*STELLAsTONE*

DOCUMENTS DE spécification des Exigences LogicieL

2021-2022

historique de version

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Auteur(s)** | **Date** | **Commentaire** |
| 1.0 |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

TABLE DES MATIères

[1.1 Objet du document 5](#_Toc118830728)

[1.2 Portée 5](#_Toc118830729)

[1.3 Définitions, acronymes et abréviation 5](#_Toc118830730)

[1.4 Références 5](#_Toc118830731)

[1.5 Vue d’ensemble 5](#_Toc118830732)

[2.1 Environnement 4](#_Toc118830733)

# Introduction

## Objet du document

L’objet de ce document est de présenter une description détaillée de l’application StellaStone.

Ce document explique le but et les fonctionnalités de notre application, ses interfaces, ce qu’il fait et les contraintes liées à son fonctionnement. Ce document est destiné aux utilisateurs de StellaStone mais aussi aux développeurs.

## Portée

StellaStone a pour but de vulgariser le domaine spatial, sous forme de jeu, et d’offrir à ses utilisateurs leur première expérience spatiale complète, de la construction jusqu’au lancement.

La simulation est un outil pédagogique facilitant l’apprentissage, c’est pour cela que le simulateur StellaStone permet l’acquisition des connaissances, ou le renforcement des acquis, dans le domaine spatial.

## Définitions, acronymes et abréviation

## Références

## Vue d’ensemble

# Description générales

## Environnement

StellaStone sera développé sur des ordinateurs sous Linux et Windows, à l’aide d’Unreal Engine, un moteur de jeux vidéo développé par Epic Games. Le logiciel vise une audience de chercheurs du domaine spatial, ainsi que les investisseurs qui aimeraient avoir une conception plus générale des étapes des voyages spatiaux, mais aussi a quiconque aimerait s’instruire sur le domaine des fusées et de l’espace. StellaStone sera ainsi disponible et compatible sur les supports suivants : PC (Windows, Linux) et console (Playstation, Xbox).

