SYNAPSE : RAPPORT DE PROJET

Groupe Synapse  
Mehdi Alaoui  
Timaël Andrié  
Mathéo Ernesto Chacon  
André William Cadet  
Jeremias Kuehne

# Introduction

* Présenter le jeu
  + Brève description
* Présenter la matière scientifique
  + Importance des portes logiques (reprendre gdd)
* Parcours académique et compétences
  + Mehdi, Timaël, Mathéo, André -> études d’info. Grande compétences en prog. Légères compétences en game dev.
  + Jeremias -> ish. Compétences en game design et game dev.
* Élément fort du travail :
  + En tant que produit : un « turing complete » pour enfant ou prophanes
  + En tant que projet : Première expérience de game dev collectif, problèmes de production. On pourrait penser que absence d’un rôle dédié de producteur mais témoigne probablement plus d’une différence de culture.

# Concept de game design

* Jeu à deux facettes : Un jeu de puzzle entrecoupé de moments de jeu incrémental qui se présente comme un jeu incrémental entrecoupé de moments de jeu de puzzle :
  + Incrémental
    - Très inspiré de satisfactory, factorio
    - Principal « Moteur » du jeu
    - Minimaliste aussi : une seule ressource, une seule méthode de récolte, pas de transformation de la ressource
  + Puzzle
    - très inspiré de turing complete.
    - Très simple.
    - S’appuie principalement sur le feedback. Le plaisir vient de la satisfaction de voir le tout fonctionner à la fin.
* Idée de base
  + Incrémental :
    - Personnage déplaçable
    - Hub : production de robots, dépôt des ressources, achat d’upgrades
    - Robots lvl 0 : ramassés et déposés, collectent puis vidés dans hub
    - Robots lvl 1 : naviguent tout seul
    - Robot lvl + : bougent plus vite, récoltent plus vite, plus grand réservoir
  + Puzzle
    - 1 par porte logique
    - Arbre pour ordre
    - Input avec 1/0, output
    - Possibilité de poser des éléments
    - Possibilité de connecter des éléments
    - « test » final
    - Globalement +/- identique à Turing Complete dans l’interaction
* Dans les faits
  + Pas de partie incrémentale
  + Partie puzzle correspond à ce qui était attendu, avec un manque de polish.

# Gestion de projet et répartition des tâches

La répartition des tâches s’est principalement faite selon les compétences des membres de l’équipe. Les intérêts propre des membre de l’équipe ont également joué un rôle.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NOM | COMPÉTENCES & INTÉRÊTS | TÂCHES |
| Mehdi Alaoui | * Idée de pitch préexistante * Maîtrise de la programmation | * Pitch initial * Développement (hub central et environnement) * Graphismes (hub central et environnement) * Sons (hub central et environnement) |
| Timaël Andrié | * Intérêt pour le game design * Maîtrise de la programmation |  |
| Mathéo E. Chacon | * Maîtrise de la programmation |  |
| André W. Cadet | * Intérêt pour le game design * Maîtrise de la programmation |  |
| Jeremias Kuehne | * Compétence en game design * Compétence en programmation * Connaissance de Godot |  |

# Concept de gamification

# Conclusion

# Bibliographie