à internet pourra accéder à notre plate-forme de jeu.

## Vision à plus long terme et impact sur l’existant

Le projet Wander sera totalement évolutif. Il sera possible d’y ajouter un nombre infini de fonctionnalités comme par exemple de nouveaux jobs virtuels, de nouveaux bâtiments ou encore de nouveaux environnements. De plus, le serveur pourra s’étendre afin d’accueillir un plus grand nombre de joueurs si la demande est forte.

## S.W.O.T.

|  |  |
| --- | --- |
| Forces | Faiblesses |
| Equipe motivée | Peu de connaissances dans le domaine du client-serveur |
| Compétences dans le domaine de la 2D | Equipe restreinte (2 personnes) |
| Opportunités | **Menaces** |
| Découvrir de nouvelles technologies | Projet non terminé ou non fonctionnel |
| Faire de la communication sur le jeu | Equipe démotivée |

## Etudes d’opportunités à mener

Avant de démarrer le projet, il sera nécessaire d’analyser la concurrence pour voir si le projet n’a pas déjà été réalisé, et si c’est le cas, comment nous pouvons l’améliorer pour créer un projet unique. Il faudra également analyser la demande pour ce type de jeu, afin de savoir si ce projet pourra plaire ou non.

# Faisabilité

## Etudes de faisabilité

Nous allons devoir trouver des technologies qui vont nous permettre de mener à bien le projet. Il va falloir trouver une technologie de serveur permettant d’héberger plus de 100 joueurs simultanément et enfin trouver un Framework JavaScript nous permettant de réaliser la partie graphique du jeu.

Après avoir réalisé cette étude, nous avons décidé d’utiliser les technologies suivantes :

* ASP .Net, ce Framework web puissant va nous permettre de mettre en œuvre un serveur capable de communiquer instantanément avec le client en utilisant un protocole de socket grâce à la librairie SignalR
* Phaser, qui est un moteur de jeu JavaScript simple d’utilisation. Il nous permettra de réaliser la partie graphique du jeu qui sera visible par l’utilisateur.

## Risques et actions en conséquence

Wander est un projet risqué car nous devons mettre en place une infrastructure client-serveur capable d’encaisser un grand nombre de joueurs. Il y a donc un risque que nous n’arrivions pas à maitriser cette technologie.

Il y a également un risque au niveau de la gestion du temps, il est possible que nous manquions de temps et que le projet ne soit donc pas finalisé à temps.