



Definition of Done

Historique des versions

Généralités

Interface Utilisateur (UI) et Expérience Utilisateur (UX)

Monde Dynamique et Adaptation des Animaux

Amélioration par la communauté

Graphismes et Audio

Tests et Débogage

Livrables

Historique des versions

Version	Date	Changements
1	22/01/2024	Version initiale
1.1	22/01/2024	Ajout des spécificités du terrain.
1.2	23/01/2024	Modification des requis des animaux.

Généralités

- **Toutes les fonctionnalités livrées :**

- Chaque fonctionnalité identifiée dans le backlog original est mise en œuvre et testée avec succès.
- Aucune fonctionnalité critique n'est omise.
- Les bugs et failles rencontrées durant le développement sont corrigés pour une utilisation sécurisée du logiciel.
- **Performance du Jeu :**
 - Le jeu fonctionne de manière fluide et sans ralentissements notables en réalité augmentée sur Meta Quest 3.
 - Les temps de chargement ne compromettent pas l'expérience utilisateur.

Interface Utilisateur (UI) et Expérience Utilisateur (UX)

- **Compatibilité Meta Quest et AR :**
 - L'interface utilisateur est conçue spécifiquement pour le matériel Meta Quest 3, en tenant compte de la limitation matérielle et des spécificités de la réalité augmentée.
 - Les éléments du monde s'intègrent de manière naturelle et convaincante dans l'environnement réel de l'utilisateur.
 - Les menus suivants sont inclus dans le projet :
 - Paramètres
 - Outils de modification du terrain
 - Statistiques sur le terrain et les animaux
 - Sauvegarde et chargement d'une partie
- **Navigation Intuitive en AR :**
 - Les mécanismes de navigation en réalité augmentée sont intuitifs et conformes aux normes de l'industrie AR.
 - Les interactions utilisateur, telles que la modification du monde, sont fluides et naturelles.
 - Les interactions utilisateurs sont utilisables avec les manettes Meta Quest Touch.

Monde Dynamique et Adaptation des Animaux

- Monde dynamique :
 - Le joueur a la possibilité de commencer une partie depuis un terrain plat et neutre, servant de base à toutes ses envies.
 - le joueur a la possibilité de commencer une partie depuis un terrain généré procéduralement, facilitant le début d'une partie.
 - Le terrain en AR a une dimension de 1 mètre sur 1 mètre. Nous nous réservons le droit d'ajouter plus de dimensions durant le développement.
- **Apparition Dynamique des Éléments du Monde :**
 - Les éléments du monde apparaissent de manière dynamique devant l'utilisateur.
 - L'utilisateur a la possibilité d'ajouter divers éléments au monde selon ses envies. Les éléments envisagés pour un rendu hors mise à jour supplémentaire sont :
 - Modification de la topologie du terrain.
 - Modification du type d'environnement.
 - Les changements apportés par le joueur sont correctement enregistrés et persistent entre les sessions de jeu en AR.
- **Adaptation des Animaux en AR :**
 - L'utilisateur peut ajouter divers animaux sur le terrain pour les voir évoluer. Les animaux envisagés pour un rendu hors mise à jour supplémentaire sont :
 - Un herbivore
 - Un carnivore
 - Les animaux du jeu détectent les changements dans l'environnement modifié par l'utilisateur et s'adaptent automatiquement.

Amélioration par la communauté

- **Ajout d'animaux facilité :**

- Le logiciel propose un moyen simple pour permettre aux utilisateurs d'ajouter de nouveaux animaux.
- Une documentation est mise en place pour permettre une meilleure compréhension du modding du logiciel.
- Les animaux ajoutés par la communauté peuvent personnaliser les parties suivantes :
 - Model 3D
 - Animations
 - Comportement (codé en C#)
 - Statistiques (vie, taille, régime alimentaire...)
- D'autres modifications non mentionnées pourront s'ajouter à la liste ci-dessus en fur et à mesure du développement, toujours dans le but d'ajouter des libertés aux utilisateurs.

Graphismes et Audio

- **Qualité Graphique en AR :**
 - Par manque de personnel au niveau de la modélisation 3D, la partie graphique du projet n'est pas assurée sur tous les points.
 - Les modèles utilisés proviendront principalement de l'Asset Store de Unity.
 - Nous nous réservons le droit de laisser certains modèles 3D sous forme de Placeholder et de ne pas animer certains des éléments les plus complexes.
 - Aucun problème majeur de rendu n'est présent après des changements significatifs du paysage.
- **Audio Immersif en AR :**
 - L'audio est spatialisé pour une expérience AR immersive, même après des changements dynamiques dans l'environnement.

Tests et Débogage

- **Tests Automatisés :**

- Les adaptations des animaux sont testées pour assurer leur comportement approprié après des changements dans l'environnement.
- **Débogage en AR :**
 - Aucun bogue critique n'est présent après des modifications du monde.
 - Les adaptations des animaux sont surveillées pour détecter tout comportement anormal.

Livrables

- **Packaging et Distribution :**
 - Le jeu est empaqueté de manière à pouvoir être installé simplement sur tous les casques de la gamme Meta Quest 3.
 - Téléchargement de l'APK sur Github
 - Distribution sur SideQuest