

HEXA- GOGIC

CAHIER DES CHARGES

Hexagoteam



UFR des Sciences sociales
CAMPUS DE SAINT-QUENTIN-EN-YVELINES

Projet Hexagodic**Version 1.0**

Document : Cahier des charges

Date : 06/11/2021

Responsable de la rédaction : FLEURY CALAIS Pierre

Ceci est le cahier des charges du projet de jeu vidéo **Hexagodic** à réaliser dans le cadre du projet tutoré de seconde année d'IUT informatique.

Il s'agit d'un jeu de logique comportant plusieurs niveaux. A chaque niveau, le jeu propose au joueur une variable initiale et une variable finale toute deux à des positions différentes dans une grille constituée d'hexagones. Le joueur dispose de plusieurs "tuiles" de forme hexagonales pouvant permettre l'affichage d'une variable à un moment donné ou représentant des opérations de logique élémentaire tel que AND, OR ou NAND ayant chacune plusieurs entrée et plusieurs sorties. L'objectif du joueur est de positionner les différentes tuiles sur la grille pour constituer un circuit permettant de changer la variable initiale en variable de sortie.

Pour réaliser ce projet nous devons utiliser le langage java ainsi que le langage d'interface javafx, permettant ainsi des opération et manipulations que l'interface swing ne permet pas.

Des livrables seront régulièrement demandés par le client et le projet doit être terminé avant le début des stages en milieu professionnel.