

Projet personnel : Fiche d'Itération 0

Master 1 Informatique – Génie Logiciel – Projet long

Diffusion

A:	Pablo Arrighi (pablo.arrighi+m1swe@gmail.com) Kevin Perrot (kevin.perrot+m1swe@gmail.com)
Copie à:	Havrez Kevin, Lelievre Romain, Mur Stanislas, Romano Ludovic, Rousseau Jerome, Tian Yuxing

Participants

Equipe	OctoPonies
Product Owner	Romano Ludovic
Scrum Master	Mur Stanislas
Développeurs / Designers	Havrez Kevin, Lelievre Romain, Mur Stanislas, Romano Ludovic, Rousseau Jerome, Tian Yuxing,

Synthèse

Durée de l'itération précédente	1 semaine
---------------------------------	-----------

Durée de l'itération suivante	1 semaine
-------------------------------	-----------

L'objectif du projet d'OctoPonies est de constituer un jeu vidéo de plateforme musical. Notre jeu permettra ainsi l'alliance des mouvements traditionnel de jeu de plateforme (sauter, taper, glisser) au besoin d'être synchronisé avec la musique de fond. Cela permettra donc au joueur de se repérer par le son et non plus que par l'écran ; offrant ainsi une expérience mémorable autant par celle d'une bande son original que par les défis que lui imposeront les différents niveaux du jeu.

Sprint backlog de l'itération précédente - Design

Item Description	Priorité /5	Charge estimée J	Risque associé /5	% Effectué
Design du personnage principal	High	3	3	100
Elaboration des positions différentes du personnage principal	Mid	1	1	90
Design des plateformes / Bumper / cordes	High	2	2	65
Design des ennemis	High	4	2	30
Apprentissage d'Inkscape	High	1	3	80

Sprint backlog de l'itération précédente - Programmation

Item Description	Priorité /5	Charge estimée J	Risque associé /5	% Effectué
Apprentissage d'Unity	High	1	3	100
Base du moteur de jeu (saut, collision)	High	2	3	100
Implémentation de la caméra sur rails	Mid	2	2	100
Détection des collisions fines	High	5	4	100
Implémentation du saut mural	Mid	2	2	100
Implémentation des collectibles	Mid	2	2	0
Implémentation du mouvement de glissade	Mid	2	2	0

Product & sprint backlog de l'itération à venir - Design

Item Description	Priorité /5	Charge estimée H.J	Risque associé /5	Au Sprint ?
Mouvement complet de course du personnage principal	High	4	3	En cours
Mouvement de saut du personnage principal	Mid	3	2	TODO
Mouvement de glisse du personnage principal	Low	3	2	TODO
Design de la corde	High	1	2	En cours
Design du background des niveaux 1 et 2	Low	4	2	TODO
Design des attaques du niveau 1 et 2	Mid	2	3	TODO
Design des ennemis	High	3	4	En cours
Design des objets à collecter	Mid	2	3	TODO
Design des décors cassables	Low	3	2	TODO

Product & sprint backlog de l'itération à venir - Programmation

Item Description	Priorité /5	Charge estimée H.J	Risque associé /5	Au Sprint ?
Programmation de la corde	High	2	3	TODO
Variation de la vitesse du personnage en fonction de la musique	Mid	4	4	TODO
Animation du personnage principal	Low	2	1	TODO
Implémentation d'un menu pause	High	3	2	TODO
Implémentation des attaques	Mid	3	3	TODO
Implémentation des objets destructibles	Mid	4	2	TODO
Réglage de la vitesse de chute quand le personnage et sur un mur	High	1	1	En cours
Implémentation des objets à collecter	High	1	4	En cours
Implémentation du mouvement de glissade	High	2	3	TODO
Implémentation des bumper	Mid	2	2	TODO
Effet de particules	Low	3	2	TODO

Faits marquants

L'implémentation de certains objectifs n'ayant pas été atteint, ils sont désormais en prioritaire par rapport au projet.

Eléments de suivi

Design du personnage principal :

