

Projet Dev – CPI2 2026

Document de cadrage

Table des matières

1.	Présentation générale	2
1.1.	Résultat attendu	2
1.2.	Calendrier	2
1.3.	Livrables	2
1.4.	Objectifs pédagogiques et évaluation	2
1.5.	Utilisation de l'IA	2
2.	Cahier des charges informel	3
2.1	Demandes spécifiées - Contraintes.....	3
2.2	Demandes ouvertes	3

1. Présentation générale

1.1. Résultat attendu

Vous devez créer **un jeu en Java**, à partir d'**éléments fournis** (code permettant d'obtenir rapidement un prototype, documentation, cahier des charges informel). Le jeu en lui-même est simple, ce qui doit vous permettre d'obtenir un **résultat correctement fini**.

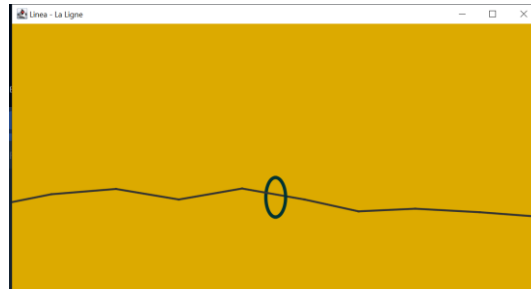


Figure 1- version préliminaire

1.2. Calendrier

- Semaine **1** : Lancement + TP accompagné
- Semaine **2** : TP accompagné
- Semaine **3** : séance de suivi (ie : point sur l'avancement)
- Semaine **4** : séance de suivi
- Semaine **5** : séance de suivi
- Semaine **6** : remise des livrables puis soutenance

1.3. Livrables

- Vos codes sources, documentés. Documentation : diagrammes UML, commentaires dans le source, mode d'emploi)
- Un rapport d'activités : ordonnancement des tâches, qui a fait quoi, quand... « Qui » désigne les humains et les IA qui auront participé au développement.
- Une soutenance
- Le jeu en version installable et exécutable

1.4. Objectifs pédagogiques et évaluation

Vous devez mener correctement des tâches de :

- **gestion de projet** (planification, suivi d'avancement)
- **analyse** (comprendre le besoin, le formaliser)
- **conception** (proposer une solution applicative pour répondre au besoin)
- **implémentation**
- **documentation**

L'évaluation portera sur tous ces points, à travers vos livrables et les séances de suivi.

1.5. Utilisation de l'IA

Constat : pas de possibilité d'interdire.

En conséquence, les règles adoptées :

- Utilisation autorisée
- Compte-rendu détaillé des utilisations exigées
- Lors de la soutenance : des questions individuelles pour vérifier votre maîtrise des éléments rendus.
- En cas de doute ou de dérive, possibilité de réaliser une EI pour valider ou non le travail remis.

2. Cahier des charges informel

2.1 Demandes spécifiées - Contraintes

Le prototype réalisé à partir du code fourni donne le « cœur » du jeu : le joueur doit maintenir un anneau sur une ligne, le plus longtemps possible.

Vous devez concevoir une **scénarisation** (une composante du « gameplay »), pour que le jeu ait un début, une progression, une fin. Et un score.

Les **demandes** auxquelles vous devez **impérativement** vous conformer sont listées ci-dessous.

- Le jeu doit être composé de **plusieurs niveaux** (dans le sens « stage »), avec des évolutions qui portent notamment sur :
 - L'environnement : décor, apparence des éléments...
 - Le contenu : des nouveautés à chaque niveau ou au moins assez régulièrement
 - La complexité du suivi de la ligne : le jeu doit devenir de plus en plus difficile... mais il doit rester jouable et amusant
- Le joueur doit pouvoir retrouver **l'historique de toutes ses parties**, avec un stockage dans une **base de données sqlite**. On doit au moins retrouver la date, la durée, le niveau atteint et le score, mais vous pouvez ajouter d'autres informations.
- Pour que la **définition des niveaux** puisse se faire sans nécessité de « recompiler » l'application, il a été décidé que les niveaux doivent être définis **dans une base de données** également, éventuellement avec des fichiers ressources (images) associés (i.e. non stockés en base) si besoin. Cette base ne doit pas être la même que celle de l'historique.

2.2 Demandes ouvertes

Vous **devez** par ailleurs faire des **propositions pour améliorer l'attractivité** de l'ensemble. Vous devrez les concevoir et si possible les implémenter.

Des idées ont été évoquées, mais il est attendu que vous proposiez d'autres éléments :

- Ajouter des objets à attraper ou à éviter (bonus / malus)
- Créer des comptes pour que plusieurs joueurs puissent jouer sur le même ordinateur (à différents moments)
- Créer un mode 2 joueurs, sur une seule machine ou en réseau.