**Cahier des charges SuPoker**

**A) Introduction:**

Ce projet s’inscrit dans la dynamique des projets de développement de la promotion B1 de Supinfo. Le but de ce projet est de créer un jeu de video poker en langage C, ainsi qu'un site web de promotion, en HTML/CSS et JavaScript.

**B) Description de la demande.**

1- Les objectifs:

- Coder un jeu de vidéo poker en langage C.

- Ecrire tous les algorithmes du code C.

- Ecrire le document de mise en ligne.

- Ecrire manuel d'utilisation et les règles du jeu.

- Ecrire le cahier des charges.

- Ecrire les règles du jeu

- Ecrire un rapport

- Coder un site Web qui accueillera l'exécutable du jeu ainsi que tous les documents liés au projet.

- Faire un support de présentation.

2- Le produit fini:

Le produit fini du projet contiendra les éléments suivants:

- L'exécutable du jeu ainsi que son code source.

- Les algorithmes du code C.

- Le document de mise en ligne.

- Le manuel d'utilisation

- Le cahier des charges

- Le rapport

- Le site Web et son code source

- Un support de présentation

**C) Contraintes:**

L'ensemble des documents cité précédemment devront être rendu avant le 03-06-2010.

Le jeu devra respecter le cahier des charges.

Le groupe de travail sera composé de 4 ou 5 membres.

**D) Environnements:**

Logiciel:

- Visual Studio 2008

- Photoshop

- ArcSoft PhotoStudio 2000

- Paint

- Excel 2007

- Word 2007

- Notepad ++

- Geany

- The Gimp

OS:

- Windows ( Seven )

- Linux ( Ubuntu )

**E) Découpage du projet.**

Le projet est découpé en plusieurs modules thématiques. Ceci permet une meilleure organisation et une maintenance plus aisée.

Voici les différents modules:

- Analyse des cartes:

Ce module permet d'analyser les cartes qui sont sur le tapis et ainsi connaitre la combinaison du joueur.

- La gestion des cartes:

Ce module permet de gérer les cartes, c'est à dire le mélange, le premier et le second tirage.

- La gestion des events:

C'est dans ce module où sont gérés tous les événements, c'est à dire toutes les interruptions. En fonction des actions du joueur, certains "flags" ( indicateurs ), seront modifiées et cela affectera le jeu ( notament au niveau graphique ).

- Gestion des menus:

Ce module permet d'afficher les éléments nécessaires pour chaque menus, en appelant les fonctions adéquat du module "interfaceGraphique". Ainsi il suffit d'appeler les bonnes fonctions pour avoir le menu souhaité.

- La gestion des Mises et Gains:

Ce module permet de gérer la mise et le gain.

- Gestion du texte:

Dans ce module sont regroupés toutes les fonctions d'affichage de textes.

- L'interface graphique:

Ce module est composés de fonctions qui permettent chacune d'afficher un élément précis de l'interface graphique. Par exemple une fonction pour afficher le background ou encore le bouton Aide. C'est fonction sont appelées pour former l'aspect graphique du jeu.

- Le main:

Ce module permet de mettre en relation tous les modules précédent et ainsi permettre le bon fonctionnement du jeu.

NB: Vous trouverez les algorithmes de chaque module dans le rapport. Ceci nous semble plus approprié.