**RAPPORT D’ACTIVITES**

**Equipe :**

* Kevin BIGOT
* Pierre NOLOT
* Dylan RAIMON
* Quentin LUPPO

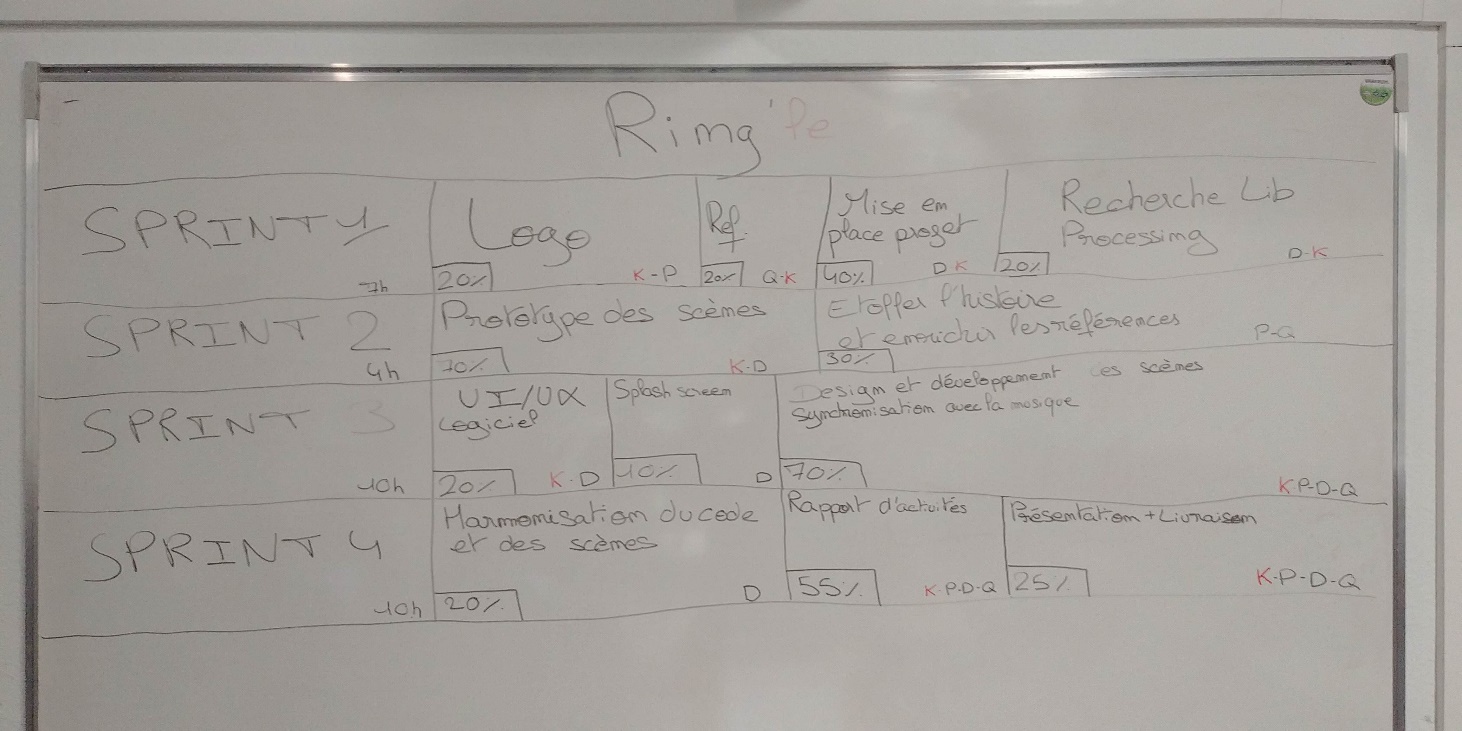
**Introduction**

Lors du troisième semestre de la formation, il nous a été demandé de réaliser un projet qui mélangerait la notion de son et de visuel. Ce projet a été réalisé avec l’aide de Mme Papini et M. Marxer, nous avons travaillé par groupe de 4 alternants. Les cours ont été divisé en deux catégories, le développement effectué avec M. Marxer et la gestion de projet avec Mme Papini. Le projet effectué et la méthode de gestion de projet doit être présenté en fin de semestre lors d’une présentation.

**Méthode de travail**

Pour ce projet nous avons décidé d’utiliser la méthode agile et de diviser notre travail en 4 sprints, dont un sprint qui nous a permis de mettre en place la méthode de travail, deux sprints de recherche et développement et le dernier sprint pour la finalisation du projet.

**Plan de management du projet**

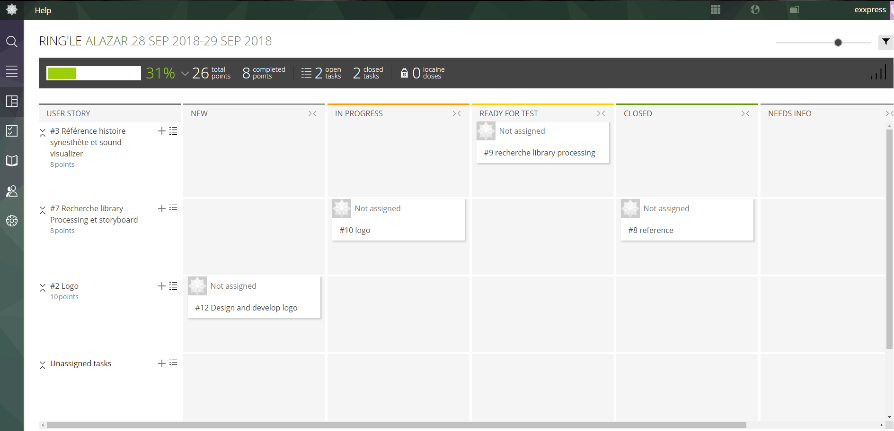


**Sprint 1**

Nous avons commencé à travailler simultanément sur le logo et la prise en main des librairies Processing mises à disposition par Mr Marxer (fisica et geomerative).

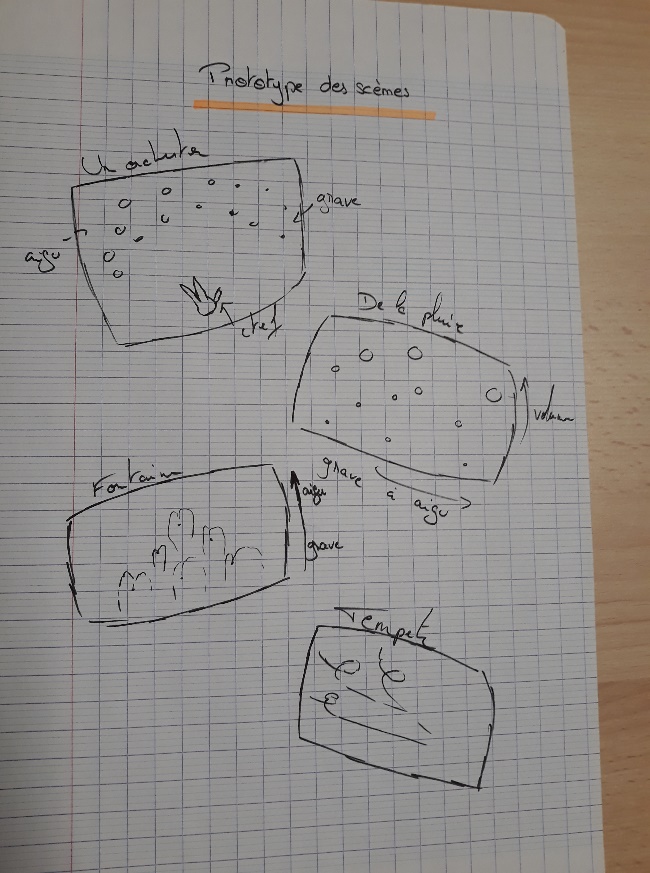
Pour créer le logo nous sommes restés sur l’idée de base du projet : la synesthésie. Nous avons donc designé une clef de sol avec une onde, la clef de sol qui représente la musique et les ondes qui rappellent le numérique. Pour les couleurs nous avons choisi d’utiliser un dégradé du bleu au rouge qui symbolise les notes graves et aiguës.

Nous avons également cherché des références en lien avec notre projet pour appuyer notre note d’intention.

Afin de gérer au mieux notre projet nous avons mis en place des outils de gestion de projet, nous utilisons Taiga pour gérer l’avancée du projet.

GitHub nous permet de travailler en même temps sur le même projet et de faciliter la mise en commun du travail de chacun. Cela nous permet également de faire du versioning de notre logiciel afin de toujours avoir le projet à jour et la dernière version stable du logiciel. Enfin, nous avons commencé à utiliser les librairies fisica et geomerative pour nous familiariser avec afin d'être plus efficace lors du développement des scènes.

**Sprint 2**



Notre projet doit faire ressentir des émotions nous voulions donc que notre projet soit intéressant graphiquement et qu’il soit apaisant à l’œil avec une histoire dans le but de se décontracter.

Dans un premier temps dans ce deuxième sprint nous avons donc fait un prototype des scènes à réaliser. C’est une phase importante car c’est à partir de ce prototype que découle le développement qui suit

Pour la suite du sprint nous avons dû développer l’histoire du projet dont la description du personnage et l’explication de son problème

**Sprint 3**

**Splash screen :** Nous avons décidé d’utiliser un écran de chargement qui nous permet de charger toutes les librairies en fond et d’initialiser notre logiciel. Nous avons décidé de mettre en animation notre logo vu précédemment. Pour se faire nous avons utilisé la librairie geomerative. Cela a pour effet de de créer le logo grâce à des formes en mouvement qui se transforme pour correspondre au logo.

**UI/UX :** Une fois le logiciel lancé, nous avons un splash screen qui nous permet d’initialiser le logiciel et afficher le logo du projet. Nous avons ensuite fait un menu principal avec 4 boutons qui correspondent aux 4 scènes faites par les 4 alternants. Lorsque l’on clique sur un des 4 boutons cela nous ouvre une fenêtre qui nous permet de choisir la musique à écouter. En appuyant sur la touche “q” cela nous permet de quitter la musique et revenir sur le menu.