Cahier des charges

# **I - Données générales**

1. Exposé du problème

Création du jeu Pacman.

1. Objectifs

Développer un moteur de jeu et le gameplay du jeu Pacman.

1. Responsabilités des MOA et MOE

MOA : valider les documents transmis par le MOE.

MOE : Respecter les délais de production, évaluer et respecter les coûts nécessaires.

1. Critères d'acceptabilité

Pacman doit pouvoir parcourir le labyrinthe en mangeant les pac-gommes et fruits qu’il trouve. Les murs le bloquent. Au contact d’un fantôme Pacman doit perdre une vie. La partie se termine s’il n’a plus de vies ou si tous les pac-gommes ont été avalés.

1. Contraintes d'environnement

Matérielles : PC avec un écran et clavier/souris. Optionnellement des haut-parleurs.

Logicielles : Installation d'un logiciel de gestion de projet (Gantt), recherche d'un outil adapté pour l'interface graphique, assurer la portabilité du système.

# **II - Données techniques**

1. Description produit

Il s'agit d'un jeu de Pacman qui doit comporter une interface graphique (qui représentera le labyrinthe, Pacman, les objets que Pacman peut ramasser, les fantômes, les vies restantes et le score) et une interface permettant à un utilisateur de contrôler Pacman afin de naviguer dans le labyrinthe et de ramasser les différents objets s’y trouvant, tout en évitant les fantômes, pour finir le niveau.

1. Processus de conception

Pour ce projet l'équipe de développement utilisera un processus de conception Scrum.

1. Évolution en cours de réalisation

L’évolution s‘effectuera avant chaque sprint afin de fixer les objectifs à atteindre avant le prochain sprint.

1. Extensions envisagées

Lorsque ce projet sera terminé nous pouvons imaginer quelques améliorations possibles telles que des niveaux supplémentaires, un système de difficulté, des différents modes de jeu (multijoueur…).

1. Identification des risques

Pour la réalisation de ce projet le risque majeur à évaluer est l’interopérabilité du programme.

**III - Données économiques**

1. Délais : dates de début et de fin du projet

Date de début le 26 Octobre 2015

Date de fin prévue le 04 Décembre 2015

Soit une durée effective de 6 semaines.

1. Coût en développement

Durée de développement : 7 semaines

Cout journalier moyen d'un développeur : 200 €

Estimation de la durée effective de développement par personne : 4h / semaine

Soit une durée effective de développement par personne : 28h ou 3,5 jours

Soit pour l'équipe de 6 développeurs : 21 jours de développement

Coût en développement : 21 \* 200€ = 4200€

1. Moyens ressources

Ressource Humaines :

* 6 développeurs dont un chef de projet (prix de 20€ de l’heure).

Ressources matérielles :

* Un ordinateur par personne soit 6 ordinateurs ayant QT au minimum d’installé.
* Un gestionnaire de version

# **IV - Données commerciales**

1. Qualité de vente et attrait du produit : le retour financier pour le client

Le jeu classique Pacman avec une interface intuitive, une bonne compatibilité avec tous les supports et peu gourmand assurant une bonne jouabilité même sur des PC bas de gamme.

1. Qualité d’utilisation

Interface ergonomique, facile à maintenir et étendre grâce à un développement modulaire, réutilisable.

1. Phase de transfert

Envoi du projet par mail : avec l'exécutable et un manuel utilisateur en PDF.