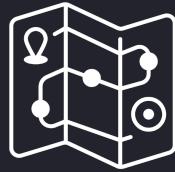


TECH

CAHIER DES CHARGES

Persistante des données



INTRODUCTION

Nom du projet : Persistance des données

Projet N° : 1

Date : 06/10/2025 au 17/10/2025

Classe : G3TECH

MODALITÉS

Binômes imposés

CONTEXTE ET DESCRIPTION DU PROJET

Brève description du contexte dans lequel le projet s'inscrit et détails du projet :

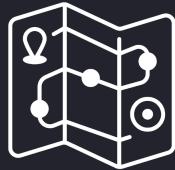
2 semaines de projet sur la persistance des données avec la réalisation d'un jeu simplifié (sans gameplay ni visuel) sur Unity (C#) en intégrant la persistance des données en sauvegarde local et serveur + loading des données

SPECS

Vous devez implémenter dans votre application :

L'application doit contenir :

- Un bouton de sauvegarde global qui sauvegarde toutes les données à sauvegarder



- Un bouton de progression qui permet au joueur de passer au stage suivant
- Un bouton de volume (On/Off)
- Un panneau de stats avec des points de stats à attribuer avec un petit boutons + (Au moins 3 stats). La valeur des stats doit être visible.
- Le pseudo du joueur
- Les HP du joueur + 2 boutons pour augmenter/réduire les HP
- L'exp du joueur sous le format current_exp/exp_to_lvup. "exp_to_lvup" dépendant du niveau du joueur (courbe linéaire de progression)
- Le niveau du joueur
- Au moins 1 option de personnalisation (couleur du fond, décor, apparence du joueur, etc) qui peut être changée via des boutons.
- L'aspect visuel ne sera pas pris en compte dans l'évaluation. Cependant, la lisibilité et la compréhension des éléments restent importantes !

Pour les plus avancés uniquement (ou pour aller plus loin)

- Intégrer une base de donnée Firebase Realtime sur les stats, HP, EXP, Lvl et Stage

Informations complémentaires : -

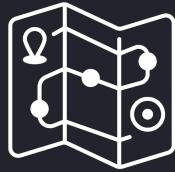


OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET PROFESSIONNELS DU PROJET

A l'issue de ce projet, les étudiants seront capables de (Veuillez trouver les verbes actifs et mesurables dans cette [infographie](#)) :

Savoirs

- **Identifier** les besoins de persistance des données d'un projet



- **Définir** les processus de persistance des données les plus pertinents à mettre en place en fonction de chaque donnée (local/distant/etc.)
- **Elaborer** un système de sauvegarde local/distant
- **Anticiper** les besoins du programme lors du loading des données

Savoir-être

- Travailler effectivement en groupe
- Planifier le bon déroulement du projet
- Respecter les délais
- Évaluer sa propre contribution
- Reconnaître la contribution des autres

Savoir-faire / Compétences

- **Créer** des systèmes de sauvegarde local/distant pour un programme
- **Vérifier** la solidité des systèmes de sauvegarde créer

RESSOURCES

1. A installer/pré-requis techniques :

- XMAPP (Apache + PHP + SQL) / MongoDB / Composer



INTERVENANT



Nom : Vigneron Sulien

Titre : Développeur C#/Game Designer

Email : -

Site web : <https://smevisulien.wixsite.com/website>

LinkedIn : -

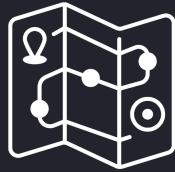
BIOGRAPHIE

Développeur dans le jeux vidéo depuis 5 ans, j'ai fondé Surau Games en 2022 avec pour objectif d'explorer la sphère indé du jeux vidéo.

J'ai publié 2 jeux en Solo Dev : Cloudy Valley sur Steam et Nintendo Switch et Furniture: Build & Repair sur Steam.

Mon expertise se trouve dans la programmation C# même si ma passion première est dans la création et la polyvalence.

J'ai pu intégrer l'incubateur Let's GO en tant que mentor pour la dernière promotion, 2 ans après avoir été incubé avec le studio dans ce même incubateur.



ROADMAP

DESCRIPTION

Veuillez trouver ci-dessous une description des livrables attendus ainsi que les dates d'échéance associées. Il est essentiel de respecter les échéances suivantes pour assurer une progression harmonieuse et structurée du projet. Chaque livrable représente une étape importante dans le processus de réalisation et permet d'évaluer l'avancement du travail. Les dates limites fixées doivent être rigoureusement respectées afin de garantir une évaluation équitable et de permettre un feedback constructif en temps opportun.

Jalon	Livrables attendus	Date limite	Moyens / formats
1	Projet final	17/10/2025 au soir	Archive (zip/rar) contenant un build + projet Unity
2	Bilan du projet	18/10/2025 journée	-



3	Remplir le questionnaire feedback en fin de projet.		Forms
4			
5			



EVALUATION

L'évaluation est conçue pour être holistique, prenant en compte non seulement le produit final, mais aussi le processus, les compétences acquises et les attitudes démontrées tout au long du projet. Les compétences sont classées en trois catégories principales : "savoirs" (connaissances théoriques), "savoir-faire" (compétences pratiques), et "savoir-être" (compétences interpersonnelles et attitudes).

SYSTÈME DE NOTATION

Savoirs (Connaissances)

- **Compréhension théorique** : Évaluée soit en amont du projet pendant la semaine théorie soit lors de la soutenance et restitution du projet. Cela permet de mesurer la compréhension des concepts fondamentaux et des connaissances liées au projet des étudiants.

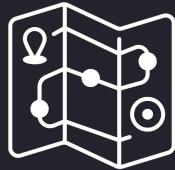
Savoir-faire (Compétences)



- **Compétences techniques et application** : Évaluées à travers la soumission finale du projet. Cela inclut la qualité, la fonctionnalité, et la précision technique du travail produit.
- **Gestion de projet** : Évaluée en fonction de l'organisation, du respect des échéances, et de l'utilisation efficace des ressources. Cela peut être évalué à travers la documentation du projet et les journaux de processus.

Savoir-être (Attitudes/Compétences interpersonnelles)

- **Travail d'équipe et collaboration** : Évalués à travers des évaluations par les pairs et les membres du groupe. Les critères incluent la communication, la coopération, et la contribution aux tâches du groupe.
- **Autonomie et initiative** : Évaluées en fonction des contributions individuelles, de la capacité à travailler de manière autonome, et de la résolution proactive des problèmes.
- **Soutenance** : Évaluées lors de la présentation finale du projet. Les critères incluent la clarté, la cohérence, et la capacité à articuler et défendre les résultats du projet.



GRILLE D'ÉVALUATION

La grille d'évaluation du projet devra impérativement reprendre les savoirs/savoir-être/savoir-faire qui ont été cités à la partie Objectifs pédagogiques. Vous êtes libre de déterminer combien de points à accorder à chaque connaissance/compétence, mais la note finale doit être sur 20.

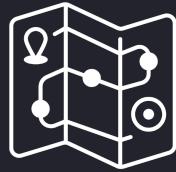
Travail d'équipe /3pts

Compréhension des tenants et aboutissants de la persistance des données/5pts

Réalisation du jeu via Unity/10pts

Implication/1pts

Lisibilité et compréhension accordé au rendu/1pts



EXAMEN INDIVIDUEL DE FIN DE PÉRIODE

Notez ici les éléments relatifs au partiel : acquis à valider / modalités envisagées

.....

.....

.....

.....