

# NOTE DE CADRAGE

## Nimbus Miner

## 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°5
VII. Grands axes du projet par rapport au temps : _____	Page n°5
VIII. Listage des tâches de développement : _____	Page n°6
IX. Gestion des moyens : _____	Page n°8
X. Gestion du budget : _____	Page n°8
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 jeu grandement similaire au jeu Minecraft (le jeu doit contenir de la génération procédurale), tous les documents nous aillant permit de créer le projet, et enfin le lien vers le GitHub du projet.

Ce jeu sera sur le moteur Unreal Engine, le nom du jeu que nous rendrons sera nommé Nimbus Miner.

**Concept :** Le jeu se déroule dans un univers fantastique ou une espèce à la forme humanoïde vit sur les nuages ils se nomment les Nimbiens, le joueur incarne l'un d'entre eux partit à l'aventure dans des terres encore inexplorés.

Votre objectif sera de survivre et de faire face au monde qui vous entoure.

III. Combien de temps avons-nous ?

J’ai analysé le temps disponible que nous aurons :

25 ○ 🧑‍💻 Prog... ○ 🧑‍💻 QUÊ...	26 ○ 🧑‍💻 QUÊ... ○ 🧑‍💻 QUÊ...	27 ○ 🧑‍💻 QUÊ... ○ 🧑‍💻 QUÊ...	28 ○ 🧑‍💻 Rése... ○ 🧑‍💻 QUÊ...	29 ○ 🧑‍💻 QUÊ... ○ 🧑‍💻 QUÊ...
1	2	3	4	5
8 ○ 🧑‍💻 QUÊ... ○ 🧑‍💻 QUÊ...	9 ○ 🧑‍💻 C++... ○ 🧑‍💻 QUÊ...	10 ○ 🧑‍💻 Gam... ○ 🧑‍💻 QUÊ...	11 ○ 🧑‍💻 QUÊ... ○ 🧑‍💻 QUÊ...	12 ○ 🧑‍💻 QUÊ... ○ 🧑‍💻 QUÊ...

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 12/04/2024 à 17h30.

Si on additionne toutes les heures disponibles du Lundi 25/03/2024 à la Deadline, on aura :

**54h00 de disponible**

Calcul du temps total du projet :			
Nombre de jour total de travail :			10
Matin :		Après-midi :	
02:45:00	6	03:45:00	10
16:30:00		37:30:00	
54:00:00			

## **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, 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.

ClickUp, 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



ClickUp



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 Unreal Engine dans sa version 5.3.2

Unreal Engine



## 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	1h23	1/2 matin
2	Création de la Note de Cadrage	1h23	1/2 matin
3	Création du GDD	10h15	1 matin + 2 après-midi
4	Développement du jeu	25h08	3 matin + 4,5 après-midi
5	Temps d'imprévu	15h53	1 matin + 3,5 après-midi

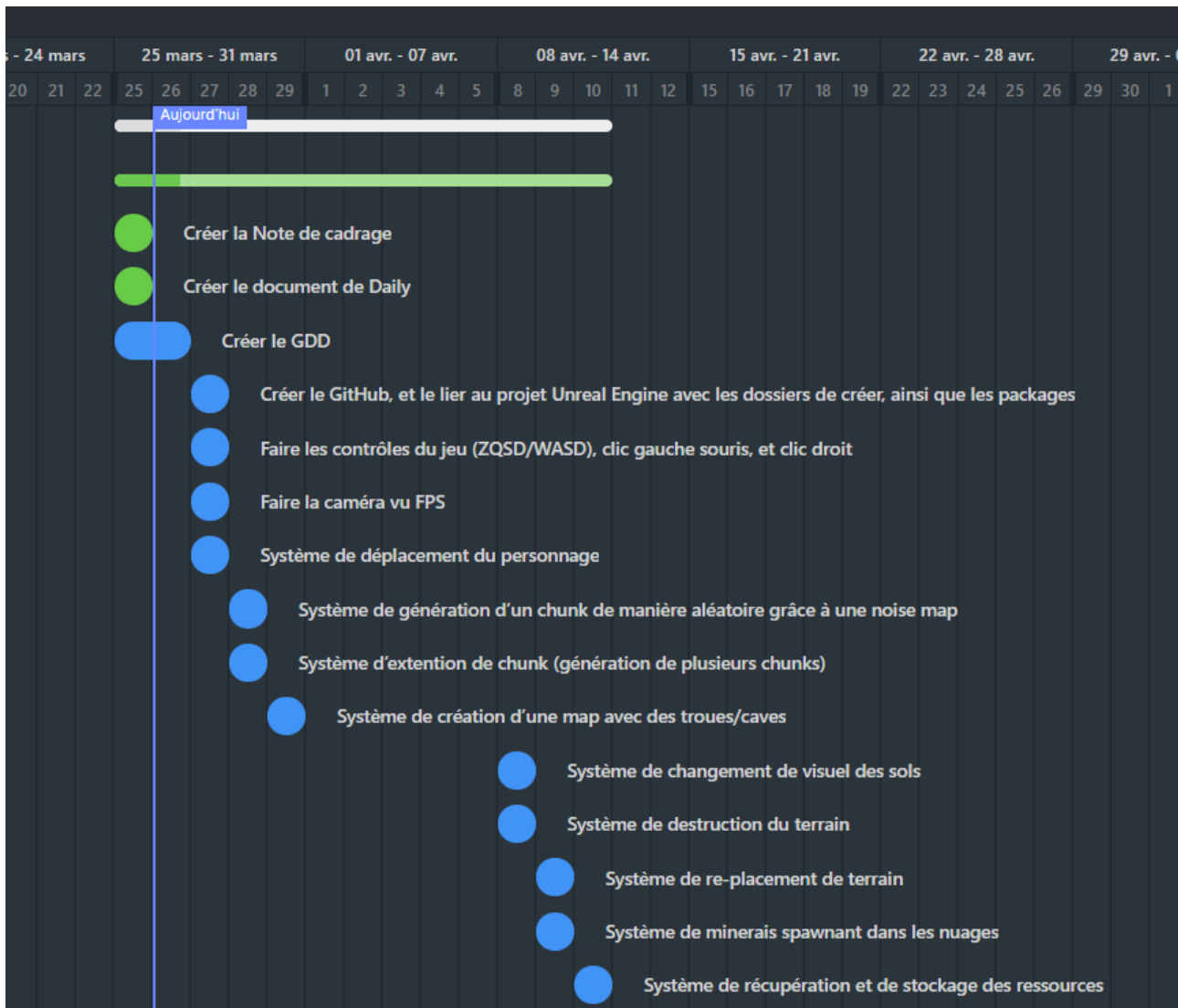
Calcul du temps des grands axes du projet :				
Temps disponible par matin :	Temps disponible par après-midi :	Temps total disponible pour le projet :		Temps total disponible pour le projet (nombre) :
02:45:00	03:45:00	54:00:00		54,00
Valeurs respectées :	Tous les matin sont assignés :	Toutes les après-midi sont assignées :	Le temps total disponible est respecté :	
Vert = Respecté Rouge = Pas respecté	6	10	54,00	
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 :	0,5	0	1,38	1,23
Création de la Note de Cadrage :	0,5	0	1,38	1,23
Création du GDD :	1	2	10,25	10,15
Développement du jeu :	3	4,5	25,13	25,08
Temps d'imprévu :	1	3,5	15,88	15,53

## **VIII. Listage des tâches de développement :**

Malgré que le GDD ne soit pas encore créer, nous pouvons cependant essayer de prévoir plus précisément les tâches par lesquels nous allons passer durant la phase de développement.

Index :	Tâches :	Temps alloué :	
		(heures - nombre matin/après midi) :	
1	Créer le GitHub, et le lier au projet Unreal Engine avec les dossiers de créer, ainsi que les packages	0h41	1/4 matiné
2	Faire les contrôles du jeu (ZQSD/WASD), touche d'interaction (E), clic gauche souris	0h41	1/4 matiné
3	Faire la caméra vu FPS	0h41	1/4 matiné
4	Système de déplacement du personnage	0h41	1/4 matiné
5	Système de génération d'un chunk de manière aléatoire grâce à une noise map	3h45	1 après-midi
6	Système d'extention de chunk (génération de plusieurs chunks)	0h56	1/4 après-midi
7	Système de création d'une map avec des trous/caves	3h41	1 matiné + 1/4 après-midi
8	Système de changement de visuel des sols	0h56	1/4 après-midi
9	Système de destruction du terrain	2h49	3/4 après-midi
10	Système de minerais spawnant dans les nuages	4h38	1 matiné + 2/4 après-midi
11	Système de récupération et de stockage des ressources	1h53	2/4 matiné

12	Système de re-placement de terrain	3h45	1 après-midi
----	------------------------------------	------	--------------



## IX. Gestion des moyens :

Moyens totaux du projet :								
Humains :			Techniques :			Communications :		
Nom :	Nombre :	Salaire 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 kWh) 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 :  14,57 €	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 :  14,79 €			
Salaire total à payer pour le projet : 1 124,96 €					
Budget total du projet :  1 139,75 €					

Afin que le projet prenne vie, il faudra dépenser la somme de **1 139,75 €**



## **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 tâches listées dans la partie Listage des tâches de développement	- Ajout de plus de feedbacks	- Ajout d'un system de craft pour optenir de nouveau item
		- Créer une gestion de la soif + récupération d'eau depuis les nuages