



Rendu Intermédiaire

Documentation 2 Proj

Victor Yang – Abdoulaye Diaw - Isabelle Coly - Fatma Aous

Sommaire

- 1.** Choix du sujet
- 2.** Les étapes clé
- 3.** Les prévisions
- 4.** Explication des choix technologique
- 5.** Répartition des taches
- 6.** Outils utilisés

Choix du sujet :

Nous avons choisi pour ce projet le « SUJET 1 » car nous avons plus de connaissance dans ce domaine. Le deuxième sujet était plus dirigé vers le game design, c'est un domaine, dont nous avons tous aucune connaissance. Donc le choix le plus pertinent pour nous a été de nous diriger vers le premier sujet.

Les étapes clés :

Au moment où le groupe a été formé, on a dû tout se mettre d'accord sur comment nous allons faire les choses.

On a commencé à tous se demander quel était l'étape la plus importante, gérer les deadlines, être au courant de toutes les nouveautés du projet au sein de l'équipe. Le point le plus important est que toute l'équipe doit rester continuellement au courant des avancées et proposer de nouvelles idées pour faire avancer au plus vite le projet.

Les prévisions :

Nous allons continuer à travailler en respectant les deadlines, cela nous évitera de dépasser les délais de soumission du projet.

La prochaine étape, actuellement, va être de gérer le placement des tourelles pour qu'on puisse commencer à faire plusieurs modèles de tourelle, ensuite nous allons faire le menu d'achat des tourelles, potentiellement des compétences et la gestion des ressources (argent du jeu). Pendant que les 3 membres de l'équipe s'occupent des tourelles et du menu d'achat, le dernier membre s'occupera d'implanter un nouveau monstre pour avoir plus de variété.

Explication des choix technologiques :

Pour ce projet, nous avons décidé d'utiliser Python, cela nous paraissait beaucoup plus simple avec ce langage de programmation. Nous avons déjà eu recours à Python auparavant, pour créer des jeux, cela nous a semblé plus judicieux alors de faire ce projet avec ce langage.

De plus, nous avons déjà pu utiliser la librairie Pygame, ce qui nous a considérablement aidé à bien débiter le projet sans trop de difficulté.

On a commencé par créer la map pour pouvoir créer d'autres maps en parallèle, puis les ennemis et gérer leurs déplacements et leur vitesse et ajouter de nouveaux monstres, ajouter un système de points de vie pour les monstres et pour les joueurs, ajouter différentes vagues d'ennemis, message « GAME OVER » et implémenter un système pour lancer et arrêter une musique.

Tous les éléments cités, on était implémenté pour pouvoir les développer en parallèle, ce qui nous permet de travailler chacun sur une tâche sans être bloqué. Les autres options ajoutées au jeu actuellement sont présentes, car ils ont été assez simples à implémenter, cela donnera une meilleure expérience à l'utilisateur.

Répartition des tâches :

Nous nous sommes réparties les tâches de façon à ce que tout le monde fait une tâche.

On a créé la map en premier pour permettre que 2 ou 3 membres de l'équipe puisse travailler sur autres choses pendant que celui-ci s'occupe de créer d'autres maps. Pareils pour les monstres, on crée la base pour pouvoir ensuite laisser une personne s'occuper des variantes.

Si jamais il n'y avait pas assez de tâches on travailler à plusieurs sur une même tâche en se donnant des idées pour augmenter la productivité.

Outils utilisés :

Pour bien nous organiser nous avons utiliser GitHub pour éviter de s'envoyer et de demander continuellement les codes et pour être tous à jour au niveau du code.

Nous avons utilisé discord pour les réunions et les appels de réunions, on se donnait quelques tâches à réaliser.

Si jamais on avait une urgence on appeler directement sur le numéro de portable.