## Présentation du projet

Notre projet est un jeu à choix intitulé « Midnight explorer ».

### *Objectifs globaux:*

Notre objectif principal durant ce projet sera de créer un jeu à plusieurs possibilités sur le thème de l’horreur en essayant de respecter toutes les contraintes que nous nous sommes imposées.

Expressions des besoin et des attentes pour mener à bien le projet

Élaboration d’un cahier des charges

* Expressions des besoin et des attentes pour mener à bien le projet
* Élaboration d’un cahier des charges
* Choix des caractéristiques
* Création d’un diagramme de Gantt et un diagramme de Pert
* Choix de l’environnement
* Répartition des tâches (établir des rôles, des équipes)
* Écriture du scénario, des dialogues et des choix (partie hors programmation)
* Choix des images, du graphismes, musique d’ambiance / effet sonore
* Programmation du jeu à partir du script, des images choisies et des effets sonores.
* Validation de notre prototype par un professeur

### *Résumé:*

Ce projet est un visual novel, il s’agit donc d'un jeu avec des choix qui auront des conséquences au fil de l’histoire. En fonction des actions du joueur, il y’aura des animations, des effets sonores pour créer un environnement plus immersif. Notre principal objectif sera de réussir à développer un jeu dans lequel le joueur pourra se plonger. Nous avons réussi à établir une idée de l'histoire, un contexte, des personnages. On a trouvé l'outil de développement (Renpy pour la programmation), pour le cahier des charges nous utilisons Trello et Visual Paradigm/Gantt project pour les diagrammes. Nous avons fait plusieurs réunions lors des vacances pour assigner les rôles de chacun et les équipes en sachant que nous ne resterons pas toujours au même poste puisque les rôles vont alterner.

### *Liste des équipes:*

* Une équipe de programmation
* Une équipe dédié à la réalisation du scénario et du script
* Une équipe orienté sur le choix des personnages/du décor/des musiques
* Une équipe qui se charge administrativement du cahier des charges, des diagrammes

Nous avons décidé qu’en fonction de l’avancement du projet les rôles pouvaient changer, par exemple lorsque la partie scénario sera fini les personnes ayant eu un rôle dans cette équipe pourrait aider dans certaines équipes. Nous avons décidé d'utiliser la méthode agile en alternant les rôles de chacun et en faisant des réunions régulières pour le suivi du projet.

### *Répartition des rôles:*

Dans *l’équipe de programmation*, nous avons établi les rôles de: développeur du script en python / programmeur des effets de caméras, des effets sonores.

Dans *l’équipe du scénario*, il y’a les rôles du scénariste et du réalisateur.

Pour *l’équipe du graphisme*, il y aura le rôle de level designer, graphiste et sound designer.

*L’équipe administrative* aura parmi elle le rôle de scrum master(c’est une personne qui se charge de coacher les autres mais ce n’est pas un supérieur hiérarchique, elle garde le même statut que ces collègues). Elle prend en note les avancées de chacun et met au point des réunions régulièrement et notamment une réunion crise si le projet prend du retard. Puis il y’a le rôle du visualisateur( ceux qui s’occupent des diagrammes et du cahier des charges).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Equipe programmation | Equipe scénario | Equipe graphisme | Equipe administrative |
| Rôle du développeur script: Nicole / Marie / Jessica | Rôle du scénariste: Agathe / Marie | Rôle du level designer/graphiste:  Agathe/ Nicole | Rôle du scrum master: Marie |
| Rôle du programmeur des effets caméras et sonore: Marie/ Nicole | Rôle du “vérificateur”/scripte : Romain | Rôle du sound designer: Marie / Estelle | Rôle du visualisateur:  Jessica / Romain |