

# Projet personnel : Fiche d'Itération 3

*Master 1 Informatique – Génie Logiciel – Projet long*

## Diffusion

---

A:	Pablo Arrighi ( <a href="mailto:pablo.arrighi+m1swe@gmail.com">pablo.arrighi+m1swe@gmail.com</a> ) Kevin Perrot ( <a href="mailto:kevin.perrot+m1swe@gmail.com">kevin.perrot+m1swe@gmail.com</a> )
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	2 semaines
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
Level design	High	10	5	100
Level design synchronisé avec la music	High	10	5	100
Design des plateformes	High	2	3	100
Background du niveau	High	8	4	100
Design des breakables	Mid	3	2	100
Design des plateformes murales	Mid	2	2	100
Design des collectibles (refais)	Mid	2	2	100

<b>Design des plateformes (refais)</b>	<b>Mid</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>100</b>
--	------------	----------	----------	------------

### Sprint backlog de l'itération précédente - Programmation

Item Description	Priorité /5	Charge estimée J	Risque associé /5	% Effectué
Animation du personnage principal	Mid	2	3	100
Implémentation du démarrage	Mid	2	2	100
Implémentation des bumpers à direction variables (Annulé)	Mid	3	2	?
Effet des particules approprié	Mid	3	2	100
Implémentation d'un menu pause	Low	3	2	100
Système de checkpoint (En suspend)	Mid	6	3	0
Affichage du score	High	1	4	100
Animation des ennemies	Low	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 ?
Design du personnage principal	High	3	3	FINI
Elaboration des positions différentes du personnage principal	Mid	1	1	FINI
Design des plateformes	High	2	3	FINI
Design des bumpers	High	2	2	FINI
Design de la corde	High	2	2	FINI
Design des ennemis	High	4	2	FINI
Apprentissage d'Inkscape	High	1	3	FINI
Mouvement complet de course du personnage principal	High	4	3	FINI
Mouvement de glisse du personnage principal	Low	3	2	FINI
Mouvement de saut du personnage principal	Mid	3	2	FINI
Design des objets à collecter	Mid	2	3	FINI
Level design du premier niveau (syncro music action)	High	10	5	FINI
Background du premier niveau	High	8	4	FINI

Design des breakables	Mid	3	2	FINI
Animation des collectibles	Mid	1	2	En cours
Design des plateformes murales	Mid	2	2	FINI
Design des ennemis en vue éclatée	Low	1	1	En cours
Design particule de poussière et pixel (mort)	Low	3	2	FINI
Mise en place des designs finaux sur Unity	High	3	5	En cours
Animation des ennemis	Mid	2	2	En cours
Animation du background	Mid	2	2	En cours
Rattrapage des graphismes	High	3	5	En cours

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

Item Description	Priorité /5	Charge estimée H.J	Risque associé /5	Au Sprint ?
Apprentissage d'Unity	High	1	3	FINI
Base du moteur de jeu (saut, collision)	High	2	4	FINI
Implémentation de la caméra sur rails	Mid	2	2	FINI
Détection des collisions fines	High	5	4	FINI
Implémentation du saut mural	High	2	2	FINI
Implémentation du mouvement de glissade	High	2	2	FINI

Programmation de la corde	High	2	3	FINI
Variation de la vitesse du personnage en fonction de la musique	Mid	4	4	FINI
Animation du personnage principal	High	2	1	FINI
Implémentation d'un menu pause	High	3	2	FINI
Implémentation des attaques	Mid	3	3	FINI
Implémentation des objets destructibles	Mid	4	2	FINI
Réglage de la vitesse de chute quand le personnage et sur un mur	High	1	1	FINI
Implémentation des objets à collecter	High	1	4	FINI
Implémentation du mouvement de glissade	High	2	3	FINI
Implémentation des bumper	Mid	2	2	FINI
Effet de particules approprié	Mid	3	2	FINI
Bumpers multi-directionnels	Mid	2	2	Annulé
Menu pause	High	3	3	FINI
Menu de démarrage	High	3	3	FINI
Animation des ennemis	Low	2	2	En cours
Système de checkpoint, Lancement de la musique au moment approprié	Mid	6	3	En suspend
Réglage bug d'affichage du personnage principal	Mid	4	2	En cours
Affichage du score	High	1	4	FINI
Réglage des bugs multiples	Mid	7	3	En cours
Caméra sur rail finale	High	2	5	En cours
Repositionnement du personnage par rapport à la musique	High	2	4	En cours

## Faits marquants

Les checkpoints ont été mis en suspend pour des raisons de timing. En effet, nous avons pris la décision de passer en priorité la finalisation de la maquette actuelle.

Suite à notre mail :

Kevin Havrez a bien effectué son travail. Malheureusement, les bumpers multidirectionnels ne fonctionnant que sur son ordinateur et provoquant l'incapacité de jouer sur les autres machines, nous avons décidé de mettre ceux-ci en suspens. Les particules ont été faites et bien que nous ayons dû modifier celle-ci compte tenu d'un manque de maîtrise du logiciel et d'un manque apparent d'intérêt au projet global, celles-ci sont fonctionnelles. Malheureusement, à chaque fois que nous avons eu un travail fait de sa part, il était souvent en « ébauche » jusqu'au jour de présentation, nous mettant ainsi dans l'incapacité d'effectuer une mise en place du projet dans les temps. En effet, à chaque fois que nous avons eu un travail fourni de sa part, il a fallu le menacer d'un retrait immédiat du groupe ; celui-ci étant dans la plupart du temps bâclé et inutilisable en parti.

Yuxing Tian a bien effectué son travail. Malheureusement, après des recherches via Google Image, nous nous sommes aperçus que tous les designs étaient en fait licenciés et donc inutilisable. Nous avons donc dû rattraper tout le travail en attente ainsi que celui déjà fait dans des délais réduit.