# Préparation pour oral

## Environnement et planning :

Pour réaliser les diagrammes de Gantt nous avons utilisé le logiciel : Gantt Project. Il nous a permis de planifier le temps nécessaire pour chaque tâche et de suivre la progression du projet pour éviter de prendre trop de retard.

Une fois les tâches désignées, nous avons utilisé le site « Trello » pour les attribuer à chaque membre du groupe. Chaque tâche avait une deadline pour éviter, une fois de plus, de prendre du retard ainsi qu’une couleur correspondant à sa « catégorie ». Par exemple, les tâches en rapport avec le code avait une petite étiquette jaune.   
Trello nous permettait aussi de classer les tâches en les mettant dans différentes « cases » : « a faire », « en cours, « terminées » pour voir l’état d’avancement du projet.  
Chaque tâche étant affectée à une ou plusieurs personnes, elles pouvaient les classer dans une des différentes cases en fonction de l’avancement de la tâche.

* 42s

## Environnement moyens humains :

Pour ma part, je me suis, entre autres, occupée des parties 2 et 6 du scénario. Pour la partie 2, j’ai écrit le script, ce qui veut dire les dialogues entre les personnages, la narration ainsi que les choix. Aussi j’ai défini et placé les images d’illustration pour les différentes scènes de cette partie.

Pour la partie 6, c’était assez similaire mais j’ai reçu de l’aide pour le placement des personnages et des images.

En plus de cela, je me suis occupé de l’ambiance et la cohérence sonore du jeu dans son intégralité. Pour imposer l’ambiance souhaitée, j’ai utilisé les musiques des jeux vidéos : Dark Souls et BloodBorne, qui sont réputées pour être oppressantes et stressantes, ce qui se prêtait bien à l’ambiance horrifique que nous souhaitions donner à notre jeu.

Enfin, j’ai corrigé l’ensemble du script, vérifié la ponctuation ainsi que les temps utilisés par le narrateur dans le but d’uniformiser la narration. Cette correction a également permis d’unifier le script, comme chaque personne a écrit au moins une partie il était nécessaire d’uniformiser le texte.

* 55s

## Environnement et risques du projet :

Pour les contraintes de temps : Nous avions une deadline à chacune de nos réunion quotidiennes pour être sur que tout le monde avançait correctement. Nous avons rencontré quelques problèmes qui ont pu être résolu grâce à une bonne entraide entre tout le membre du groupe.

Pour les contraintes de faisabilité : Nous avions beaucoup d’idées au départ pour le jeu, mais elles n’ont pas pu toute être réalisées, nous nous sommes rendus compte que ça serait trop long.  
Nous avons aussi du découvrir et utiliser des outils que nous ne connaissions pas.

L’environnement principal de notre projet était Ren’py : il nous a permis de mettre en forme le jeu.

Erreurs/bugs : Comme dans tous les projets nous avons dû faire face à des bugs qu’il a fallu gérer, ça n’a pas toujours été facile mais nous avons réussi à les corriger.

Comme je l’ai dit précédemment nous avons eu beaucoup d’idées au début mais aussi au cours du projet, il a fallu rester réaliste en faisant des choix de conception.

-> 50s