Outils

Nous utiliserons durant notre projet :

-Visual studio, pour toute la partie code en c#

-Usequencer, pour faire les cinématiques

-Blender, outil intégré dans Unity 3D qui nous permet de faire de la modélisation 3D

-Unity, la plateforme de développement sur laquelle nous produirons le jeu

-Git Hub, afin de synchroniser les efforts fournis par les différents membres du groupe