Page de garde

Remerciement

Contents

[Description du projet : Isidor’s Quest : Chasing the glow 5](#_Toc154782967)

[Pourquoi ce projet et pas un autre ? 5](#_Toc154782968)

[Phases d’analyses 6](#_Toc154782969)

[Le marché actuel 6](#_Toc154782970)

[Architecture fonctionnelle du produit 6](#_Toc154782971)

[Choix techniques 6](#_Toc154782972)

[Le rôle de chaque composant 6](#_Toc154782973)

[Pourquoi ces outils plutôt que d’autres ? 6](#_Toc154782974)

[Charte graphique 6](#_Toc154782975)

[Notre organisation 6](#_Toc154782976)

[Planification 6](#_Toc154782977)

[Rôles de chacun(e) 6](#_Toc154782978)

[Répartition des tâches 6](#_Toc154782979)

[Nos deux applications 6](#_Toc154782980)

[Les services proposés 6](#_Toc154782981)

[Jeu 6](#_Toc154782982)

[Site 6](#_Toc154782983)

[Nos phases de développement 6](#_Toc154782984)

[Architecture technique du produit 6](#_Toc154782985)

[Conception des applications 6](#_Toc154782986)

[Jeu 6](#_Toc154782987)

[Site 6](#_Toc154782988)

[Incorporation du jeu sur le site 6](#_Toc154782989)

[Les tests utilisateurs 6](#_Toc154782990)

[Bilan de montée en compétences 7](#_Toc154782991)

[Les difficultés rencontrées 7](#_Toc154782992)

[Ce qui reste à accomplir 7](#_Toc154782993)

[Perspectives d’amélioration 7](#_Toc154782994)

[List des annexes 8](#_Toc154782995)

Introduction

# Description du projet : Isidor’s Quest : Chasing the glow

Dans le cadre de notre troisième année de BUT informatique, il nous est demandé de concevoir une application qui est alignée avec nos projets professionnels et nos passions personnelles.

Notre jeu (qui sera accessible au travers d’un navigateur) prendra la forme d’une expérience en 2D avec un style pixel art. Au début d’une nouvelle partie, l’utilisateur sera invité à choisir parmi deux classes de héros : le guerrier et l’archer. Le joueur sera ensuite confronté à des monstres et à des énigmes de difficulté croissante, nécessitant des compétences et de la stratégie pour accéder aux niveaux suivants.

# Pourquoi ce projet et pas un autre ?

Après une longue phase de réflexion, notre choix s’est porté sur le domaine du jeu vidéo, un domaine qui suscite un intérêt majeur au sein de notre équipe. Malgré l’immensité des possibilités de création de jeu, nous avons finalement choisi de nous orienter vers un style de jeu emblématique, comme Mario, Kirby ou encore Sonic. Oui vous l’avez deviné, notre jeu sera de type Plateforme.

Développement

# Phases d’analyses

## Le marché actuel

## Architecture fonctionnelle du produit

## Choix techniques

### Le rôle de chaque composant

#### Jeu

Unity Engine : pour développement du jeu

Visual Studio : Environnement de développement conseillé par Unity

Piskelapp : Permet de créer des designs en 2D pixelisé

Pinetools : Utiliser pour pixeliser une image

OpenGameArt & CraftPix : Recherches de Sprite (design utilisé pour le jeu)

#### Web

Figma : Maquettage du site

React Native : Framework utilisé pour développer la partie frontend

Node.JS : Plateforme de développement utilisé pour la partie non backend

Visual Studio code : Environnement de développement utilisé pour le site

MongoDB : Base de données non relationnelle, utilisée pour stockage des données des utilisateurs

#### Gestion et organisation

Trello : Organisation des taches

Google Drive : Echange de document

GitHub : Gestionnaire de version

Discord : Communication

Notion : Création du diagramme de Gantt

Visual Paradigm : Mise en place des diagrammes UML

### Pourquoi ces outils plutôt que d’autres ?

## Charte graphique

## Notre organisation

### Planification

Avant de commencer le projet, nous avons mis en place un diagramme de Gantt que nous avons intégré, sous forme d’un tableau dans le cahier des charges (voir en annexe 6). Il y a un lien qui l’accompagne, étant donné que celui-ci est devenu un lien mort, mais aussi que la lecture du diagramme sur un tableau n’est pas la plus idéale, nous avons mis en annexe 4 des images l’illustrant. Le diagramme de Gantt est présent pour titre indicatif, durant le projet, nous avons rajouté des tâches ou encore réalité des fonctionnalités plus tôt que la date indiquée sur le diagramme.

### Rôles de chacun(e)

Outre le fait que le projet doit correspondre à nos envies personnel et professionnel, c’est avant tout une manière d’apprentissage. Nous avons donc chacun choisis plusieurs rôles, qui nous semble pertinent.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | COLLOMBET Nathan | LIN  Oscar | SELVARATNAM Akash | ZHANG Anxian | LIN  Xingtong |
| Web designer | ✓ |  | ✓ | ✓ |  |
| Game designer |  |  |  | ✓ | ✓ |
| Développeur Web | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Développeur Logiciel |  | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Testeur | ✓ |  |  | ✓ |  |

### 

### 

### Répartition des tâches

Dans notre organisation il n’y pas à proprement parler de chef projet, nous utilisons une application de gestion des tâches, Trello, qui nous permet d’ajouter des missions et de les labelliser. Cela veut dire qu’une fois que la mission a été débutée par une personne, elle se doit de mettre en tant que membre sur la carte afin de ne pas refaire des choses qui ont déjà été réalisées.

A black background with white text

Description automatically generated

Figure : exemple de tâche en tant que membre

# Nos deux applications

## Les services proposés

### Jeu

### Site

## Nos phases de développement

## Architecture technique du produit

## Conception des applications

### Jeu

### Site

#### Frontend

#### Backend

## Incorporation du jeu sur le site

## Les tests utilisateurs

Conclusion

# Bilan de montée en compétences

# Les difficultés rencontrées

# Ce qui reste à accomplir

# Perspectives d’amélioration

# List des annexes

[Annexe 1 : Résumé 9](#_Toc154782996)

[Annexe 2 : Abstract 9](#_Toc154782997)

[Annexe 3 : Les sources 9](#_Toc154782998)

[Annexe 4 : Images du digramme de Gantt 9](#_Toc154782999)

[Annexe 5 : Table des illustrations 9](#_Toc154783000)

[Annexe 6 : Cahier des charges 9](#_Toc154783001)

[Annexe 7 : Poster 9](#_Toc154783002)

# Annexe 1 : Résumé

# Annexe 2 : Abstract

# Annexe 3 : Les sources

# Annexe 4 : Images du digramme de Gantt

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

Figure : Digramme de Gantt, première partie

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Figure : Diagramme de Gantt deuxième partie

# Annexe 5 : Table des illustrations

# Annexe 6 : Cahier des charges

# Annexe 7 : Poster