

ESTOIRYA



PLD



EPITECH INNOVATIVE PROJECT
PROMO 2022
10 avril 2020



Ce document est un PLD (Project Log Document). Il contient toutes les données relatives à l'avancée du projet.

Dans un premier temps, nous rappelons que le projet Estorya est une application mobile à but pédagogique permettant de découvrir ou redécouvrir les mythes et légendes de différents pays.

Nous présentons ensuite le projet sous forme d'un organigramme présentant d'un côté l'aspect client avec les différents menus et le jeu et de l'autre le côté serveur.

A partir de l'organigramme, nous avons réalisé différentes cartes permettant de découper le projet en partie et nous permettant ensuite de créer des cartes de story afin de développer le contenu de chaque fonctionnalité ainsi que la personne en charge de sa réalisation et du temps qui lui sera nécessaire.

La dernière partie est un rapport d'avancement de notre projet retraçant les étapes de ce dernier, le premier conste en un résumé du travail réalisé depuis décembre jusqu'en avril.

Description du document

Titre	PLD
Objet	PLD
Auteurs	Chloé Bourgeay, Lucas Zimmer, Guillaume Dussourd, Gaël Dorckel, Yann Osmont, Maxime de la Fouchardière
Mots-clés	PLD
Promotion	2022
Date de mise à jour	10 avril 2020
Version du modèle	1.1

Tableau des révisions

Date	Version	Auteur	Section(s)	Commentaires
07/04/2020	1.0	Chloé Bourgeay	Tableau des stories	Première version
10/04/2020	1.1	Chloé Bourgeay Lucas Zimmer	Toutes	Ajout des dernières stories, du rapport d'avancement Ajout des organigrammes et des cartes

Table des matières

1. Rappel du projet	6
2. Organigramme des livrables	7
3. Cartes des livrables	8
3.1. Menus.....	8
3.2. Histoires.....	8
12	
3.3. Backend	12
4. Tableau des stories	13
4.1. Menus.....	13
4.1.1. UI	13
4.1.1.1. Menu de choix d'histoire.....	13
4.1.1.2. Menu de choix des chapitres.....	13
4.1.2. UX	14
4.1.2.1. Ecran de chargement.....	14
4.2. Histoires.....	14
4.2.1. Les douze travaux.....	14
4.2.1.2. L'hydre de Lerne	14
4.2.1.2.1. Développement.....	14
4.2.1.2.2. Scénario.....	16
4.2.1.2.3. Assets	17
4.2.1.3. La biche de Cérynie.....	20
4.2.1.3.1. Développement.....	20
4.2.1.3.2. Scénario.....	21
4.2.1.3.3. Assets	21
4.2.1.4. Le sanglier d'Erymanthe	22
4.2.1.4.1. Développement.....	22
4.2.1.4.2. Scénario.....	22
4.2.1.4.3. Assets	22
4.2.1.5. Les écuries d'Augias.....	23
4.2.1.5.1. Développement.....	23

4.2.1.5.2.	Scénario.....	23
4.2.1.5.3.	Assets	23
4.2.1.6.	Les oiseaux du Lac Stymphale	24
4.2.1.6.1.	Développement.....	24
4.2.1.6.2.	Scénario.....	24
4.2.1.6.3.	Assets	24
4.2.1.7.	Le Taureau Crétois.....	25
4.2.1.7.1.	Développement.....	25
4.2.1.7.2.	Scénario.....	25
4.2.1.7.3.	Assets	25
4.2.1.8.	Les juments de Diomède	26
4.2.1.8.1.	Développement.....	26
4.2.1.8.2.	Scénario.....	26
4.2.1.8.3.	Assets	26
4.2.1.9.	La ceinture d'Hippolyte	27
4.2.1.9.1.	Développement.....	27
4.2.1.9.2.	Scénario.....	27
4.2.1.9.3.	Assets	27
4.2.1.10.	Le troupeau de Géryon.....	28
4.2.1.10.1.	Développement.....	28
4.2.1.10.2.	Scénario.....	28
4.2.1.10.3.	Assets	28
4.2.1.11.	Le jardin des Hespérides.....	29
4.2.1.11.1.	Développement.....	29
4.2.1.11.2.	Scénario.....	29
4.2.1.11.3.	Assets	29
4.2.1.12.	La capture de Cerbère	30
4.2.1.12.1.	Développement.....	30
4.2.1.12.2.	Scénario.....	30
4.3.	Backend	31
4.3.1.	Serveur	31
4.3.1.1.	Création du serveur	31
4.3.1.2.	Création du protocole de communication	31
5.	Rapports des étapes d'avancement	32

1. Rappel du projet

Le projet Estorya est une application mobile à but pédagogique ciblant principalement les enfants âgés de 7 à 15 ans.

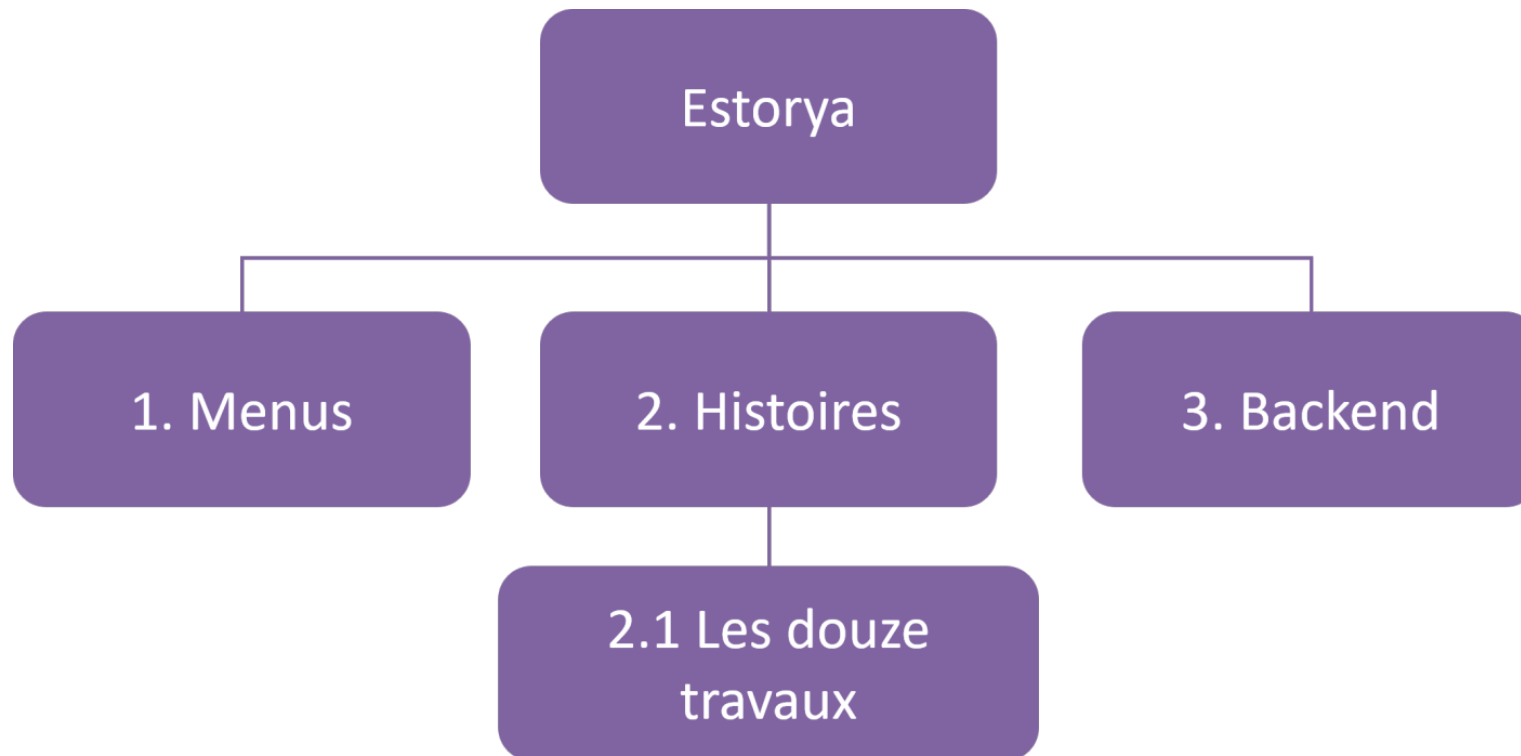
Nous avons remarqué que les moyens les plus utilisés pour s'approprier une culture de nos jours sont : la lecture de livres, le visionnage de reportages, la visite de musées ou encore de suivre un cours. En plus de ne pas forcément être toujours très attrayantes, ces méthodes d'apprentissage ne sont pas forcément à la portée de chacun et demandent généralement du temps et de l'implication que tous ne peuvent fournir.

Estorya va donc leur permettre de s'y intéresser d'une manière nouvelle, à travers le jeu vidéo. Ce qui différencie Estorya des autres jeux est le fait que les mythes ne sont plus juste un cadre autour d'une histoire créée de toute pièce mais le cœur même de l'histoire racontée.

Ainsi, l'utilisateur pourra revivre des mythes tels que les 12 travaux d'Héraclès en prenant le rôle du protagoniste. Le joueur vivra lui-même l'histoire lui permettant de mieux la retenir et la comprendre.

Chaque mythe est découpé en plusieurs niveaux afin que l'expérience ne soit pas trop chronophage. Durant chaque niveau, l'utilisateur aura l'occasion de se déplacer dans une zone donnée, pourra interagir avec des personnages et devra compléter des mini jeux marquant les moments clés du mythe afin de progresser dans ce dernier.

2. Organigramme des livrables



3. Cartes des livrables

3.1. Menus

1 Menus

1.1 UI

1.1.1 Menu de choix d'histoire

1.1.2 Menu de choix des chapitres

1.2 UX

1.2.1 Ecran de chargement

3.2. Histoires

2.1 Les douze travaux

2.1.2 L'hydre de Lerne

2.1.2.1 Développement

2.1.2.2 Scénario

2.1.2.3 Assets

2.1.2.1.1 Système de suivi de personnage

2.1.2.3.1 Création des tuiles

2.1.2.1.2 Mini jeux ninja-hydre

2.1.2.3.2 Animation Hydre

2.1.2.1.3 Création d'une brume

2.1.2.3.3 Animation lolas

2.1.2.1.4 Assemblage du niveau

2.1.2.3.4 Animation Crabe

2.1.2.3.5 Carte du marais

2.1 Les douze travaux

2.1.3 La biche de Cérynie

2.1.3.1 Développement

2.1.3.2 Scénario

2.1.3.3 Assets

2.1.3.1.1 Mini jeu trap trap la bibiche

2.1.3.2.1 Scénario biche de Cérynie

2.1.3.3.1 Début animation Biche

2.1 Les douze travaux

2.1.4 Le sanglier d'Erymanthe

2.1.4.1 Développement

2.1.4.2 Scénario

2.1.4.3 Assets

2.1.4.2.1 Scénario du sanglier d'Erymanthe

2.1 Les douze travaux

2.1.5 Les écuries d'Augias

2.1.5.1 Développement

2.1.5.2 Scénario

2.1.5.3 Assets

2.1.5.2.1 Scénario écuries d'Augias

2.1 Les douze travaux

2.1.6 Les oiseaux du Lac Stymphe

2.1.6.1 Développement

2.1.6.2 Scénario

2.1.6.3 Assets

2.1.6.2.1 Recherche de sources pour assurer la justesse du scénario

2.1.6.2.2 Scénario oiseaux du Lac Stymphe

2.1 Les douze travaux

2.1.7 Le Taureau Crétois

2.1.7.1 Développement

2.1.7.2 Scénario

2.1.7.3 Assets

2.1.7.2.1 Recherche de sources pour assurer la justesse du scénario

2.1.7.2.2 Scénario du Taureau Crétois

2.1 Les douze travaux

2.1.8 Les juments de Diomède

2.1.8.1 Développement

2.1.8.2 Scénario

2.1.8.3 Assets

2.1.8.2.1 Recherche de sources pour assurer la justesse du scénario

2.1.8.2.2 Scénario des juments de Diomède

2.1 Les douze travaux

2.1.9 La ceinture d'Hippolyte

2.1.9.1 Développement

2.1.9.2 Scénario

2.1.9.3 Assets

2.1.9.2.1 Recherche de sources pour assurer la justesse du scénario

2.1.9.2.2 Scénario de la ceinture d'Hippolyte

2.1 Les douze travaux

2.1.10 Le troupeau de Géryon

2.1.10.1 Développement

2.1.10.2 Scénario

2.1.10.3 Assets

2.1.10.2.1 Recherche de sources pour assurer la justesse du scénario

2.1.10.2.2 Scénario du troupeau de Géryon

2.1 Les douze travaux

2.1.11 Le jardin des Hespérides

2.1.11.1 Développement

2.1.11.2 Scénario

2.1.11.3 Assets

2.1.11.2.1 Recherche de sources pour assurer la justesse du scénario

2.1.11.2.2 Scénario jardin des Hespérides

2.1 Les douze travaux

2.1.12 La capture de Cerbère

2.1.12.1 Développement

2.1.12.2 Scénario

2.1.12.3 Assets

2.1.12.2.1 Recherche de sources pour assurer la justesse du scénario

2.1.12.2.2 Scénario capture de Cerbère

3.3. Backend

3 Backend

3.1 Serveur

3.1.1 Création du serveur

3.1.2 Création du protocole de communication

4. Tableau des stories

4.1. Menus

4.1.1. UI

4.1.1.1. Menu de choix d'histoire	
En tant que :	Je veux :
Joueur	Pouvoir choisir à quelle histoire je veux jouer
Description : Un écran qui affiche d'un côté notre avatar, de l'autre le pays choisi et les histoires disponibles ainsi que leur résumé et un bouton pour lancer l'histoire. Il y a une info-barre indiquant le nombre d'histoires finies et permettant d'accéder aux settings	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Une liste des histoires disponibles pour un pays - Un résumé de chaque histoire - Un bouton pour lancer une histoire (directement si jamais lancée, amène au choix de chapitres sinon) - Afficher le nom du pays sélectionné - Un bouton pour accéder au choix de pays - Un affichage de notre avatar - Une info barre affichant le nombre d'histoires finies et un bouton pour accéder aux settings 	
Charge estimée :	3 J / H
Personnes en charge :	Yann O.
Date de complétion :	

4.1.1.2. Menu de choix des chapitres	
En tant que :	Je veux :
Joueur	Pouvoir choisir quel chapitre de l'histoire en cours je veux lancer
Description : Une liste des chapitres pour l'histoire sélectionnée, ceux pas encore débloqués sont verrouillés, lorsqu'on choisit un niveau, un encadré apparait pour nous donner un résumé et pour lancer le niveau	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Faire apparaitre la liste des chapitres - Rendre impossible la sélection de niveau pas encore débloqués - Pouvoir lancer le niveau 	
Charge estimée :	2 J / H
Personnes en charge :	Yann O.
Date de complétion :	

4.1.2. UX

4.1.2.1. Ecran de chargement	
En tant que :	Je veux :
Joueur	Un écran de chargement pour patienter entre deux scènes
Description : Un écran de téléchargement avec une barre progressive apparait entre deux scènes et une anecdote est affichée pendant ce temps	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Des anecdotes qui s'affichent de façon aléatoire - Une barre qui augmente - Quand la barre est finie, la scène suivante se lance 	
Charge estimée :	2 J / H
Personnes en charge :	Yann O.
Date de complétion :	

4.2. Histoires

4.2.1. Les douze travaux

4.2.1.2. L'hydre de Lerne

4.2.1.2.1. Développement

4.2.1.2.1.1. Système de suivi de personnage	
En tant que :	Je veux :
Développeur	Que mon personnage puisse être suivi par quelqu'un d'autre
Description : La carte du marais où se déroule l'essentiel des événements du scénario de l'Hydre de Lerne	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Créer un script qui accepte comme argument un objet et une vitesse - L'objet possédant le script suit celui qu'il a comme argument 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Chloé B.
Date de complétion :	

4.2.1.2.1.2. Mini jeu ninja-hydre

En tant que :	Je veux :
Joueur	Pouvoir décapiter des hydres à volonté
Description : Un mini jeu où des têtes d'hydre apparaissent et que le joueur peut couper et cautériser pour qu'elles ne réapparaissent pas	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Deux versions du jeu : une où on peut appeler lolas, une où on ne peut pas - Afficher un explicatif du mini jeu au premier lancement - Faire apparaître les têtes de l'hydre sur l'écran - Le game over est à partir de 7 têtes à l'écran - Faire que les têtes se déplacent sans sortir de l'écran - Pouvoir couper les têtes en faisant glisser son doigt sur l'écran - Avoir un bouton permettant de cibler une tête pour que lolas aille cautériser les plaies - Si une tête coupée quitte l'écran sans avoir été cautérisée, deux réapparaissent - Faire que lolas se déplace à la / les tête(s) ciblée(s) 	
Charge estimée :	5 J / H
Personnes en charge :	Yann O.
Date de complétion :	

4.2.1.2.1.3. Création d'une brume

En tant que :	Je veux :
Joueur	Voir une brume pour me sentir plus immerger dans le décor
Description : Faire apparaître une brume sur la carte qui s'épaissit selon la proximité que l'on a au marais	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Faire apparaître de la brume - Rendre la brume plus ou moins épaisse selon la zone où l'on est 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Chloé B.
Date de complétion :	

4.2.1.2.1.4. Assemblage du niveau	
En tant que :	Je veux :
Développeur	Assembler les différents morceaux du niveau en un tout jouable
Description : Assembler les différents morceaux du niveau en un tout jouable afin que les dialogues se lancent au bon moment ainsi que le mini jeu.	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Déclencher le dialogue au début du niveau - Lancer les musiques et effets sonores au bon moment - Amener automatiquement le joueur sur la carte du marais à la fin du dialogue - Lancer le mini jeu quand l'hydre est touchée - Déclencher les bons événements lors d'interactions avec des éléments de la carte - Mettre en place les collisions 	
Charge estimée :	2 J / H
Personnes en charge :	Gaël D.
Date de complétion :	

4.2.1.2.2. Scénario

4.2.1.2.3. Assets

4.2.1.2.3.1. Création des tuiles

En tant que :	Je veux :
Joueur	Me déplacer dans une zone marécageuse réaliste afin de m'immerger au mieux dans l'histoire

Description :

La carte du marais où se déroule l'essentiel des événements du scénario de l'Hydre de Lerne

Definition Of Done :

- Un chemin sol type boue (couleur brune)
- Des arbres : des arbres morts (arbres sans feuilles et tronc renversé), des arbres de couleurs assez sombres
- Sol type marécage : herbe / eau croupi / boue
- Eléments de décors : rochers, végétations (herbes qui dépasse, morceau de bois)

Image d'exemple :

Charge estimée :	4 J / H
Personnes en charge :	Gael D., Guillaume D. (juste un jour)
Date de complétion :	

4.2.1.2.3.2. Animation hydre

En tant que :	Je veux :
Joueur	Une hydre bien animée pour rendre le niveau plus vivant
Description : Animation du déplacement de l'hydre sur la carte et de son cou dans le mini jeu	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Animation du corps et des têtes de l'hydre pour donner l'impression qu'elle marche - Animation de la tête de l'hydre lors du combat 	
Charge estimée :	3 J / H
Personnes en charge :	Lucas Z.
Date de complétion :	

4.2.1.2.3.3. Animation de lolas

En tant que :	Je veux :
Joueur	Un lolas des plus réaliste pour captiver tous les regards
Description : Animation du déplacement de lolas en arrière-plan du mini-jeu et de lui qui crame des têtes	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Animation de course pour lolas - Animation de lolas qui fou le feu 	
Charge estimée :	2 J / H
Personnes en charge :	Lucas Z.
Date de complétion :	

4.2.1.2.3.4. Animation crabe

En tant que :	Je veux :
Joueur	Un crabe bien animé pour rendre le niveau plus vivant
Description : Animation du déplacement du crabe sur la carte	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Animation du déplacement du crabe - Animation du crabe qui se fait écraser - Animation du crabe qui pince 	
Charge estimée :	3 J / H
Personnes en charge :	Lucas Z.
Date de complétion :	

4.2.1.2.3.5. Carte du marais

En tant que :	Je veux :
Joueur	Me déplacer dans une zone marécageuse réaliste afin de m'immerger au mieux dans l'histoire
Description : La carte du marais où se déroule l'essentiel des événements du scénario de l'Hydre de Lerne	
Definition Of Done : La carte doit comporter : <ul style="list-style-type: none"> - Un char signifiant la zone de départ - Des arbres tout autour de la carte - Une grotte où se cache l'hydre - Eléments de décors : rochers, végétations, zone aquatique 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.3. *La biche de Cérynie*

4.2.1.3.1. Développement

4.2.1.3.1.1. Mini jeu trap trap la bibiche

En tant que :	Je veux :
Joueur	Courir à l'infini après une biche
Description : Un mini jeu où l'on voit notre personnage courir après une biche, le décor change au fur et à mesure qu'on avance afin de faire défiler les saisons, des obstacles apparaissent et doivent être évités, sinon la biche s'éloigne et si elle sort de l'écran, c'est une défaite.	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Une parallaxe en fond - Un changement de saison en fade - Des obstacles - Une biche qui court - Un cycle jour / nuit - Possibilité de sauter et de glisser - Une horloge qui compte les jours - Une défaite si la biche sort de l'écran 	
Charge estimée :	3 J / H
Personnes en charge :	Lucas Z.
Date de complétion :	

4.2.1.3.2. Scénario

4.2.1.3.2.1. Scénario biche de Cérynie	
En tant que :	Je veux :
Développeur	Connaitre le déroulement du chapitre de la biche de Cérynie
Description : Le scénario du niveau à suivre afin de le mettre en forme dans le jeu.	
Definition Of Done : Le document comporte et défini : <ul style="list-style-type: none"> - Le dialogue entre Héraclès et Eurysthée pour initialiser la mission - Le déroulement général de la mission - Les interactions avec l'environnement - Quel moment doit être représenté sous forme de mini jeu - La description du / des mini jeu(x) - Le nombre de zones nécessaires 	
Charge estimée :	2 J / H (1 / personne)
Personnes en charge :	Chloé B., Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.3.3. Assets

4.2.1.3.3.1. Animation biche	
En tant que :	Je veux :
Joueur	Une biche bien animée pour rendre le niveau plus vivant
Description : Animation du déplacement de la biche pour le mini jeu	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Animation de course de la biche 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Lucas Z.
Date de complétion :	

4.2.1.4. *Le sanglier d'Erymanthe*

4.2.1.4.1. Développement

4.2.1.4.2. Scénario

4.2.1.4.2.1. Scénario du sanglier d'Erymanthe

En tant que :	Je veux :
Développeur	Connaitre le déroulement du chapitre du sanglier d'Erymanthe
Description : Le scénario du niveau à suivre afin de le mettre en forme dans le jeu.	
Definition Of Done : Le document comporte et définit : <ul style="list-style-type: none"> - Le dialogue entre Héraclès et Eurysthée pour initialiser la mission - Le déroulement général de la mission - Les interactions avec l'environnement - Quel moment doit être représenté sous forme de mini jeu - La description du / des mini jeu(x) - Le nombre de zones nécessaires 	
Charge estimée :	2 J / H (1 / personne)
Personnes en charge :	Chloé B., Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.4.3. Assets

4.2.1.5. *Les écuries d'Augias*

4.2.1.5.1. Développement

4.2.1.5.2. Scénario

4.2.1.5.2.1. Scénario écuries d'Augias	
En tant que :	Je veux :
Développeur	Connaitre le déroulement du chapitre des écuries d'Augias
Description : Le scénario du niveau à suivre afin de le mettre en forme dans le jeu.	
Definition Of Done : Le document comporte et défini : <ul style="list-style-type: none"> - Le dialogue entre Héraclès et Eurysthée pour initialiser la mission - Le déroulement général de la mission - Les interactions avec l'environnement - Quel moment doit être représenté sous forme de mini jeu - La description du / des mini jeu(x) - Le nombre de zones nécessaires 	
Charge estimée :	2 J / H (1 / personne)
Personnes en charge :	Chloé B., Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.5.3. Assets

4.2.1.6. Les oiseaux du Lac Stymphe

4.2.1.6.1. Développement

4.2.1.6.2. Scénario

4.2.1.6.2.1. Recherche de sources pour s'assurer de la justesse du scénario

En tant que :	Je veux :
Joueur	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
Description : Rechercher le plus d'informations possible sur les 12 travaux d'Héraclès afin d'assurer au joueur que le scénario est le plus proche possible du mythe d'origine	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Faire des recherches sur les oiseaux du lac Stymphe 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Gaël D.
Date de complétion :	

4.2.1.6.2.2. Scénario oiseaux du Lac Stymphe

En tant que :	Je veux :
Développeur	Connaitre le déroulement du chapitre du Lac Stymphe
Description : Le scénario du niveau à suivre afin de le mettre en forme dans le jeu.	
Definition Of Done : Le document comporte et définit : <ul style="list-style-type: none"> - Le dialogue entre Héraclès et Eurysthée pour initialiser la mission - Le déroulement général de la mission - Les interactions avec l'environnement - Quel moment doit être représenté sous forme de mini jeu - La description du / des mini jeu(x) - Le nombre de zones nécessaires 	
Charge estimée :	2 J / H (1 / personne)
Personnes en charge :	Chloé B., Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.6.3. Assets

4.2.1.7. Le Taureau Crétois

4.2.1.7.1. Développement

4.2.1.7.2. Scénario

4.2.1.7.2.1. Recherche de sources pour s'assurer de la justesse du scénario

En tant que :	Je veux :
Joueur	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
Description : Rechercher le plus d'informations possible sur les 12 travaux d'Héraclès afin d'assurer au joueur que le scénario est le plus proche possible du mythe d'origine	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Faire des recherches sur le taureau Crétois 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Gaël D.
Date de complétion :	

4.2.1.7.2.2. Scénario du Taureau Crétois

En tant que :	Je veux :
Développeur	Connaitre le déroulement du chapitre du taureau crétois
Description : Le scénario du niveau à suivre afin de le mettre en forme dans le jeu.	
Definition Of Done : Le document comporte et défini : <ul style="list-style-type: none"> - Le dialogue entre Héraclès et Eurysthée pour initialiser la mission - Le déroulement général de la mission - Les interactions avec l'environnement - Quel moment doit être représenté sous forme de mini jeu - La description du / des mini jeu(x) - Le nombre de zones nécessaires 	
Charge estimée :	2 J / H (1 / personne)
Personnes en charge :	Chloé B., Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.7.3. Assets

4.2.1.8. *Les juments de Diomède*

4.2.1.8.1. Développement

4.2.1.8.2. Scénario

4.2.1.8.2.1. Recherche de sources pour s'assurer de la justesse du scénario

En tant que :	Je veux :
Joueur	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
Description : Rechercher le plus d'informations possible sur les 12 travaux d'Héraclès afin d'assurer au joueur que le scénario est le plus proche possible du mythe d'origine	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Faire des recherches sur les juments de Diomède 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Gaël D.
Date de complétion :	

4.2.1.8.2.2. Scénario juments de Diomède

En tant que :	Je veux :
Développeur	Connaitre le déroulement du chapitre des juments de Diomède
Description : Le scénario du niveau à suivre afin de le mettre en forme dans le jeu.	
Definition Of Done : Le document comporte et défini : <ul style="list-style-type: none"> - Le dialogue entre Héraclès et Eurysthée pour initialiser la mission - Le déroulement général de la mission - Les interactions avec l'environnement - Quel moment doit être représenté sous forme de mini jeu - La description du / des mini jeu(x) - Le nombre de zones nécessaires 	
Charge estimée :	2 J / H (1 / personne)
Personnes en charge :	Chloé B., Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.8.3. Assets

4.2.1.9. *La ceinture d'Hippolyte*

4.2.1.9.1. Développement

4.2.1.9.2. Scénario

4.2.1.9.2.1. Recherche de sources pour s'assurer de la justesse du scénario

En tant que :	Je veux :
Joueur	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
Description : Rechercher le plus d'informations possible sur les 12 travaux d'Héraclès afin d'assurer au joueur que le scénario est le plus proche possible du mythe d'origine	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Faire des recherches sur la ceinture d'Hippolyte 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Gaël D.
Date de complétion :	

4.2.1.9.2.2. Scénario de la ceinture d'Hippolyte

En tant que :	Je veux :
Développeur	Connaitre le déroulement du chapitre de la ceinture d'Hippolyte
Description : Le scénario du niveau à suivre afin de le mettre en forme dans le jeu.	
Definition Of Done : Le document comporte et défini : <ul style="list-style-type: none"> - Le dialogue entre Héraclès et Eurysthée pour initialiser la mission - Le déroulement général de la mission - Les interactions avec l'environnement - Quel moment doit être représenté sous forme de mini jeu - La description du / des mini jeu(x) - Le nombre de zones nécessaires 	
Charge estimée :	2 J / H (1 / personne)
Personnes en charge :	Chloé B., Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.9.3. Assets

4.2.1.10. Le troupeau de Géryon

4.2.1.10.1. Développement

4.2.1.10.2. Scénario

4.2.1.10.2.1. Recherche de sources pour s'assurer de la justesse du scénario

En tant que :	Je veux :
Joueur	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
Description : Rechercher le plus d'informations possible sur les 12 travaux d'Héraclès afin d'assurer au joueur que le scénario est le plus proche possible du mythe d'origine	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Faire des recherches sur le troupeau de Géryon 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Gaël D.
Date de complétion :	

4.2.1.10.2.2. Scénario du troupeau de Géryon

En tant que :	Je veux :
Développeur	Connaitre le déroulement du chapitre du troupeau de Géryon
Description : Le scénario du niveau à suivre afin de le mettre en forme dans le jeu.	
Definition Of Done : Le document comporte et défini : <ul style="list-style-type: none"> - Le dialogue entre Héraclès et Eurysthée pour initialiser la mission - Le déroulement général de la mission - Les interactions avec l'environnement - Quel moment doit être représenté sous forme de mini jeu - La description du / des mini jeu(x) - Le nombre de zones nécessaires 	
Charge estimée :	2 J / H (1 / personne)
Personnes en charge :	Chloé B., Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.10.3. Assets

4.2.1.11. *Le jardin des Hespérides*

4.2.1.11.1. Développement

4.2.1.11.2. Scénario

4.2.1.11.2.1. Recherche de sources pour s'assurer de la justesse du scénario

En tant que :	Je veux :
Joueur	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
Description : Rechercher le plus d'informations possible sur les 12 travaux d'Héraclès afin d'assurer au joueur que le scénario est le plus proche possible du mythe d'origine	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Faire des recherches sur le jardin des Hespérides 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Gaël D.
Date de complétion :	

4.2.1.11.2.2. Scénario jardin des Hespérides

En tant que :	Je veux :
Développeur	Connaitre le déroulement du chapitre du jardin des Hespérides
Description : Le scénario du niveau à suivre afin de le mettre en forme dans le jeu.	
Definition Of Done : Le document comporte et défini : <ul style="list-style-type: none"> - Le dialogue entre Héraclès et Eurysthée pour initialiser la mission - Le déroulement général de la mission - Les interactions avec l'environnement - Quel moment doit être représenté sous forme de mini jeu - La description du / des mini jeu(x) - Le nombre de zones nécessaires 	
Charge estimée :	2 J / H (1 / personne)
Personnes en charge :	Chloé B., Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.11.3. Assets

4.2.1.12. La capture de Cerbère

4.2.1.12.1. Développement

4.2.1.12.2. Scénario

4.2.1.12.2.1. Recherche de sources pour s'assurer de la justesse du scénario

En tant que :	Je veux :
Joueur	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
Description : Rechercher le plus d'informations possible sur les 12 travaux d'Héraclès afin d'assurer au joueur que le scénario est le plus proche possible du mythe d'origine	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Faire des recherches sur la capture de Cerbère 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Gaël D.
Date de complétion :	

4.2.1.12.2.2. Scénario de la capture de Cerbère

En tant que :	Je veux :
Développeur	Connaitre le déroulement du chapitre de la capture de Cerbère
Description : Le scénario du niveau à suivre afin de le mettre en forme dans le jeu.	
Definition Of Done : Le document comporte et défini : <ul style="list-style-type: none"> - Le dialogue entre Héraclès et Eurysthée pour initialiser la mission - Le déroulement général de la mission - Les interactions avec l'environnement - Quel moment doit être représenté sous forme de mini jeu - La description du / des mini jeu(x) - Le nombre de zones nécessaires 	
Charge estimée :	2 J / H (1 / personne)
Personnes en charge :	Chloé B., Guillaume D.
Date de complétion :	

4.3. Backend

4.3.1. Serveur

4.3.1.1. Création du serveur	
En tant que :	Je veux :
Développeur	Stocker les informations sur le joueur
Description : Créer le serveur qui contient toutes les informations sur l'avancée du joueur et l'accès à celle-ci par le développeur et les réutiliser dans le jeu	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Base de données simple en Postgres - API REST - Socket de connexion pour le client - Documentation du serveur - Système d'utilisateur / admin - Système de gestion de compte : création / suppression totale / suppression de l'avancée 	
Charge estimée :	7 J / H
Personnes en charge :	Maxime F.
Date de complétion :	

4.3.1.2. Création du protocole de communication	
En tant que :	Je veux :
Développeur	Savoir comment communiquer avec le serveur
Description : Définir une syntaxe de communication entre le serveur et le client	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Créer un module de communication sur le client : possibilité d'envoyer et de récupérer des informations - Créer une documentation expliquant la syntaxe - Créer un module de communication sur le serveur : traitement des requêtes du client 	
Charge estimée :	5 J / H
Personnes en charge :	Maxime F.
Date de complétion :	

5. Rapports des étapes d'avancement

10.04.2020 - Rapport pour le Kick-off 1 :

Travail achevé durant la forward :

Le premier chapitre de l'histoire des douze travaux d'Héraclès est fini. Il comporte deux phases de dialogue, quatre cartes dont trois explorables et trois mini jeu, un où l'on tire sur le lion, un où l'on déplace des pierres pour boucher une sortie d'une grotte et un dans un style Pokémon pour représenter le combat final avec le lion.

Travail achevé durant les mois de janvier et février :

Nous avons laissé de côté l'aspect développement du projet pour davantage réfléchir avec des intervenants à l'aspect légal et à la communication autour de notre projet. C'est grâce à ces activités que nous avons défini notre logo, choisi un code couleur et réfléchi plus en avant à notre public cible.

Travail achevé durant le mois de mars :

Nous avons décidé de retoucher le premier chapitre, nous avons développé de nombreux mini jeu pour montrer notre vision du jeu pendant la forward et convaincre notre équipe pédagogique de valider notre projet. Après réflexion, nous avons supprimé une bonne partie des dialogues jugés trop longs et ennuyeux pour des enfants, supprimé un des mini jeu jugé non pertinent (celui des pierres) et revu le fonctionnement de celui où l'on tire sur le lion. Les zones ont également été repensées.

En parallèle, nous avons commencé la réflexion autour du chapitre deux et avons réalisé l'écriture de son scénario.