

Projet de l'unité d'enseignement : Projet Transverse



Equipe : BEDONASI

Aymen BENAÏSSA
Franck-Hubert NANGA
Yvan Doal MADI
Hiba BELMOUJOU
Jérémy SIPEL

Sommaire

Introduction.....

Plateforme utilisé.....

.....

Retour d'expérience.....

Conclusion.....

Annexes.....

Introduction

Nous avons eu pour défi de créer un jeu de tir dans le cadre du projet transverse, pour cela nous avons décidé d'améliorer notre jeu et d'y rajouter d'autres fonctionnalités tels, la possibilité de jouer en ligne depuis plusieurs postes différents dans des serveurs créés par l'utilisateur, puis d'ajouter de nouvelles IA pour permettre au joueur d'attaquer ou se défendre avec grâce à la machine. Nous avons aussi choisi un nouveau thème de scénario ce qui a abouti à la création d'une nouvelle Map de jeu plus élargie et graphiquement plaisante.

Plateforme utilisée

On a utilisé Unreal Engine qui est une plateforme de jeu vidéo, principalement orientée vers les jeux de tir à la première personne et est développée par Epic Games. On a codé sur un nouveau type de langage nommé Script Visuel. Dont le but est de créer des Materials c'est-à-dire un type de rendu visuel qu'on pourra par la suite appliquer aux objets de notre choix.



Personnage attaquant : Il peut détruire les différentes défenses mise en place par l'ennemi

Ceci représente le joueur qui attaque. Dans cette situation, le joueur attaquant se doit de détruire les défenses placées par le joueur qui est dans la situation défensive. Pour représenter ce joueur, nous avons pris un personnage modéliser en 3D sur internet et nous l'avons également muni d'une arme pour pouvoir détruire le dispositif défensif du joueur adverse. Pour modéliser cette arme nous avons également utiliser une arme déjà modéliser sur internet.



Défenseur : peut poser des défenses, NE PEUT PAS ATTAQUER

Ce personnage représente le joueur qui est en situation défensive. Le joueur défensif a la possibilité de pouvoir placer des dispositifs qui vont le permettre de pouvoir défendre sa base contre le joueur qui doit l'attaquer. Ce joueur ne pourra pas attaquer, il ne pourra que placer des dispositifs qui l'aidera dans la défense de sa base. Pour modéliser ce personnage aussi nous avons aussi utiliser des modélisations déjà faites sur internet.



Cette tourelle est un dispositif de défense pour le joueur en position défensive. C'est un des dispositifs qui le permettra de défendre sa base contre le joueur qui l'attaque. Il a été pris sur internet également.



Menu principal regroupant 3 fonctionnalités. Le premier bouton permet d'accéder à la session de jeu et à d'autres options que nous développerons un peu plus bas. Le deuxième bouton nous permet d'accéder aux options. Et le troisième bouton lui va tout simplement nous permettre de quitter le jeu

Le cas jouer :



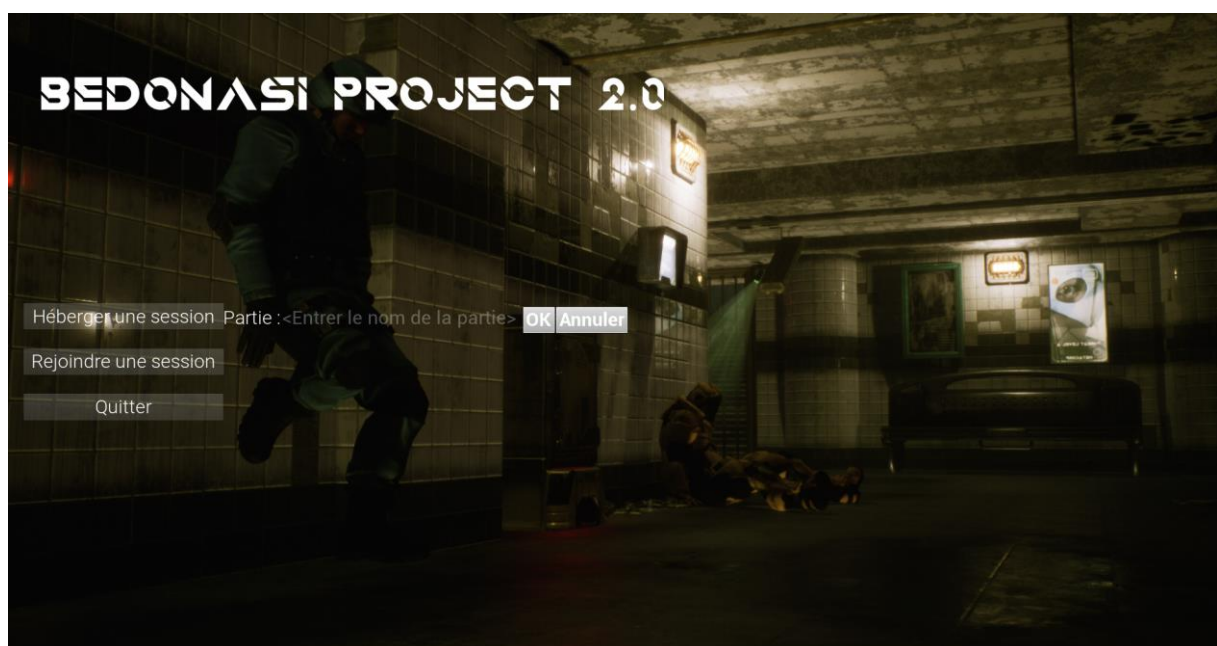
Après avoir appuyé sur jouer nous avons le choix entre : soit Héberger une session qui nous permet de créer une nouvelle session de jeu, rejoindre une session qui permet de nous rendre dans une session déjà existante et quitter qui nous ramène au menu principal.

Le cas option :



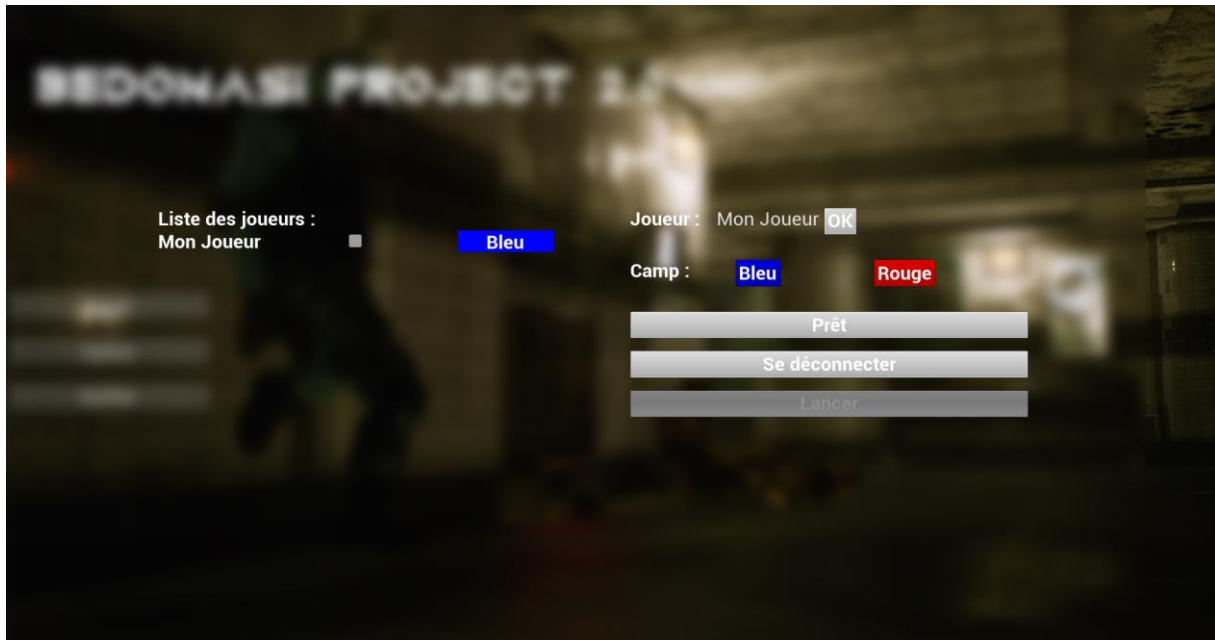
Ici différentes résolutions nous ont été proposées. Le joueur pourra le régler en fonction de la résolution de son écran.

Héberger une partie :



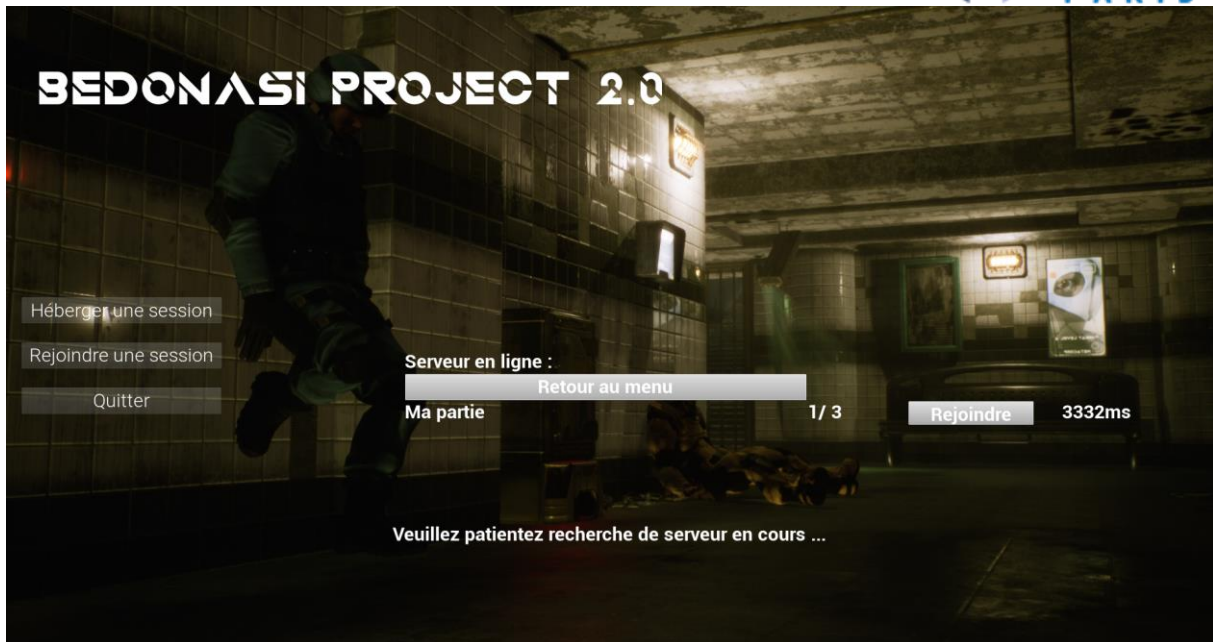
Dans cette partie, nous pouvons créer une partie. Pour cela, nous devons choisir un nom à attribuer à la partie.

On peut choisir le nom de sa partie



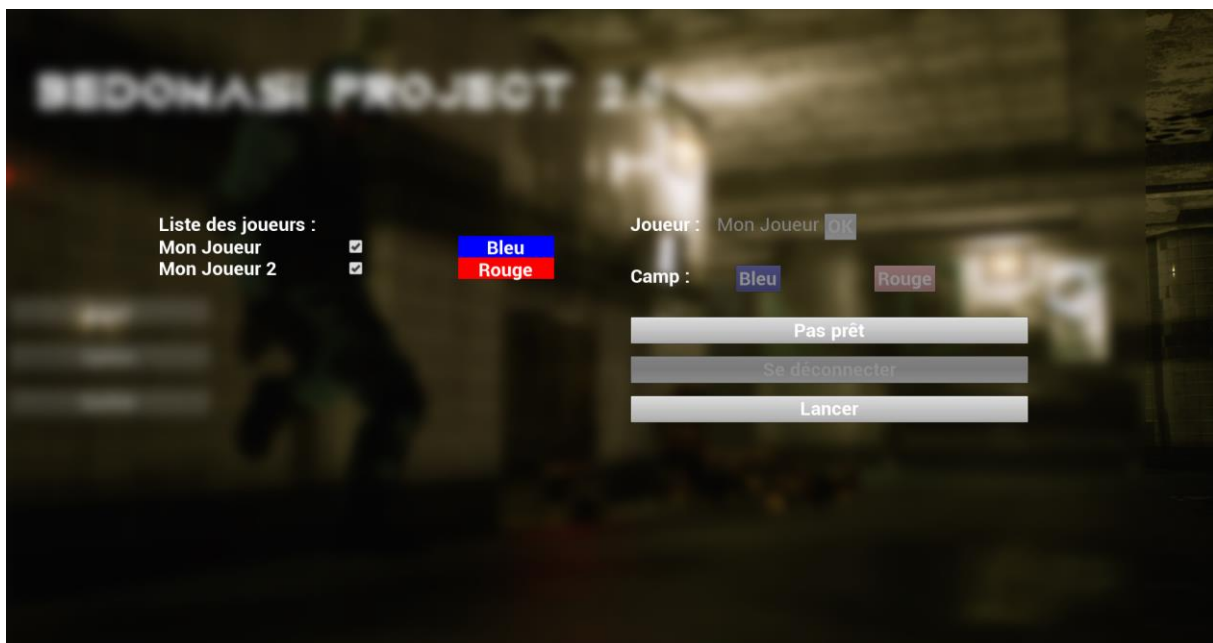
Après avoir entré le nom de la partie, nous devons choisir le camp que nous voulons défendre, bleu ou rouge, et aussi le nom que nous devons aussi choisir le nom que l'on voudrait avoir dans la session. Et lorsque nous sommes prêts, nous cliquons sur le bouton 'Prêt' si nous voulons rejoindre la session ou alors 'Se déconnecter'.

Le cas où on veut rejoindre :

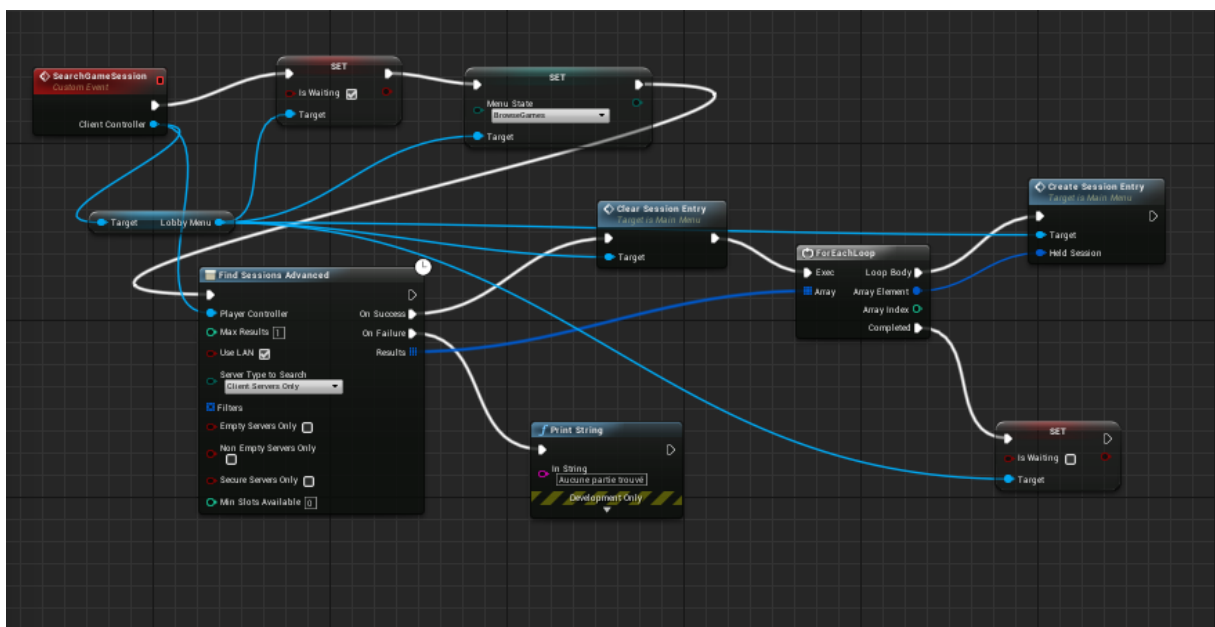
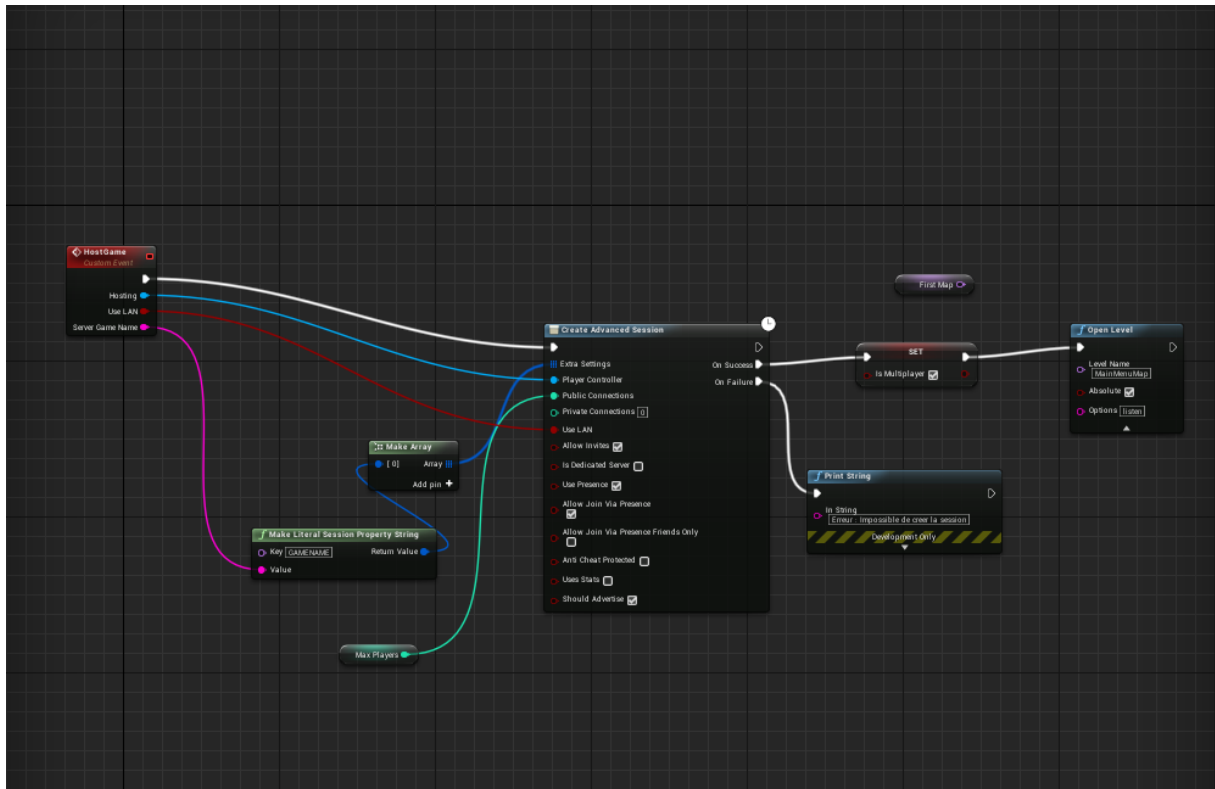


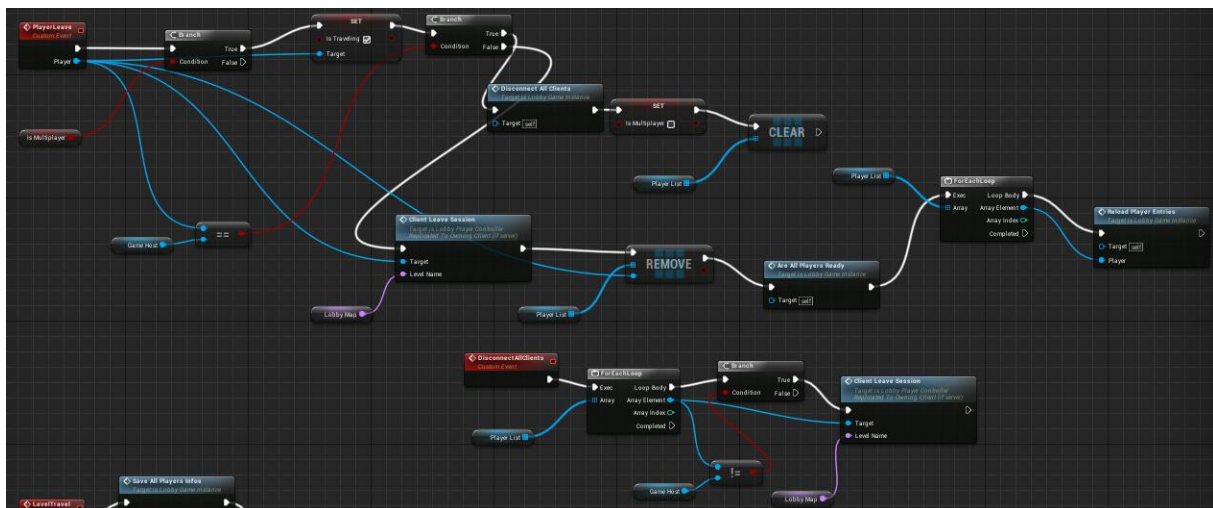
Lorsque les serveurs sont opérationnels, on pourra alors rejoindre la partie voulue.

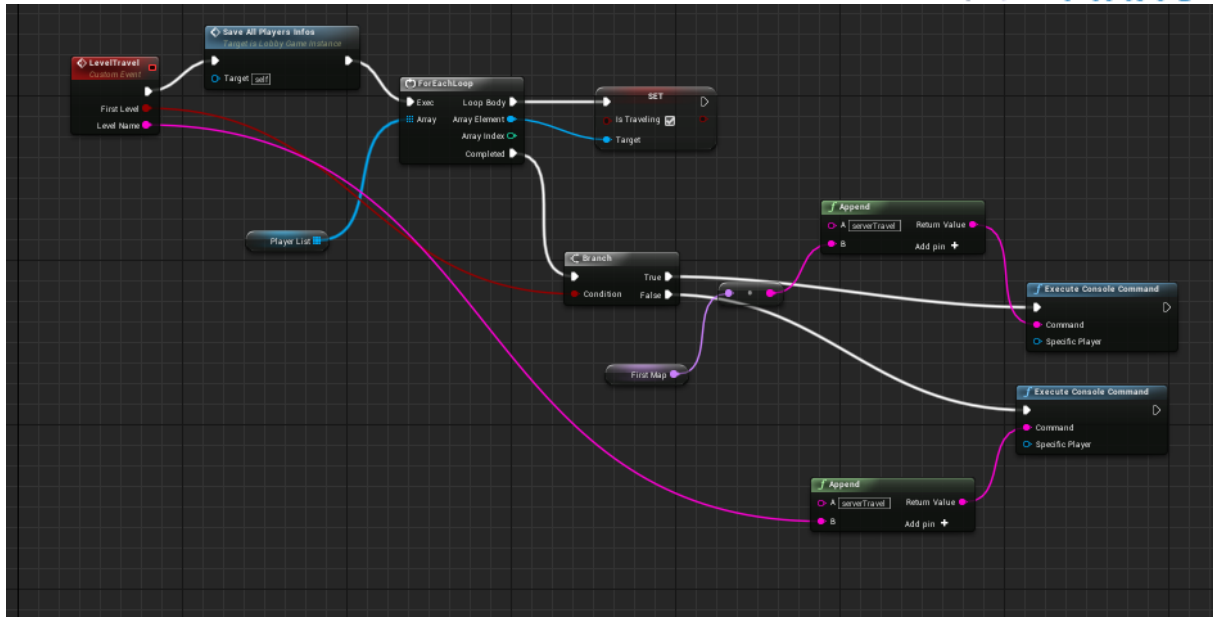
Lorsque l'on rejoint la partie, et que tout le monde est prêt l'hôte pourra alors lancer la partie en cliquant sur le bouton « lancer » :



Le code qui gère le mode multijoueur a été programmer avec des blueprints, et ce code est le suivant :







Comme nous n'avons pas pu vous montrer en direct comment le jeu fonctionnait, nous avons pu faire une vidéo que l'on a mis sur Youtube à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=eQCSLA9s6B4&feature=youtu.be>

Retour d'expérience

Pour pouvoir améliorer notre jeu nous avons dû faire face à quelques difficultés d'une pire technique due à la qualité de performances basses de nos ordinateurs ce qui engendrait une perte de temps et des bugs répétitifs.

Concernant la partie création de nouvelle option du jeu nous avons fait face à des difficultés de création de plusieurs serveurs pour permettre aux utilisateurs de jouer en ligne depuis un poste de travail différents mais grâce aux recherches internet et les tutoriels nous avons pu régler ce problème.

Ainsi, qu'au niveau des animations et la création des IA, car pour ce projet nous avons pour but de créer plusieurs IA qui ont

pour rôle attaquer l'adversaire, ce qui est logique mais avec un peu de pratique et de la concentration nous avons réussi à obtenir un résultat plaisant.

Conclusion

Nous avons été satisfaits du rendu, néanmoins nous aurions pu mieux présenter notre jeu, sans tenir compte de la mauvaise performance de nos ordinateurs et du réseau. la réalisation de ce projet était à la fois compliquer, mais après s'être concentrer sur les recherches internet et l'apprentissage du logiciel, ça été tout de suite plus simple pour les membre du groupe de s'aider en établissant des tâches pour chacun.

Annexes

Tableau de planification

NOM du PROJET :		Projet Transverse		NOM de l'EQUIPE :				BEDONASI	
Etape du Projet :		Interséance 1		NOM de l'ETUDIANT :					
Date de Mise à jour de la Planification :		14/12/17							
no	Liste des tâches : quoi ?	Pour quand ?	Qui ?	Où ?	Comment ?	Quand ?	Durée ?	Note Bene	Feed Back
	Tâche après la Séance 1								à vérifier
3-F	Multijoueur		Franck						à vérifier
4.F,3-R	Plus grande map		Franck / Ryan				hebdo		à vérifier
1-Y	IA Beaucoup plus développé		Yvan						à vérifier
1-R	Système d'inventaire sur les ennemies ainsi que sur nous		Ryan						à vérifier
2-R	Système de quête donnée par des personnages au QG		Ryan						à vérifier
2-H	Menu avec des images du jeu X)		Hiba						à vérifier
2-F	Revoir les animations pour qu'elles soient beaucoup plus fluides		Franck						à vérifier
1-F	Revoir le personnage		Franck					(Si quelqu'un connaît un modélisateur 3D qui pourrait	à vérifier
1-H	LOGO		Hiba						à vérifier
	cotisation pour acheter un asset		Tous						à vérifier
4-R	Cinématique		Ryan						
1-J	Etudes de level-design		Jérémy						