

# Étude de Unreal Engine 4

Cahier des charges

Yannick Brodard

25 novembre 2014



## 1 Objectifs du projet

Les objectifs de ce travail sont :

- Prendre en main l’environnement Unreal Engine 4
- Mettre en avant les fonctionnalités intéressantes de cet environnement
- Réaliser un mini-jeu *Galaga*-like
- Produire une documentation technique du projet
- Maintenir un journal de bords pendant la réalisation du projet

## 2 Description détaillée

Le but est d’étudier l’environnement de Unreal Engine 4 et de produire un mini-jeu de genre *Galaga*. Il faudra connaître cet environnement et mettre en avant ses fonctionnalités.

Le mini-jeu est basé sur le jeu *Galaga*. Dans ce jeu 2D, l’utilisateur contrôle un vaisseau qui peut se déplacer sur les axes x et y. Des vagues de vaisseaux ennemis vous attaquent jusqu’à ce que l’utilisateur les détruise tous.

## 3 Inventaire du matériel

- PC 1x
  - 1024MB NVIDIA GeForce GTX 550 Ti
  - Intel Core i7 2600K @ 3.40GHz
  - ASUSTeK Computer INC. P8Z68-V LE
  - 8.00 Go Dual-Channel DDR3 @ 824MHz
- Écran 2x
- Clavier 1x
- Souris 1x

## 4 Inventaire des logiciels

- Unreal Engine 4

## 5 Éléments mesurables (servant à l’évaluation)

Réalisation des objectifs, mesurés selon la grille d’évaluation