

# 2016

IUT LYON 1

De Bryan Boni | Vincent  
Leblois | Tristan Wattin |  
Alexis Galland | Robin  
Delaye | Florent Blanchet



## COMPTE RENDU PTUT

Compte rendu détaillant l'état d'avancement, à la fin du semestre 3, du projet de développement d'un jeu vidéo.

# Table des matières

<b>Introduction .....</b>	<b>2</b>
Contexte.....	2
Groupe du semestre 3 .....	2
Objectifs du semestre 3 .....	2
 <b>Réalisation du projet .....</b>	 <b>3</b>
Organisation .....	3
Déroulement du Semestre .....	4
Détaillé .....	4
Schéma Résumé : .....	6
Résultats .....	8
 <b>Bilan &amp; Objectifs pour le semestre 4 .....</b>	 <b>8</b>
Bilan .....	8
Objectifs pour le semestre 4 .....	8

Ce compte rendu a été réalisé par Bryan Boni et grâce aux rapports de chacun des membres du groupe.

# Introduction

## Contexte

Dans le cadre des **projets tuteurés** de l'iut informatique de Lyon 1, il nous a été demandé de réaliser un projet informatique allant du semestre 2 jusqu'au semestre 4.

Nous avons donc choisi de **créer un jeu vidéo** qui mêlera RPG (l'endroit où l'on se déplacera librement) et FIGHTER (jeu de combat, l'endroit où, bien évidemment, se dérouleront les combats).

## Groupe du semestre 3

**Tuteur :**

- Christophe Jaloux.

**Membres du groupe :**

- Bryan Boni (chef de projet),
- Tristan Wattin,
- Alexis Galland,
- Vincent Leblois.

**Nouveaux membres du groupe :** (depuis le semestre 3)

- Robin Delaye
- Florent Blanchet

## Objectifs du semestre 3

Les objectifs de ce semestre étaient de :

- Créer une **scène jouable** pour la partie RPG et la partie FIGHTER,
- Créer un **inventaire fonctionnel**, ainsi que quelques objets à l'intérieur,
- **Créer les statistiques** du joueur et des IA,
- Et enfin de **relier le tout** ensemble.

# Réalisation du projet

## Organisation

Dans le but d'être le plus productif possible, nous avons décidé de séparer notre groupe de six en trois sous-groupes de deux qui se répartiront les **différentes tâches déagées** lors de la première réunion faite en début d'année.

Voici un tableau sur cette organisation :

	Florent	Vincent	Bryan	Alexis	Robin	Tristan
Level design partie "FIGHTER"			ok		ok	
Level design partie "RPG"		ok				ok
Chara design			ok		ok	
sound design	ok			ok		
Programmation IA			ok		ok	COIN
Programmation Joueur		ok				ok
Interface (inventaire, menu, HUD)	ok			ok		
Programmation des "divers" (objets clé et utilisable)	ok			ok		
Assemblage des composant pour la partie "RPG"	ok	ok	ok	ok	ok	ok
Assemblage des composant pour la partie "FIGHTER"	ok	ok	ok	ok	ok	ok
Les sous-groupes sont différenciés par leur couleur						
Et la partie en grise est la partie à réaliser avec le groupe entier						

## Déroulement du Semestre

### Détaillé

Après avoir assigné à chaque binôme ses objectifs, voici comment s'est déroulé le semestre :

Tout d'abord tout le monde a fait des recherches pour accomplir leurs objectifs :

- Bryan et Robin ont fait des recherches sur **l'animation** et **les collisions** d'un personnage, **l'environnement d'un FIGHTER**, ainsi que **l'instanciation des personnages** en début de combat.
- Alexis et Florent ont fait des recherches sur **la création d'un inventaire** (son appel, son utilisation et comment le quitter pour ensuite pouvoir le retrouver), ainsi que sur **les bruitages et musiques** d'un RPG et d'un FIGHTER.
- Vincent et Tristan ont fait des recherches sur **l'interaction du joueur** avec les personnages non joueurs (PNJ), **l'environnement**, ainsi que la **gestion des événements** d'un RPG.

Après une réunion avec notre tuteur, chaque sous-groupe a commencé à répondre à une partie de leurs objectifs :

- Robin a créé le **script d'instanciation** des personnages et une scène provisoire pour en faire une démonstration et Bryan a créé une autre scène provisoire, ainsi qu'une **modification du gestionnaire d'input** de Unity, afin qu'il puisse **créer les scripts et animation des personnages** et les tester,
- Alexis et Florent ont entamé les scripts concernant **l'inventaire**, ainsi qu'un **début d'interface** pour celui-ci,
- Vincent et Tristan ont créé une scène, dans laquelle se trouvent deux personnages, un joueur et l'autre un PNJ, avec lequel on puisse **dialoguer** si on s'en approche.

Nouvelle réunion avant Noël faisant état de nos avancements et ajout de **nouveaux objectifs** : lier chaque partie ensemble, ajouter des objets à l'inventaire, tester l'interaction avec plus qu'un PNJ, et ainsi :

- Robin s'est occupé de **faire la liaison** entre la partie RPG et la partie FIGHTER, déclenché par la fin du dialogue avec le PNJ de la partie RPG,
- Bryan a **créé un personnage jouable**, c'est-à-dire les animations liées aux actions du personnage et le script de mouvement le concernant,
- Alexis et Florent ont **fini l'inventaire** et **l'ajout d'objets** à celui-ci (lorsque la case que l'on contrôle passe dessus, une description de l'objet concerné est donnée),
- Vincent a **modifié l'interaction avec un PNJ** pour que, lorsque l'on dialogue avec, une fenêtre de dialogue se crée et empêche le joueur de bouger pendant qu'il dialogue avec.

Une Dernière réunion, cette fois-ci en interne, pour mettre en place des « **rushs** » pour avant la fin du semestre, et donc :

- Robin et Tristan ont ajouté **l'apparition de collider2D** spécifiques aux mouvements, ainsi qu'un **deuxième personnage, leurs barres de vies** respectives qui se vident lorsque le personnage la possédant se prend un coup, Ils ont aussi travaillé sur la **correction de divers bugs** pour la partie FIGHTER, tel que divers bugs liés aux mouvements et aux personnages eux-mêmes.
- Bryan a créé **un swap-color** (pas encore utilisé) pour le personnage du FIGHTER et **modifier des animations** pour celui-ci, il a aussi **créé des personnages** et leurs a ajouté des sprites (dont une grande partie créée par Tristan via *game character hub*) pour la partie RPG et en a créé les scripts de mouvements (sans erreur ni bugs). Il a aussi ajouté des musiques d'ambiance trouvées rapidement sur Internet.
- Vincent a **créé le BDE**, faisant office de shop où l'on y achète des « consommables », ainsi que le menu de démarrage. Il a aussi **modifié et corrigé** certains de ses scripts afin d'éviter divers bugs et erreurs à l'avenir.
- Et enfin **une bêta jouable** fut créée à partir de tous ce qui a été vu plutôt.

## Schéma Résumé :

### Début du Semestre :

1<sup>ère</sup> réunion, Planification des tâches et Organisation.

Séparation du groupe en binômes.

#### Robin & Bryan :

Recherche sur  
l'**animation**, les  
**collisions**,  
l'**environnement**,  
ainsi que  
l'**instanciation** en  
début de combat.

#### Vincent & Tristan :

Recherches sur  
l'**interaction du joueur**  
avec les PNJ,  
l'**environnement**, ainsi  
que la **gestion des**  
**événements** d'un RPG.

#### Alexis & Florent :

Recherches sur la  
**création d'un inventaire**  
(appel et utilisation),  
ainsi que sur les  
**bruitages et musiques**  
d'un RPG et d'un  
FIGHTER.

2<sup>ème</sup> réunion,

État des recherches et précision sur la suite des évènements.

#### Robin & Bryan :

Création du **script**  
**d'instanciation**,  
**modification du**  
**gestionnaire**  
**d'input** et création  
de **scriptes** pour  
les **personnages**.

#### Vincent & Tristan :

Création d'une **scène**  
et les scripts de  
**dialogues** avec les  
PNJ.

#### Alexis & Florent :

Création de  
**l'inventaire** et des  
**scripts** qui vont avec.

3<sup>ème</sup> réunion,

Présentation des avancements de chacun et ajout de nouveaux objectifs à suivre.

**Robin :**

**Liaison** entre la partie RPG et la partie Fighter.

**Bryan :**

Création d'un **personnage jouable** (script & animations).

**Vincent :**

**Modification de l'interaction avec un PNJ** (création d'une fenêtre de dialogue).

**Alexis & Florent :**

**Finition de l'inventaire et l'ajout d'objets** à celui-ci (ainsi que leurs descriptions)

4<sup>ème</sup> Réunion (sans tuteur),

Mise en place des « **rushs** » pour avant la fin du semestre.

**Robin & Tristan :**

Ajouts de **l'apparition de collider2D**, d'un **deuxième personnage**, ainsi que leurs **barres de vies** respectives.

**Correction de divers bugs** pour la partie FIGHTER.

**Vincent :**

**Création du BDE** (le shop).

**Modification/correction** de divers bugs et erreurs.

Ajout d'un **menu de démarrage**.

**Bryan :**

**Modification des animations** partie Fighter.

**Création de personnages jouables** partie RPG.

**Création d'une démo jouable !**

**Fin du Semestre :**

Dernière réunion, le point sur état d'avancement du projet.



## Résultats

Les résultats et avancements de notre projet sont disponibles sur notre site web :

- <http://ptut.comlu.com/> (attention le web Player d'Unity n'est pas disponible pour chrome !).

## Bilan & Objectifs pour le semestre 4

### Bilan

Concrètement le déroulement du semestre 3 c'est plutôt bien passé, la quantité d'efforts de chacun était variable dans le temps, mais au total chacun avait, quasiment, fourni la même quantité de travail que les autres.

Et même la quasi-totalité des objectifs fixés au début du semestre ont été respectés.

### Objectifs pour le semestre 4

Les divers objectifs dégagés pour le semestre 4 sont les suivants :

- Ajout d'un **système monétaire**,
- Création de **nouveaux backgrounds**,
- **Gestion des statistiques** du personnage,
- Implémentation de **nouveaux personnages**,
- Ajout de l'histoire et d'un **système de quêtes**,
- Implémentation d'un **deuxième joueur jouable**,
- Faire **des transitions** moins brusques entre chaque partie,
- **Recherche et correction de bugs** pouvant gâcher le plaisir du joueur.