

Epit'S'cape

Cahier des charges

15 janvier 2015



Bananas Propellers Game Developers

Tancrede *Adlcar* Erulin (*erulin_t*)
David *Horang* Lespine (*lespin_d*)
Fabien *Numb* Tessier (*tessie_h*)
Eric *The Kid* Li (*li_e*)

Table des matières

I	<i>Introduction</i>	3
II	<i>Présentation</i>	4
II.1	Origine du projet	4
II.2	Origine du groupe	4
II.3	Bananas Propellers : Les membres	5
II.3.1	Tancrede Erulin : <i>Adlcar</i>	5
II.3.2	David Lespine : <i>Horang</i>	5
II.3.3	Fabien Tessier : <i>Numb</i>	6
II.3.4	Eric Li : <i>The Kid</i>	6
III	<i>Structure du projet</i>	7
III.1	Environnement	7

Chapitre I

Introduction

Voilà, nous y sommes, ce moment tant attendu par certains, redouté par d'autres : c'est le début du grand projet de 1^{re} année, notre premier vrai défi à l'EPITA . C'est pour cela que nous nous sommes réunis, tous les 4, sous le même nom d'équipe : **Bananas Propellers** (merci Numb pour le nom).

Nous voyons ce projet comme un test, mais aussi comme une opportunité de montrer son niveau, et de s'exprimer à travers un jeu vidéo. Nous allons donner le meilleur de nous-mêmes, commencer à repousser nos limites et surtout progresser dans la programmation, mais aussi dans le travail d'équipe. Sommes-nous prêts ? Difficile à dire, l'avenir nous le dira...

Après quelques discussions entre nous, une idée de jeu a émergé : un survival horror avec comme décors les locaux d'EPITA, ceux de Villejuif et aussi du Kremlin-Bicêtre. Un jeu mélangeant vu à la 1^{re} et 3^e personne, le tout dans un environnement en 3D développé à l'aide du logiciel **UNITY**. On essaiera aussi de créer notre propre univers, avec un décalage en rendant le jeu drôle malgré l'environnement sombre et sérieux du survival horror. Cette idée plait à tous les membres, et va servir de base pour le projet.

Le jeu a pour but d'être amusant, attractif et addictif, et aussi truffé de clins d'œil en tout genre. C'est un énorme challenge, risqué, mais on aime le risque, et cela nous permettra de comprendre et maîtriser les rouages du développement en 3D.

Nous allons maintenant vous parler plus en détail de l'équipe de **Bananas Propellers**, du projet et de l'organisation de celui-ci.

Chapitre II

Présentation

II.1 Origine du projet

II.2 Origine du groupe

Nous sommes un groupe de quatre mecs simples, beaux, intelligents et très curieux. Etant dans la même classe, nous nous connaissons assez bien mais surtout nous nous entendons très bien ce qui facilitera la cohésion du groupe et nous permettra de fournir un travail sérieux, précis, rigoureux et appliqué. Notre amour des jeux vidéos nous a rassemblé pour mener à bien notre destiné : créer un jeu sous UNITY. Même si le groupe s'est donc formé assez tard, nous sommes et resterons très motivé pour mener à bien ce projet très ambitieux que je vous laisse découvrir.

II.3 Bananas Propellers : Les membres

II.3.1 Tancrede Erulin : *Adlcar*

J'ai toujours été passionné d'électronique et d'informatique, depuis ma première gameboy, mais à l'adolescence, ma vision de ces systèmes a changé : je commençais à m'intéresser plus dans un jeu à la manière dont les mécaniques étaient gérées, mais considérais toujours ce domaine comme un stade professionnel, une qualité et un niveau de connaissance que je n'avais aucune chance d'atteindre ; d'autant plus qu'à l'époque, je comptais faire plutôt de la recherche fondamentale. Cependant, les systèmes m'ont toujours intéressé, et cela a toujours été mon but dans la vie, de comprendre comment les choses fonctionnaient (c'est également dans cette optique que j'ai rejoint evolutek). J'ai commencé à m'intéresser à la programmation en troisième, en voyant les "merveilles" que les amis de mon grand frère réalisaient sur leur calculatrice, et il me tardait de faire de même. Après avoir bien maîtrisé le langage TI, je me suis mis au Java, en amateur d'abord, puis j'ai pris un module de programmation dans mon école américaine où j'ai pu approfondir ces connaissances, et maîtriser la programmation objet. Je n'avais cependant jamais essayé un autre langage avant d'arriver à l'EPITA, où j'ai découvert les bonheurs de l'impératif avec Caml ; cependant, C# étant beaucoup plus proche de Java que de tout autre langage, j'espère que cela me fournira un avantage léger pour le projet.

II.3.2 David Lespine : *Horang*

Depuis tout petit, je suis intéressé par le fonctionnement des intelligences artificielles, en particulier celles des films ou livres de science-fiction. C'est donc tout naturellement que je me tourné vers l'informatique au lycée. J'ai commencé à programmer en terminale avec la spécialité ISN. C'est là que j'ai pu confirmer mon intérêt pour l'informatique. En ISN j'ai appris le JAVA, le HTML et le CSS et j'ai pu participer à deux projets de groupe, l'un consistant à créer un site internet et le second à faire un jeu de carte, sur console, en java. Étant très enthousiasmé par ce que j'apprenais, j'ai alors décidé d'entrer à Epita afin de pouvoir aller plus loin dans ce domaine (et peut-être un jour enfin créer Hal9000). Ce projet est donc l'occasion de mettre en pratique ce que j'apprends cette année. J'espère également approfondir mes connaissances et acquérir une bonne expérience de travail de groupe. Ayant été désigné chef de projet, je compte aussi améliorer mes compétences de domination des esprits faibles, dont j'aurai besoin dans ma vie future.

II.3.3 Fabien Tessier : *Numb*

Voilà, c'est une grande première pour moi (un dépucelage quoi...). Avant d'arriver à EPITA, je n'avais jamais codé de ma vie, mais je sais me servir d'un ordinateur depuis fort longtemps (la maternelle, la bonne époque !). Bref, ça va vous étonner, mais l'informatique n'est pas ma plus grande passion. Je préfère avant tous la musique, plus précisément tous ce qui se trouve entre le punk, le rock, la pop et le metal, mon groupe préféré étant Linkin Park (d'où le pseudo), mais là n'est pas la question. J'ai beaucoup d'attirance pour le monde du jeu vidéo, mes jeux préférés étant Portal (surtout le 2) et Deus Ex (celui de 2000). Comme je suis (je pense) le plus novice en matière de codage dans le groupe, j'espère ne pas me transformer en boulet pour le groupe, et ma grande motivation va beaucoup m'aider...

II.3.4 Eric Li : *The Kid*

J'ai eu mon premier ordinateur à l'âge de 7 ans. Au début, je le voyais comme un substitut à la télévision mais j'ai réalisé qu'avec l'internet, l'ordinateur était en fait un outil formidable pour jouer et me divertir. C'est en grandissant que j'ai réalisé le potentiel de l'ordinateur et son utilité. Il m'a toujours fasciné par sa complexité cachée et son fonctionnement. Mon intérêt pour l'informatique s'est surtout accru lors de ma seconde lorsqu'on a touché à l'algorithmie en cours de mathématiques et s'est confirmé en première et en terminal lorsque mon cousin et un ancien diplômé de l'EPITA m'ont encouragé à poursuivre des études dans ce domaine. Je me suis alors intéressé au langage C++ en autodidacte. Mais j'ai trouvé que c'était compliqué et j'ai acquis du vocabulaire et des connaissances théoriques même si j'ai codé un peu. Je suis donc naturellement rentré à l'EPITA. Le projet est pour moi une formidable opportunité d'approfondir nos connaissances en informatique et de découvrir le travail d'équipe ce qui me sera grandement utile dans ma carrière.

Chapitre III

Structure du projet

III.1 Environnement

	Tancrede	David	Eric	Fabien
Gameplay	X	X	X	X
Musique et Son	X			X
IA	X	X	X	
Map	X	X		X
Quetes et Scenario		X		X
Physique		X		X
Interface	X	X		
Cinematique		X	X	
Site Web		X	X	
Reseaux et Multi	X		X	