

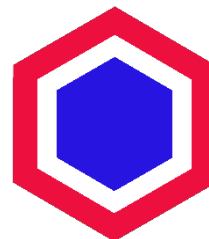
CAHIER DES CHARGES

JEU DE HEX

Nom de l'entreprise : WY GAME TECHNOLOGIES

Nom du projet : JEU de HEX

Personnel : Walid BOURAYA et Youssef RKAISSI



SOMMAIRE

A. Présentation de l'entreprise

A.1. Les objectifs

A.2. Les cibles

B. Les concurrents

C. Développement du logiciel

C.1. Caractéristiques et fonctionnalités

C.1.1 les fonctionnalités

C.1.2 les contraintes

C.2. Structure du logiciel

D. Charte graphique du logiciel

E. Les spécificités et les livrables

E.1. Les contraintes techniques

E.2. Les livrables

E.3. Le planning

A. PRESENTATION DE L'ENTREPRISE

WY GAME TECHNOLOGIES est une entreprise spécialisée en création des jeux en lignes depuis 12/02/2020 et elle vise de donner au jeux traditionnel comme par exemple HEX ou GO un nouveau gout en ajoutant de nouvelles fonctionnalités à ces derniers. L'entreprise est constituée de deux membres avec un chiffre d'affaire de 5000 DH.

A.1. Les objectifs

Ce projet vise à améliorer le jeu HEX en ajoutant des fonctionnalités comme jouer contre l'ordinateur et enregistrer la partie et aussi voir le classement mondial du joueur.

A.2. Les cibles

Puisque le jeu est familial, on vise tous les générations, toute personne qui veut jouer le jeu aura accès comme aussi il est gratuit donc les joueurs ne paieront rien.

B. LES LOGICIELS CONCURRENTS

Plusieurs de nos fonctionnalités ressemblent aux fonctionnalités données par nos concurrents comme les principes fonction du jeu et même jouer contre l'ordinateur. Mais aucun de ces logiciels donne à l'utilisateur le droit d'avoir un classement mondial et aussi d'enregistrer la partie.

C. DÉVELOPPEMENT DU LOGICIEL

C.1. Caractéristiques et fonctionnalités

C.1.1 les fonctionnalités

1. Le Logiciel sera un Jeu web en ligne et gratuit.
2. Le jeu est sous forme d'un diamant équilatéral où deux façades qui s'opposent seront en rouge et les deux autres en bleu. Dedans il aura des hexagones (ici d'où vient le nom du jeu 'HEX'), à l'intérieur de ces hexagones un cercle coloré en rouge ou en bleu –selon le tour- va apparaître. Le but est de relier les deux façades avec la couleur correspondante.
3. Il aura aussi la possibilité de jouer contre l'ordinateur et même l'ordinateur peut jouer contre un autre ordinateur (AI vs AI).
4. Il aura une fonction swap qui permet au deuxième joueur de placer son premier cercle à la place du cercle mis par le premier joueur.
5. Il aura une fonction pour recommencer à nouveau et aussi une fonction pour avoir l'aide
6. Le jeu pourra être enregistré
7. Et si vous êtes en ligne vous ne pourriez pas utiliser les fonctions 5 et 6 mais vous pourriez voir votre classement mondial

C.1.2 les Contraintes

1. Notre jeu contiendra les droits d'accès
2. L'utilisateur doit nécessairement avoir une connexion internet et un navigateur
3. Pour viser la plupart de gents le jeu sera en anglais comme une première version

C.2. Structure du logiciel

Premièrement il aura une interface d'accueil où l'utilisateur va choisir de se connecter et jouer en ligne ou bien jouer en mode local solo ou local multijoueur. Puis en choisissant de jouer en ligne le jeu va apparaître avec un menu où se trouve le classement du joueur mondialement et aussi la possibilité d'enregistrer la partie. Finalement en mode local le joueur ou les joueurs vont voir un menu où il a les modes de jeu ainsi la fonction swap et aussi retour en action et dernièrement un enregistrement de la partie.

D. CHARTE GRAPHIQUE DU LOGICIEL

Notre Hex est composé de deux couleurs le rouge et le bleu. La page initiale (index) a le gris (#434343) comme couleur de l'arrière plan, et contient des points en mouvement dynamique liés entre eux d'une façon intelligente en réalisations des graphiques abstraits, au milieu de la page nous avons des textes alternatifs réalisés par le Javascript disent : "Hex A Game For FUN, STRATEGY AND WISDOMS", puis on a une button Play qui nous conduit à la page qui contient notre jeu.

La page du jeu "/hex.html" a la même arrière plan que l'index, au centre nous avons notre table de Hex qui est composée par l'ensemble des hexagonales de couleur blanc (ffffff) sous forme d'un diamant, ces petits hexagonales sont remplis par une image de 28x24 pixels de couleur rouge ou bleu. En fin, juste à côté de la table du jeu on a une tab qui contient les paramètres du jeu comme : le choix soit une personne vs une autre ou bien une personne vs l'ordinateur dans ce cas on a des 3 niveaux, ainsi que un tableau de compteur et qui affiche la tour. Encore, une textarea qui affiche les mouvements précédents.

E. LES SPECIFICITES ET LES LIVRABLES

E.1. Les contraintes techniques

Dans ce projet nous avons trouvé des contraintes, et nous avons trouvé des solutions adéquates pour les passés, parmi eux :

- Formation à l'utilisation des nouveaux langages de programmation : Javascript, Php et aussi l'apprentissage d'un Framework du Php Laravel.
- Contrainte du temps, nous avons consacré beaucoup de temps à le traitement et la réalisation du projet.
- Le travail appart, à cause de la pandémie du Covid-19, on était obligés de trouver une solution pour synchronisé notre travail, nous avons utilisé Github.com pour résoudre cette contrainte.
- ...

E.2. Les livrables

- Un cahier des charges
- Le code source :
 - Index.html
 - hex.js
 - Hex.html
 - OnlineHex.html
 - Assets : les images...

E.3. Le planning

- Date de la conception :
le 12/02/2020
- Date de début de la réalisation :
Le 27/02/2020
- Date de la fin de la réalisation:
En cours
- Date de mise :
Le 12/05/2020