

NOTE DE CADRAGE

God of Buccaneers

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°5
V. Dans quelles conditions le jeu sera créer ? _____	Page n°5
VI. Technologie utilisées : _____	Page n°5
1. Planification : -----	Page n°5
2. Communication -----	Page n°5
3. Développement -----	Page n°6
VII. Grands axes du projet par rapport au temps : _____	Page n°6
VIII. Listage des features à développer : _____	Page n°7
IX. Gestion des moyens : _____	Page n°8
X. Gestion du budget : _____	Page n°9
XI. Milestones : _____	Page n°9

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 projet de type God Game (le projet doit contenir de la génération procédurale, et des shaders), tous les documents nous aillant permit de créer le projet (note de GameDesign), et enfin le lien vers le GitHub du projet (code source).

Ce projet sera sur le moteur Unity, le nom du projet que nous rendrons sera nommé God of Buccaneers.

Note : À partir de maintenant nous considérerons le projet à rendre, comme un jeu vidéo, et ce malgré qu'il ne soit pas écrit explicitement dans les livrables que nous devons rendre un jeu vidéo.

Concept : Des pirates (temporalité XVIII siècle), de différente factions arrivent sur une archipel d'île inconnu ou des trésors sont enterrés, chaque faction est arrivée sur une île différentes, les pirates installeront des camp afin de fouiller les îles et de trouver ces dit trésors.

Le joueur est un dieu, il pourra interagir avec le monde, et les pirates via différentes actions tel que placer des trésors, créer des catastrophe, invoquer de nouveau pirate, et modifier le terrain. Le joueur sera complètement libre de ses actions, la partie ne s'arrêtera jamais, même si tous les pirates sont mort.

III. Combien de temps avons-nous ?

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

	lun. 07 octobre	mar. 08 octobre	mer. 09 octobre	jeu. 10 octobre	ven. 11 octobre
08h00					
09h30					
10h30	Programmation Graphique BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année
11h30					
12h30					
13h30					
14h30	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	Mathématique-Physique BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME LE SOUCHU Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME LE SOUCHU Bachelor programmation 3ème Année
15h30					
16h30					
17h30					
09h30					
10h30	Programmation Gameplay BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	Programmation Gameplay BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	Anglais Capel Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année
11h30					
12h30					
13h30					
14h30	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année
15h30					
16h30					
17h30					
09h30					
10h30	Programmation Gameplay BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année
11h30					
12h30					
13h30					
14h30	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	Mathématique-Physique BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année
15h30					
16h30					
17h30					
09h30					
10h30	Programmation Gameplay BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	Prog-Orientée OBI-C++ Intermé Bachelor programmation 3ème Année	Anglais Capel Bachelor programmation 3ème Année	GameDesign FORTACE Bachelor programmation 3ème Année	
11h30					
12h30					
13h30					
14h30	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année			
15h30					
16h30					
17h30					

09h30					
10h30	QUETE1-PB3-GODGAME LE SOUCHU Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	Programmation Graphique BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	Programmation Gameplay BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	Programmation Tools MAURIN Bachelor programmation 3ème Année
11h30					
12h30					
13h30					
14h30	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	Prog-Orienté Obj-C# intermé MAURIN Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	Programmation Gameplay BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année
15h30					
16h30					
17h30					
09h30					
10h30	Anglais Capel Bachelor programmation 3ème Année	Programmation Gameplay BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	Prog-Orienté Obj-C# intermé MAURIN Bachelor programmation 3ème Année	Programmation Gameplay BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	Programmation Moteur BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année
11h30					
12h30					
13h30					
14h30	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	Programmation Gameplay BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	Prog-Orienté Obj-C# intermé MAURIN Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME Bachelor programmation 3ème Année	QUETE1-PB3-GODGAME 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 15/11/2024 à 17h30.

Si on additionne toutes les heures disponibles du Lundi 07/10/2024 à la Deadline, on aura :

125h45 de disponible

Calcul du temps total du projet :			
Nombre de jour total de travail :			24
Matin :		Après-midi :	
02:45:00	13	03:45:00	24
35:45:00		90:00:00	
125:45:00			

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, peu de peaufinage).

VI. Technologie utilisées :

1. Planification :

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

Jira, 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



Jira



Figma



Canva



Jira va être tester pour la première fois, afin de savoir quel est le meilleurs site Internet permettant la meilleurs gestion de projet.

2. Communication

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

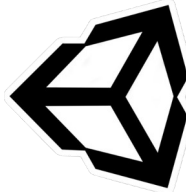
GitHub



3. Développement

Afin de développer le projet, le moteur utilisé est Unreal Engine dans sa version 2022.3.28f1 (URP)

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 :

Index :	Axes du projet :	Temps disponible (heures - nombre matin/après midi) :	
1	Compréhension de la demande du client	1h53	1/2 après-midi
2	Création de la Note de Cadrage	1h53	1/2 après-midi
3	Création du GDD	26h00	4 matiné + 4 après-midi
4	Développement du jeu	70h00	5 matiné + 15 après-midi
5	Temps d'imprévu	26h00	4 matiné + 4 après-midi

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	125:45:00		125,75
Valeurs respectées :	Tous les matin sont assignés :	Toutes les après-midi sont assignées :	Le temps total disponible est respecté :	
Vert = Respecté Rouge = Pas respecté	13	24	125,75	
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	0,5	1,88	1,53
Création de la Note de Cadrage :	0	0,5	1,88	1,53
Création du GDD :	4	4	26,00	26,00
Développement du jeu :	5	15	70,00	70,00
Temps d'imprévu :	4	4	26,00	26,00

VIII. Listage des features à développer :

Malgré que le GDD ne soit pas encore créer, nous pouvons cependant réfléchir à quels fonctionnalité nous souhaitons dans le jeu.

Index :	Features :
1	Avoir un archipel d'îles qui peut être généré procéduralement, chaque île peut avoir une taille différente, une hauteur différente, un relief différent (plus/moins de zone plate).
2	Avoir un Océan qui sépare les îles, de plus la couleur de l'Océan, la hauteur, et la vitesse des vagues, peuvent être modifiées.
3	Avoir un système de modification/altération du terrain (pouvoir enlever/ajouter du terrain via un brush, aplanir le terrain, déplacer/ajouter/détruire des objets sur le terrain)
4	Avoir une caméra top down, qui peut être déplacé en avant, en arrière, à gauche, et à droite, de plus on ne peut la déplacer que dans une certaine zone. On peut aussi zoomer / dézoomer jusqu'à un certains point.
5	Création d'un curseur en jeu, quand le joueur fait un clic gauche cela sélectionne l'objet interactible à la position du curseur, si il y en a un cela affiche un UI de l'objet sélectionné contenant ses stats.
6	Système de faction - RESSOURCES : Pièces d'or, Équipement - AUTRES STATS : Nom, Logo, Couleur, Nombre de membre, nombre de camps, nombre de port, nombre de bateau, Leader
7	Création de UI d'affichage de statistique (pirate, faction, équipement)
8	Création d'une IA pour les pirates (pouvoir former de nouvelle faction, avoir des organes visuelles, et sonore pour pouvoir detecter/découvrir et se déplacer sur la map, construire des camps [maison, port, bateau]), entrer dans des bateaux, explorer, et coloniser le monde, faire du commerce avec d'autres faction ou hors map [acheter/vendre pièce d'équipement contre pièce d'or], entrée en guerre contre une autre faction, créer des alliances avec d'autres factions, attaquer un autre pirate [corps à corps avec son épée, ou ses poids], chercher un trésor, trouver un trésor, ouvrir un trésor, équiper/dé-équiper un équipement)
9	Logic d'un camp : Si la camp n'a plus de bâtiment alors il est détruit

10	Système de spawn de trésor sous la map
11	Système de trésor (contient des pièces d'or ou une pièce d'équipement)
12	Faire les contrôles du jeu (ZQSD/WASD), clic gauche souris

IX. 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	0	83,33 €	Licence moteur Unreal Engine personnelle	1	0,00 €			
Chef de projet sénior	0	123,33 €	Licence moteur Unreal Engine professionnelle	0	?			
Game Designer junior	0	100,00 €	Électricité (en kW/h) consommé par jour	6,4	0,23 €			
Game Designer sénior	0	125,00 €	GitHub	1	0,00 €			
Développeur junior	1	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	0	66,66 €						
Graphiste sénior	0	83,33 €						
Compositeur musical junior	0	60,26 €						
Compositeur musical sénior	0	205,53 €						

X. 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 : 34,96 €	Prix des autres moyens technique à l'instant t : 0,23 €	Somme total des coûts de communications : 0,00 €
83,33 €	35,00 %			
Salaire total à payer par jour :	112,50 €	Somme total des coûts techniques :		
Salaire total à payer pour le projet :	2 699,89 €	35,19 €		
Budget total du projet :				
2 735,08 €				

Afin que le projet soit financé, il faudra dépenser la somme de **2 735, 08 €**

XI. 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 Listage des tâches de développement	- Ajout de plus de feedbacks	- Sauvegarde d'une partie
	- Création et ajout des sprites en jeu	- Meilleurs gestion de la guerre entre deux factions
		- Ajout de la gestion de nourriture pour les pirates (comprend ajout d'IA, d'objets, de sprites)