

PROJET TUTORÉ SEMESTRE 2

Salomon kamara

Michel florantin

Alpha keita

Samuel pinel fereol

PARTIE 1/2 : CAHIER DES CHARGES

Salomon kamara

Michel florantin

Alpha keita

Samuel pinel fereol

DIAGRAMME CAS UTILISATION

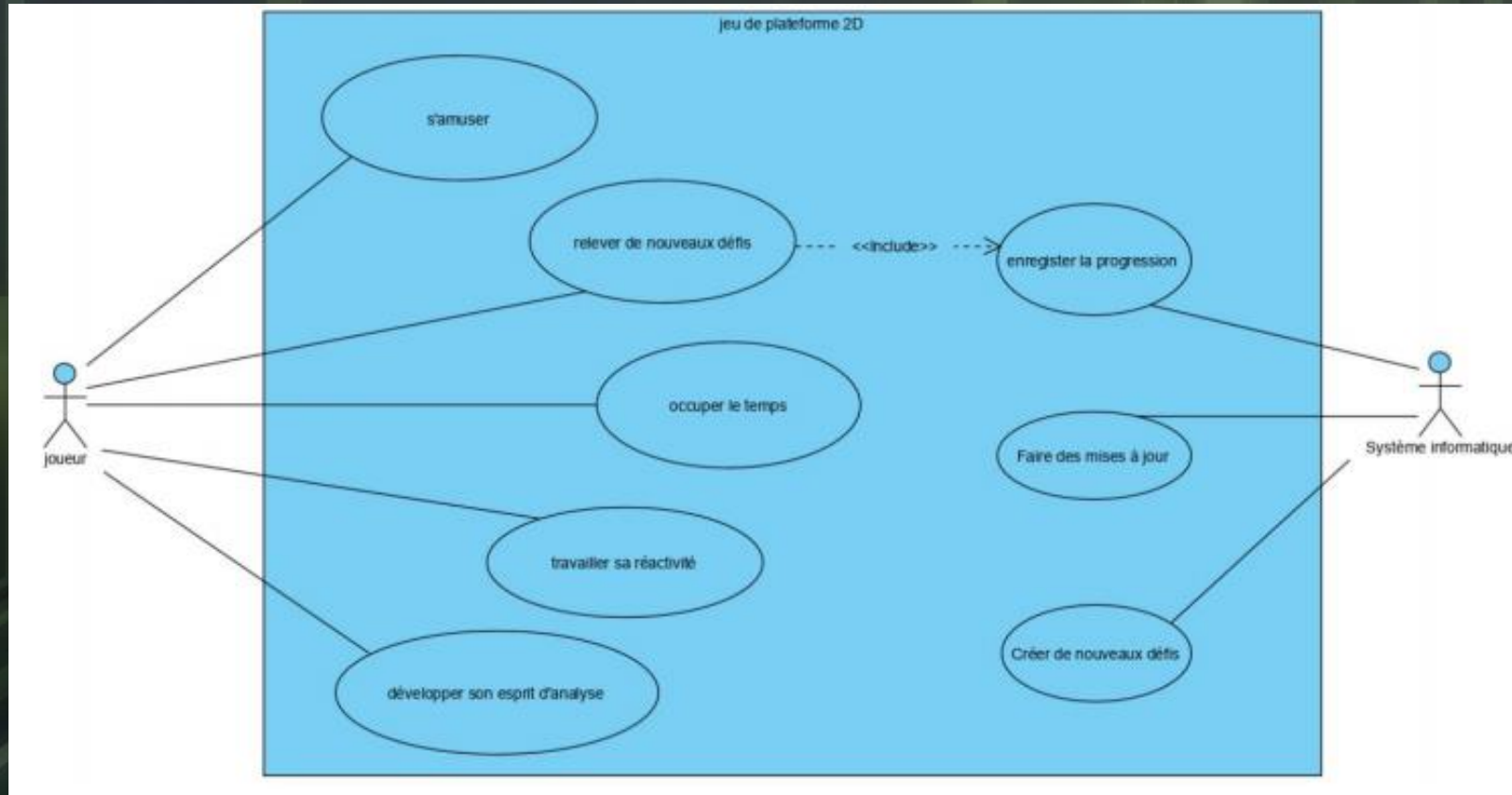


DIAGRAMME PIEUVRE

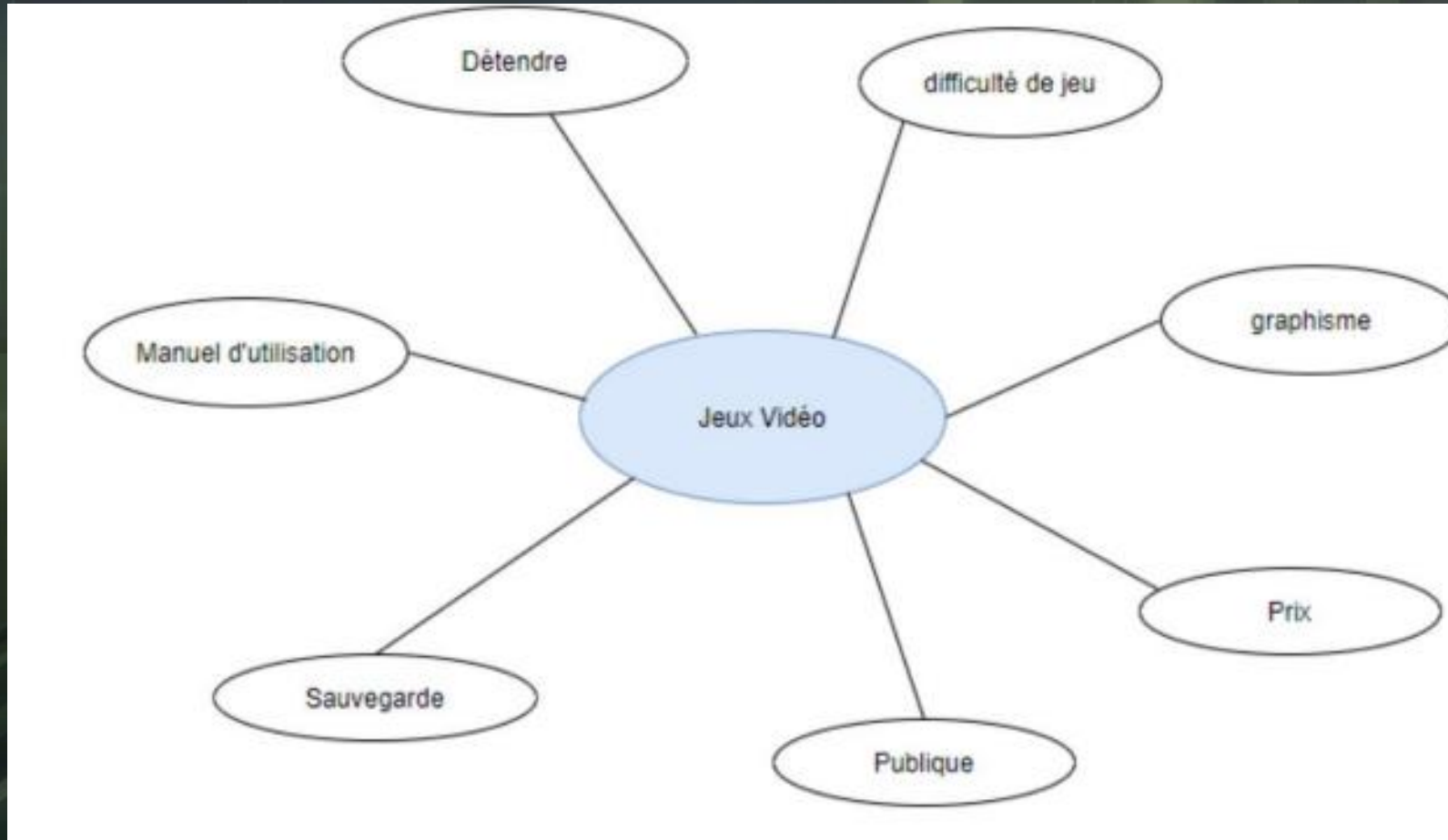
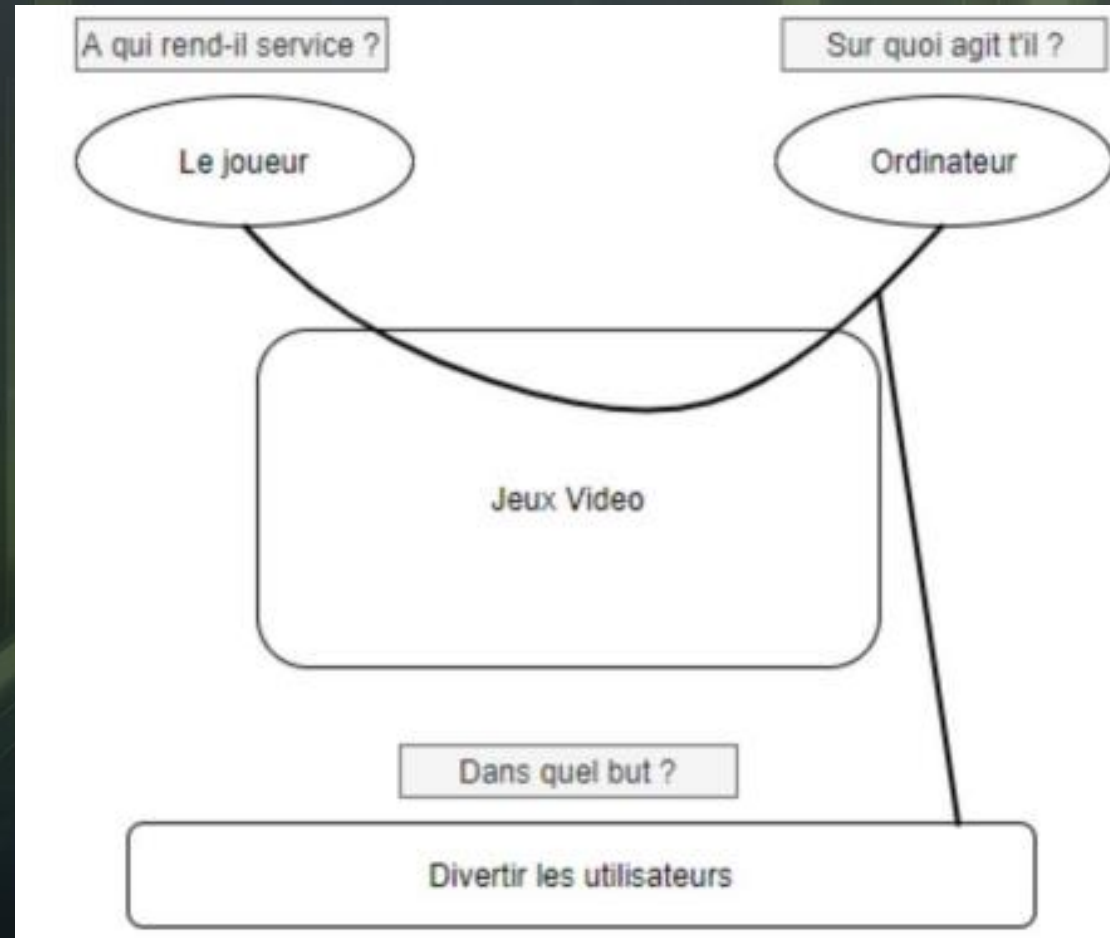


DIAGRAMME BETE A CORNE



MÉTHODE QQOQCCP

Q	Quoi ?	Notre projet consiste à réaliser un jeu de plateforme 2D divertissant pour le jeune public
Q	Qui ?	Ce jeu de plateforme s'adresse particulièrement aux jeunes publics plus précisément aux personnes de 10 à 20 ans
O	Où ?	Devant un ordinateur
Q	Quand ?	Le projet doit être réalisé avant le 12 Juin, soit une durée de 4 mois
C	Comment ?	Le jeu pourra être disponible seulement sur plateforme, et être rendu à nos responsables de projet tutoré
C	Combien ?	Le jeu 2D sera disponible en une seule version accessible uniquement sur plateforme
P	Pourquoi	Le jeu vise à divertir le jeune public, développer une certaine réactivité chez le joueur et améliorer ses capacités d'analyse. Le projet doit être réalisé dans le cadre de notre apprentissage et fera office de note de contrôle continue.

LIVRABLE

- Nous fournirons un manuel utilisateur
 - Mode d'emploi pour le joueur
 - Explique le contexte, les règles, le but et les commandes
- Manuel Installation
 - Logiciel à télécharger
 - Le manuel expliquera les étapes d'installations

PARTIE 3: PLANIFICATION

Salomon kamara

Michel florantin

Alpha keita

Samuel pinel fereol

GRANDES ACTIVITÉS TECHNIQUE ET NON TECHNIQUES

Les différentes tâches que nous allons réaliser sont :

- A : Recherche d'idées et apprentissage pour la programmation
- B : Création des règles du jeu
- C : Création du level design
- D : Programmation de l'environnement
- E : Programmation du personnage
- F : Programmation de la physique du jeu
- G : Implémentation de sons, bruitages et musiques
- H : Création des contrôles
- I : Test du bon fonctionnement
- J : Phase de débogage
- K : Finalisation du projet

DIAGRAMME DE PERT

Opérations	Durée minimal (Tm)	Durée maximale	Opérations précédentes
A	4	8	
B	1	3	A
C	5	8	A
D	8	10	C
E	2	4	D
F	3	5	BD
G	4	7	EF
H	2	4	D
I	2	4	H
J	3	5	H
K	10	10	I J

CHEMIN CRITIQUE

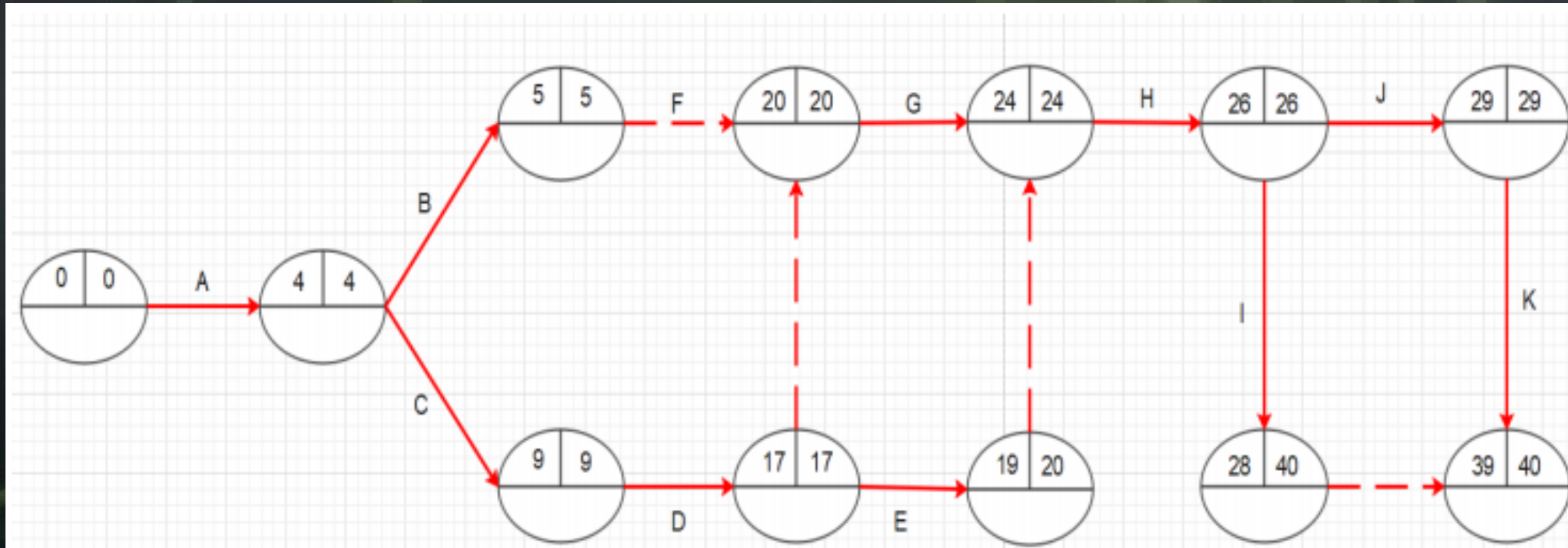
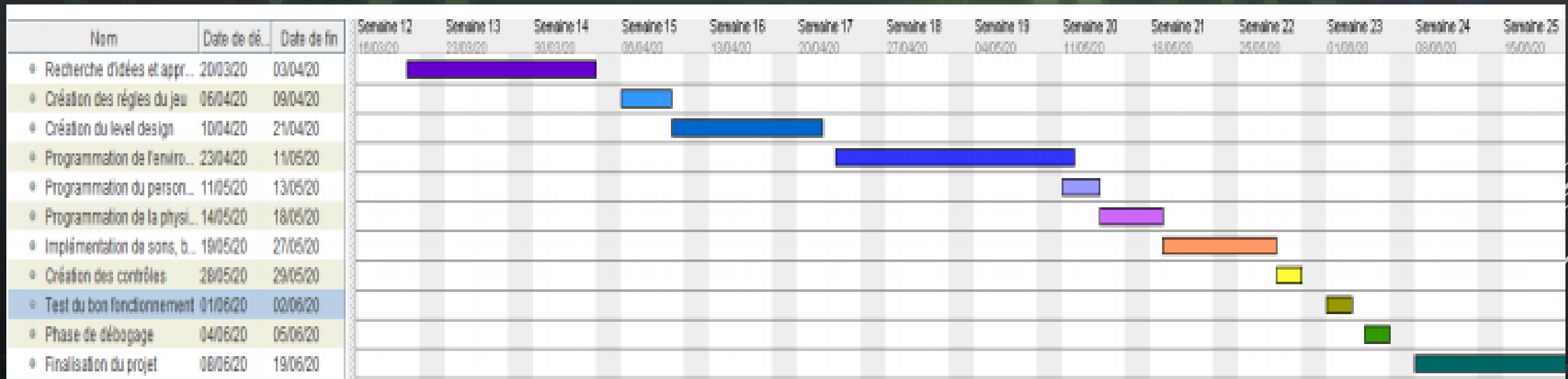


DIAGRAMME DE GANT



OUTILS DE SUIVI, DE PARTAGE DE CODE ET DE COMMUNICATION

Liste des outils de suivi du développement et de partage de code :

- Cloud de l'iut afin de partager nos travaux
- Nos différentes boites mail respective
- Discord, application de communication
- WhatsApp
- Google Drive
- Workplace
- Microsoft Teams

RESSOURCES LOGICIELLES ET MATÉRIELLES

- Identification de la liste de toute les ressources logicielles ou matérielles nécessaire
- Utilisation d'ordinateur → Outil indispensable pour la programmation
- Programmation :
Utilisation de Unity, langage C#, apprentissage par openClassroom
Livre tutoriel

PARTIE 4: RÉALISATION

Salomon kamara

Michel florantin

Alpha keita

Samuel pinel fereol

RESSOURCES GRAPHIQUES DU JEU

- Ressource libre de droit (CCBY sa4,0)
- GameOpenArt

Exemple de ressource utilisé :



RÉSULTAT GRAPHIQUE DES DIFFÉRENTS NIVEAUX



RÉSULTAT GRAPHIQUE DES DIFFÉRENTS NIVEAUX



RÉSULTAT GRAPHIQUE DES DIFFÉRENTS NIVEAUX



PARTIE 5: CONCLUSION

Salomon kamara

Michel florantin

Alpha keita

Samuel pinel fereol

CONCLUSION

Ce projet a été pour nous tous une toute nouvelle expérience. Tout d'abord parce que nous n'avons pas encore mené de projet informatique à 4. Deuxièmement, ce projet n'était pas composé uniquement de la programmation mais également de la conception. En effet, c'est le premier projet où nous avons dû faire toute la conception avant de nous lancer dans la programmation. Etant à 4, cela demandait également une plus grande gestion des tâches à effectuées. Ce projet nous aura appris à être plus organisé et à fixer des réunions mobilisant tous les membres du projet. Cela s'est avéré être très difficile car premièrement il faut trouver un créneau arrogeant tout le monde. Deuxièmement, la situation que nous avons connue en raison de la crise sanitaire nous aura ajouté des contraintes supplémentaires car il était encore plus difficile de se rassembler même à distance. Le plus gros apprentissage que nous avons retenu de ce projet concernant la gestion aura été la conception du jeu et plus précisément de partir de rien, de ne pas avoir de consigne à suivre sans être poussé à la réflexion, le listage des fonctionnalités ainsi que des différentes ressources possibles, car si nous avions connu des travaux similaires, nous n'avions jamais besoin de rentrer autant dans les détails.

A présent nous comprenons mieux le travail que représente la phase de conception lors des projets et nous faisons beaucoup mieux la différence entre main d'ouvrage et main d'œuvre.