Projet personnel : Fiche d’Itération 0

Master 1 Informatique — Génie Logiciel — Projet long

Diffusion

|  |  |
| --- | --- |
| A: | Pablo Arrighi ([pablo.arrighi+m1swe@gmail.com](mailto:pablo.arrighi+m1swe@gmail.com))  Kevin Perrot ([kevin.perrot+m1swe@gmail.com](mailto: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 collécter | 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 :

