



TECH

CAHIER DES CHARGES

GTECH 3 - BLUEPRINTS & C++ UE5



INTRODUCTION

Nom du projet : Escape

Projet N° :

Date : 26/01/2025

Classe : GTech 3

MODALITÉS

2 peoples per group (to define before the project beginning)

CONTEXTE ET DESCRIPTION DU PROJET

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

Project is designed to exploit the Blueprint & C++ course given during the previous week. It will allow them to show that they fully understood shown concepts.

SPECS

Vous devez implémenter dans votre application :

System creation in C++ & Gameplay implementation in Blueprint to create an escape/puzzle game.

Basis :

- A complete level finishable in around 5 min.
- At least an interaction system with interruptors/levers or whatever allowing to unlock doors and a system triggering traps by pressure plate/picking up an object or whatever.
- An UI with a timer and a game end condition screen.
- Several feedbacks (at least 2) for each interaction (Animations, particle effect, audio, ui update...)

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

Bonuses :

- Improvement of mechanics & Interactions (
- Inventory system
- Detection system

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...
- Définir...
- Ordonner...
- Comparer...
- Différencier...

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

- Programmer...
- Créer...
- Appliquer...

RESSOURCES

1. **A savoir/à apprendre** (Ce travail pourra être évalué / noté en début de projet) :
 -
2. **A lire/à consulter :**
 - <http://dev.epicgames.com/documentation/fr-fr/unreal-engine/unreal-engine-5-6-documentation>
3. **A installer/pré-requis techniques :**
 - Unreal Engine 5

TRAVAIL PRÉPARATOIRE



INTERVENANT



Nom : Giovannini Romain

Titre : Ingénieur Logiciel

Email : contact@digitalpourprestudio.com / romain.giovannini@digitalpourprestudio.com

Site web : digitalpourpresolutions.com

BIOGRAPHIE



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	Travail préparatoire		
2			
3	Code Review	13/02	Project Presentation
4	Projet final	13/02	Project on GitHub

5	Bilan du projet		
---	-----------------	--	--



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.



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.

Evaluation Criteria :

- **Interaction system (6 pts)**
- **Architecture C++ / BP (6 pts)**
- **Player Feedbacks (4 pts)**
- **Debug & Stability (4 pts)**
- **Code Clarity (comments...) (4 pts)**

Code Review :

- **Project explanation & context (1 pt)**
- **Architecture presentation (1 pt)**
- **Technical choices justification (2 pts)**
- **Feedbacks & Self-critic (2 pt)**

EXAMEN INDIVIDUEL DE FIN DE PÉRIODE

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

.....

.....

.....

.....