

NOTE DE CADRAGE

Geometrical Survivor

Sommaire

I. Qui est notre client ? _____	Page n°2
II. Quel projet avons-nous à faire ? _____	Page n°2
III. Combien de temps avons-nous ? _____	Page n°3
IV. Participants au projet : _____	Page n°4
V. Dans quelles conditions le jeu sera créer ? _____	Page n°4
VI. Technologie utilisées : _____	Page n°4
1. Planification : -----	Page n°4
2. Communication -----	Page n°4
3. Développement -----	Page n°4
VII. Grands axes du projet par rapport au temps : _____	Page n°5
VIII. Gestion des moyens : _____	Page n°5
IX. Gestion du budget : _____	Page n°6
X. Milestones : _____	Page n°6

I. Qui est notre client ?

Notre client est l'école supérieure spécialisée dans le domaine du jeux vidéo, elle est nommée La Horde.

II. Quel projet avons-nous à faire ?

Nous devons leur rendre un jeu vidéo reprenant les mécaniques de gameplay du jeu Vampire Survivor.

Le projet doit contenir des «inputs et des collisions», tous les documents nous aillant permit de créer le projet (n'importe quels documents de GameDesign), et enfin le lien vers le GitHub du projet (code source).

Ce jeu sera créé sur le moteur Unity, le nom du jeu que nous rendrons sera nommé Geometrical Survivor.

Concept : Nous sommes au XXIIème siècle, en France, sur Terre, le monde anciennement peuplé par les humains n'est plus, l'humanité a été remplacée par des formes géométriques constituer de nanomachine créer par les humains, ces derniers les avaient programmés pour éliminer toutes maladies, où autres menaces, cependant dû à un manque aberrant de précision de l'ordre originel à la construction humaine, les nanomachines prit en chasse et décimèrent l'humanité.

Aujourd'hui un assemblément de nanomachine à la forme triangulaire à réussi à s'extraire de la conscience collective. La dites conscience considérant cette évolution comme un danger lança des horde de nanomachine à l'attaque. Votre objectif est de survivre à ces vagues de plus en plus importante, ainsi que de réutiliser les nanomachines intacte pour vous améliorer.

III. Combien de temps avons-nous ?

J'ai analysé le temps disponible que nous aurons (l'emploi du temps peu être modifier) :

	lun. 17 février	mar. 18 février	mer. 19 février	jeu. 20 février	ven. 21 février
08h00					
09h30					
10h30	Design BESSE Bachelor programmation 3ème Année	QUETE3-PB3-VAMPIRE SURVIVOR Bachelor programmation 3ème Année	MAO RABILLER Bachelor programmation 3ème Année	Prog-Orientée OB3-C++ Interné MAURIN Bachelor programmation 3ème Année	Programmation Graphique BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année
11h30					
12h30					
13h30					
14h30	QUETE3-PB3-VAMPIRE SURVIVOR Bachelor programmation 3ème Année	QUETE3-PB3-VAMPIRE SURVIVOR Bachelor programmation 3ème Année	QUETE3-PB3-VAMPIRE SURVIVOR Bachelor programmation 3ème Année	QUETE3-PB3-VAMPIRE SURVIVOR Bachelor programmation 3ème Année	QUETE3-PB3-VAMPIRE SURVIVOR Bachelor programmation 3ème Année
15h30					
16h30					
17h30					

On considère qu'une demi-journée le matin est équivalent à 2h45 (en comptant la pause de 15 minutes), et qu'une demi-journée l'après-midi est équivalent à 3h45 (en comptant la pause de 15 minutes)

La Deadline du rendu des livrables est le Vendredi 31/01/2025 à 17h30.

Si on additionne toutes les heures disponibles du Mercredi 20/11/2024 à la Deadline, on aura :

84h00 de disponible

Calcul du temps total du projet :			
Nombre de jour total de travail :			5
Matin :		Après-midi :	
02:45:00	2	03:45:00	5
05:30:00		18:45:00	
24:15:00			

IV. Participants au projet :

- Alexandre RICHARD | Game Designer junior, Développeur junior

V. Dans quelles conditions le jeu sera créer ?

Les documents du jeu, et le développement de ce dernier seront fait dans les locaux de La Horde.

Le temps de développement du jeu étant particulièrement cours pour le projet demandé, le jeu devra être simple au possible (graphismes limités, features principales (core loop priorisé), peu de peaufinage).

VI. Technologie utilisées :

1. Planification :

Le pack LibreOffice sera utilisé pour écrire tous les documents du projet.

Trello, Figma, ainsi que Canva quant à eux sont utilisés pour assurer un suivi optimal et une bonne répartition des tâches, ainsi que la création d'image et de schémas explicatifs.

LibreOffice



Trello



Figma



Canva



2. Communication

Afin de communiquer les divers fichiers du projet un Git a été mis en place.

GitHub



3. Développement

Afin de développer le projet, le moteur utilisé est Unity dans sa version 2023.3.28f1

Unity



VII. Grands axes du projet par rapport au temps :

Pour rappel, la Note de cadrage se fait avant la création d'un GDD, ce qui veut dire que nous ne pouvons pas prévoir précisément les tâches que l'équipe devra accomplir, cependant nous pouvons lister les grands axes du projet :

Calcul du temps des grands axes du projet :				
Temps disponible par matin :	Temps disponible par après-midi :	Temps total disponible pour le projet :		Temps total disponible pour le projet (nombre) :
02:45:00	03:45:00	24:15:00		24,25
Valeurs respectées :	Tous les matin sont assignés :	Toutes les après-midi sont assignées :	Le temps total disponible est respecté :	
Vert = Respecté Rouge = Pas respecté	2	5	24,25	
Grand axes du projet :	Nombre de matin accordé :	Nombre d'après-midi accordé :	Temps disponible pour le grand axe (en nombre) :	Temps disponible pour le grand axe (en heures et en minutes) :
Compréhension de la demande du client :	0,05	0	0,14	0,08
Création de la Note de Cadrage :	0,25	0	0,69	0,41
Création du GDD :	0,7	0	1,92	1,55
Développement du jeu :	1	4	17,75	17,45
Temps d'imprévu :	0	1	3,75	3,45

VIII. Gestion des moyens :

Moyens totaux du projet :								
Humains :			Techniques :			Communications :		
Nom :	Nombre :	Salaires brut par jour (sans charge patronal) :	Nom :	Nombre :	Prix :	Nom :	Nombre :	Prix :
Producer junior	0	100,00 €	Licence moteur Unity Engine personnelle	0	0,00 €	Discord	1	0,00 €
Producer sénior	0	233,33 €	Licence moteur Unity Engine professionnelle	0	115€/mois			
Chef de projet junior	1	83,33 €	Licence moteur Unreal Engine personnelle	1	0,00 €			
Chef de projet sénior	1	123,33 €	Licence moteur Unreal Engine professionnelle	0	?			
Game Designer junior	0	100,00 €	Électricité (en kWh) consommé par jour	6,4	0,23 €			
Game Designer sénior	0	125,00 €	GitHub	1	0,00 €			
Développeur junior	8	83,33 €	ClickUp	1	0,00 €			
Développeur sénior	0	116,66 €	LibreOffice	1	0,00 €			
Game Tester junior	0	69,44 €	Windows	1	0,00 €			
Game Tester sénior	0	107,77 €						
Graphiste junior	2	66,66 €						
Graphiste sénior	0	83,33 €						
Compositeur musical junior	0	60,26 €						
Compositeur musical sénior	0	205,53 €						

IX. Gestion du budget :

Calcul du budget total du projet :				
Salaires :		Techniques :		Communications :
Salaire de tous les salariés par jour en brut :	Pourcentage de charge patronale :	Prix de l'électricité pour tout le projet :	Prix des autres moyens technique à l'instant t :	Somme total des coûts de communications : <

Afin que le projet soit financé, il faudra dépenser la somme de **7 593,58 €**

X. Milestones :

Au cours de la production, des milestones seront atteints, une phase de QA sera effectuée après chaque phase, si les QA détectent un bug/problèmes, alors il faudra régler le/les problèmes, et relancer une phase de QA, jusqu'à qu'il n'y est plus aucun bug/problèmes détectés.

On peut dénombrer 3 milestones :

- **Phase 1 :** Implémentation du MVP / base du jeu
- **Phase 2 :** Implémentation de meilleurs visuels + plus de feedbacks
- **Phase 3 :** Ajout de nouvelles features

Détails des tâches par phases :

Phase 1 :	Phase 2 :	Phase 3 :
- Toutes les features dans la partie MVP du Game Design Document	- Ajout de plus de feedbacks	- Placer une référence à Metal Gear Rising Revengeance (Nanomachine son)
	- Création et ajout des sprites/model en jeu	- Ajouter plus de capacité
		- Ajouter un système de sauvegarde de score à la fin d'une partie (lié un pseudo à un score)