

# ESTORRYA



---

## PLD

---



EPITECH INNOVATIVE PROJECT  
PROMO 2022  
23 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

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

## Tableau des révisions

Date	Version	Auteur	Section(s)	Commentaires
<b>07/04/2020</b>	1.0	Chloé Bourgeay	Tableau des stories	Première version
<b>10/04/2020</b>	1.1	Chloé Bourgeay Lucas Zimmer	Toutes	Ajout des dernières stories, du rapport d'avancement Ajout des organigrammes et des cartes
<b>23/04/2020</b>	1.2	Chloé Bourgeay	Les stories	Ajout des anciennes stories et changement de celle du sprint

## Table des matières

<b>1. Rappel du projet .....</b>	<b>7</b>
<b>2. Organigramme des livrables .....</b>	<b>8</b>
<b>3. Cartes des livrables .....</b>	<b>9</b>
3.1. Menus.....	9
3.2. Histoires.....	9
3.3. Backend .....	14
<b>4. Tableau des stories .....</b>	<b>15</b>
4.1. Menus.....	15
4.1.1. UI .....	15
4.1.2. UX .....	16
4.2. Histoires.....	17
4.2.1. Les douze travaux.....	17
4.2.1.1. Le lion de Némée.....	17
4.2.1.1.1. Développement.....	17
4.2.1.1.2. Scénario.....	20
4.2.1.1.3. Assets .....	21
4.2.1.3. L'hydre de Lerne .....	23
4.2.1.3.1. Développement.....	23
4.2.1.3.2. Scénario.....	25
4.2.1.3.3. Assets .....	26
4.2.1.4. La biche de Cérynie.....	29
4.2.1.4.1. Développement.....	29
4.2.1.4.2. Scénario.....	30
4.2.1.4.3. Assets .....	31
4.2.1.5. Le sanglier d'Erymanthe .....	32
4.2.1.5.1. Développement.....	32
4.2.1.5.2. Scénario.....	32
4.2.1.5.3. Assets .....	32
4.2.1.6. Les écuries d'Augias.....	33
4.2.1.6.1. Développement.....	33

4.2.1.6.2.	Scénario.....	33
4.2.1.6.3.	Assets .....	33
4.2.1.7.	Les oiseaux du Lac Stymphale .....	34
4.2.1.7.1.	Développement.....	34
4.2.1.7.2.	Scénario.....	34
4.2.1.7.3.	Assets .....	34
4.2.1.8.	Le Taureau Crétois.....	35
4.2.1.8.1.	Développement.....	35
4.2.1.8.2.	Scénario.....	35
4.2.1.8.3.	Assets .....	35
4.2.1.9.	Les juments de Diomède .....	36
4.2.1.9.1.	Développement.....	36
4.2.1.9.2.	Scénario.....	36
4.2.1.9.3.	Assets .....	36
4.2.1.10.	La ceinture d'Hippolyte .....	37
4.2.1.10.1.	Développement.....	37
4.2.1.10.2.	Scénario.....	37
4.2.1.10.3.	Assets .....	37
4.2.1.11.	Le troupeau de Géryon.....	38
4.2.1.11.1.	Développement.....	38
4.2.1.11.2.	Scénario.....	38
4.2.1.11.3.	Assets .....	38
4.2.1.12.	Le jardin des Hespérides.....	39
4.2.1.12.1.	Développement.....	39
4.2.1.12.2.	Scénario.....	39
4.2.1.12.3.	Assets .....	39
4.2.1.13.	La capture de Cerbère .....	40
4.2.1.13.1.	Développement.....	40
4.2.1.13.2.	Scénario.....	40
4.3.	Backend .....	41
4.3.1.	Serveur .....	41
3.1.1.	Création du serveur .....	41
3.1.2.	Création du protocole de communication .....	41
3.1.3.	Mise en place du système d'admin – REMIS A UN PROCHAIN SPRINT .....	42

4.4. Tests .....	43
4.4.1. Unity .....	43
4.4.2. Serveur .....	43
5. Rapports des étapes d'avancement .....	44

## 1. Rappel du projet

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

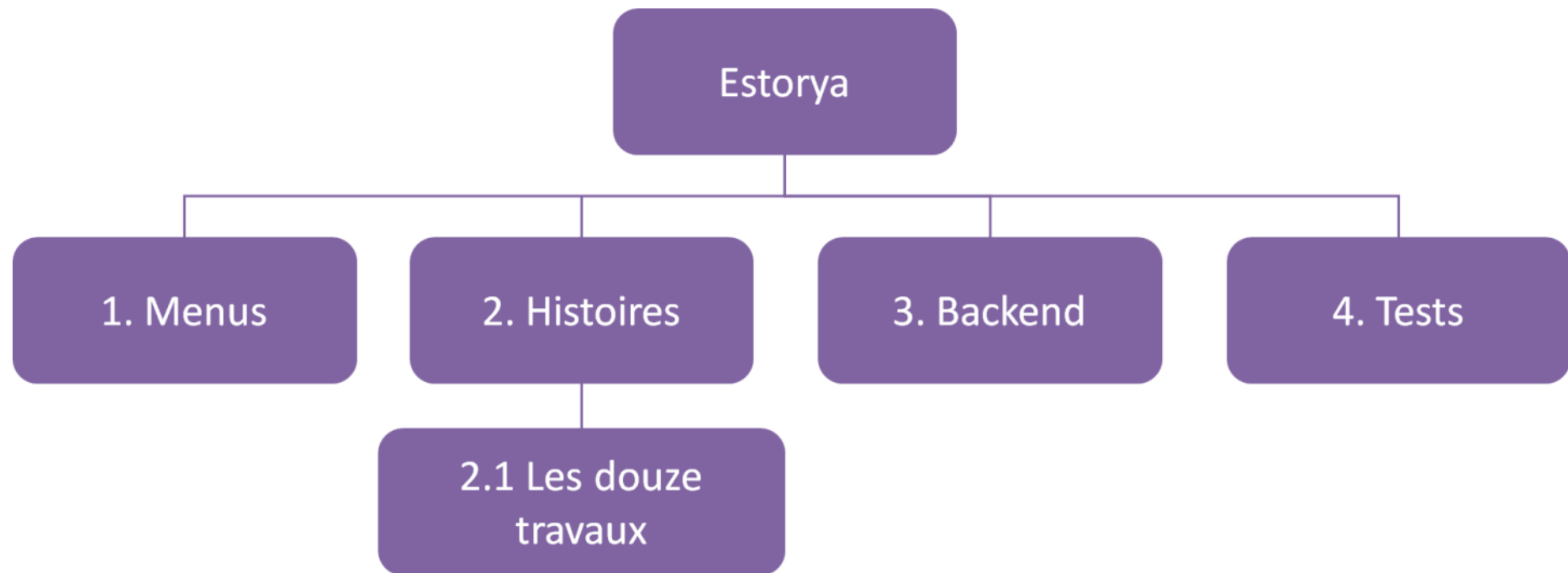
Nous avons remarqué que les moyens les plus utilisés pour s'approprier une culture de nos jours sont : la lecture de livres, le visionnage de reportages, la visite de musées ou encore de suivre un cours. En plus de ne pas forcément être toujours très attrayantes, ces méthodes d'apprentissage ne sont 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.

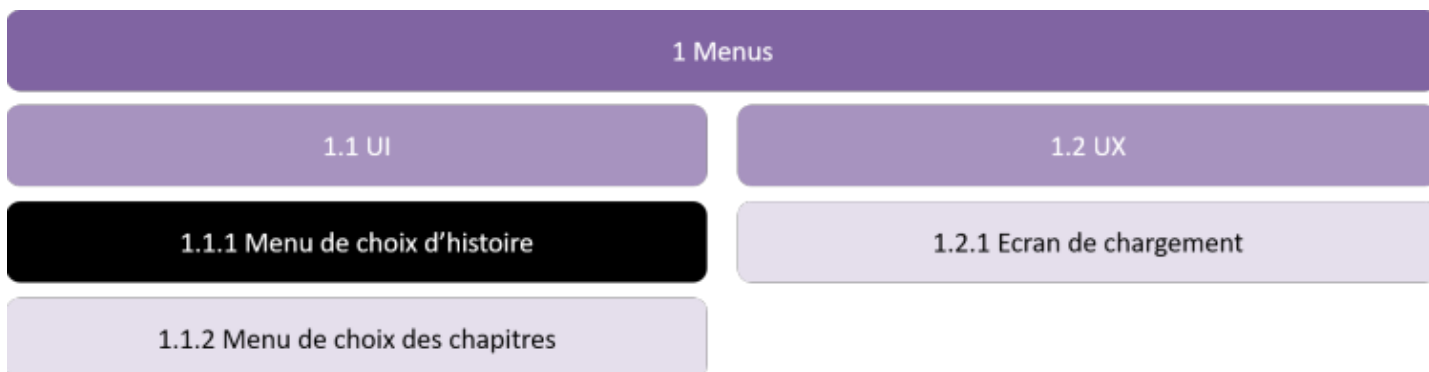
## 2. Organigramme des livrables





### 3. Cartes des livrables

#### 3.1. Menus



#### 3.2. Histoires



## 2.1 Les douze travaux

### 2.1.2 L'hydre de Lerne

#### 2.1.2.1 Développement

2.1.2.1.1 Système de suivi de personnage

2.1.2.1.2 Mini jeux ninja-hydre

2.1.2.1.3 Création d'une brume

2.1.2.1.4 Assemblage du niveau

#### 2.1.2.2 Scénario

#### 2.1.2.3 Assets

2.1.2.3.1 Création des tuiles

2.1.2.3.2 Animation Hyde

2.1.2.3.3 Animation lolas

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

2.1.3.1.1 Mini jeu trap trap la bibiche

#### 2.1.3.2 Scénario

2.1.3.2.1 Recherche de sources pour la biche de Cérynie

2.1.3.2.2 Scénario biche de Cérynie

#### 2.1.3.3 Assets

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  
Stymphale

## 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

###### 3.1.3 Mise en place du system d'Admin

### 3.4. Tests

#### 4 Tests

##### 4.1 Unity

###### 4.1.1 Mise en place de tests Unity

##### 4.2 Server

###### 4.2.1 Mise en place de tests du server

## 4. Tableau des stories

### 4.1. Menus

#### 4.1.1. UI

1.1.1. Menu de choix d'histoire – REMIS A UN PROCHAIN SPRINT	
<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
<b>Joueur</b>	Pouvoir choisir à quelle histoire je veux jouer
<b>Description :</b>  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	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une liste des histoires disponibles pour un pays</li> <li>- Un résumé de chaque histoire</li> <li>- Un bouton pour lancer une histoire (directement si jamais lancée, amène au choix de chapitres sinon)</li> <li>- Afficher le nom du pays sélectionné</li> <li>- Un bouton pour accéder au choix de pays</li> <li>- Un affichage de notre avatar</li> <li>- Une info barre affichant le nombre d'histoires finies et un bouton pour accéder aux settings</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	3 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Yann O.
<b>Date de complétion :</b>	

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

## 4.1.2. UX

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



## 4.2. Histoires

### 4.2.1. Les douze travaux

#### 4.2.1.1. *Le lion de Némée*

##### 4.2.1.1.1. Développement

###### 2.1.1.1.1. Système de déplacement

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Développeur	Que mon personnage se déplace là où je sélectionne
<b>Description :</b>  Pouvoir sélectionner quelque part sur la carte et que mon personnage s'y rende sans percuter de mur	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mon personnage se déplace où je sélectionne sur l'écran</li> <li>- Mon personnage évite les obstacles</li> </ul>	
<b>Personnes en charge :</b>	Yann O.
<b>Date de complétion :</b>	Forward

###### 2.1.1.1.2. Système de dialogue

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Développeur	Pouvoir parler avec des PNJ
<b>Description :</b>  Faire en sorte de pouvoir parler avec les PNJ afin de mettre en place des cinématiques, des conversations pour faire avancer l'histoire ou des indications sur ce qu'il faut faire	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Je peux cliquer sur un personnage pour enclencher un dialogue avec un PNJ</li> <li>- Je peux faire apparaître une bulle de dialogue au-dessus de mon personnage</li> </ul>	
<b>Personnes en charge :</b>	Yann O.
<b>Date de complétion :</b>	Forward

**2.1.1.1.3. Mini jeu angryLion**

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Joueur	Pouvoir tirer sur le lion
<b>Description :</b>  Un mini jeu où on tire une flèche sur un lion pour provoquer sa fuite	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avoir un arc qui s'oriente selon où l'on vise avec la flèche</li> <li>- Pour tirer une flèche qui possède une physique</li> <li>- Réinitialiser le jeu au bout de 15s</li> <li>- Faire que le lion se déplace sur l'écran</li> <li>- Mettre fin au jeu quand le lion sort de l'écran</li> </ul> <b>V2 :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Changer la direction de déplacement du lion</li> <li>- Ajouter des obstacles sur la trajectoire (arbres)</li> </ul>	
<b>Personnes en charge :</b>	Chloé B, Lucas Z, Yann O
<b>Date de complétion :</b>	Forward

**2.1.1.1.4. Mini jeu pokeLion**

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Joueur	Pouvoir tuer le lion
<b>Description :</b>  Un mini jeu où on affronte le lion dans un combat scénarisé type pokemon	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avoir une interface type pokemon</li> <li>- Faire apparaître l'attaque « étranglement » après avoir utilisé l'épée et la massue</li> <li>- Mettre des messages informant de l'avancer du joueur</li> </ul>	
<b>Personnes en charge :</b>	Lucas Z
<b>Date de complétion :</b>	Forward

**2.1.1.1.5. Mini jeu fermer la cave****En tant que :**

Joueur

**Je veux :**

Pouvoir fermer la cave du lion

**Description :**

Un mini jeu où on déplace des pierres pour fermer la cave du lion

**Definition Of Done :**

- Pouvoir sélectionner des « pierres » et les déplacer sur l'écran
- Mettre en place des formes informant le joueur où déplacer les pierres
- Le jeu est fini lorsque toutes les pierres sont placées sur leur forme

**V2 :**

- Jeu enlevé

**Personnes en charge :**

Lucas Z

**Date de complétion :**

Forward

**2.1.1.1.6. Assemblage du niveau****En tant que :**

Développeur

**Je veux :**

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 :**

- Déclencher le dialogue au début du niveau
- Amener automatiquement le joueur sur la carte du village à la fin du dialogue
- Lancer le mini jeu du lion quand il est touché et selon la carte
- Déclencher les bons événements lors d'interactions avec des éléments de la carte
- Mettre en place les collisions

**Personnes en charge :**

Chloé B.

**Date de complétion :**

Forward

## 4.2.1.1.2. Scénario

## 2.1.1.2.1. Recherche de sources pour le lion de Némée

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Joueur	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
<b>Description :</b>  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	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des recherches sur le lion de Némée</li> </ul>	
<b>Personnes en charge :</b>	Gaël D.
<b>Date de complétion :</b>	Forward

## 2.1.1.2.2. Scénario du lion de Némée

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

## 4.2.1.1.3. Assets

**2.1.1.3.1. Animation Héraclès**

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Joueur	Un personnage animé
<b>Description :</b>  Animation du déplacement d'Héraclès sur la carte, de son idle et du moment où il frappe durant le mini jeu pokelion	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une animation de déplacement</li> <li>- Une animation d'idle</li> <li>- Une animation de combat</li> </ul>	
<b>Personnes en charge :</b>	Lucas Z.
<b>Date de complétion :</b>	Forward

**2.1.1.3.2. Animation lion**

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Joueur	Un lion animé
<b>Description :</b>  Animation du déplacement du lion, de lui qui combat et de son idle	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une animation de déplacement</li> <li>- Une animation d'idle</li> <li>- Une animation de combat</li> </ul>	
<b>Personnes en charge :</b>	Lucas Z.
<b>Date de complétion :</b>	Forward

**4.2.1.2.1.1. Création des tuiles**

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Joueur	Me déplacer sur des cartes représentant les lieux du mythe du lion de Némée
<b>Description :</b>  La carte de la salle du trône, du village, de la forêt et de la grotte où se déroule les principaux évènements du scénario du Lion de Némée	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tuiles pour la salle du trône</li> <li>- Tuiles pour le village</li> <li>- Tuiles pour la forêt</li> <li>- Tuiles pour la grotte</li> </ul>	
<b>Personnes en charge :</b>	Hector L., Gael D., Guillaume D.
<b>Date de complétion :</b>	Forward

**2.1.1.3.3. Carte lion de Némée**

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Joueur	Me déplacer sur des cartes représentant les lieux du mythe du lion de Némée
<b>Description :</b>  La carte de la salle du trône, du village, de la forêt et de la grotte où se déroule les principaux évènements du scénario du Lion de Némée	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une carte de salle du trône</li> <li>- Une carte de village</li> <li>- Une carte de forêt</li> <li>- Une carte de grotte</li> </ul>	
<b>V2 :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réunion de la carte de village et de forêt</li> </ul>	
<b>Personnes en charge :</b>	Hector L., Guillaume D.
<b>Date de complétion :</b>	Forward

## 4.2.1.3. L'hydre de Lerne

## 4.2.1.3.1. Développement

## 4.2.1.3.1.1. Système de suivi de personnage

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

## 4.2.1.3.1.2. Mini jeu ninj'hydre

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

**4.2.1.3.1.3. Création d'une brume**

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

**4.2.1.3.1.4. Assemblage du niveau**

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



## 4.2.1.3.2. Scénario

4.2.1.3.2.1. Recherche de sources pour l'hydre de Lerne	
<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Joueur	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
<b>Description :</b>  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	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des recherches sur l'hydre de Lerne</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	1 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Gaël D.
<b>Date de complétion :</b>	Mars 2020

2.1.3.2.2. Scénario Hydre de Lerne	
<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Développeur	Connaitre le déroulement du chapitre de l'hydre de Lerne
<b>Description :</b>  Le scénario du niveau à suivre afin de le mettre en forme dans le jeu.	
<b>Definition Of Done :</b>  Le document comporte et défini : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le dialogue entre Héraclès et Eurysthée pour initialiser la mission</li> <li>- Le déroulement général de la mission</li> <li>- Les interactions avec l'environnement</li> <li>- Quel moment doit être représenté sous forme de mini jeu</li> <li>- La description du / des mini jeu(x)</li> <li>- Le nombre de zones nécessaires</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	2 J / H (1 / personne)
<b>Personnes en charge :</b>	Chloé B., Guillaume D.
<b>Date de complétion :</b>	Mars 2020

## 4.2.1.3.3. Assets

## 4.2.1.3.3.1. 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 :	

**4.2.1.3.3.2. Animation hydre**

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

**4.2.1.3.3.3. Animation de lolas**

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

**4.2.1.3.3.4. Animation crabe**

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

**4.2.1.3.3.5. Carte du marais**

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

4.2.1.4. *La biche de Cérynie*

## 4.2.1.4.1. Développement

## 4.2.1.4.1.1. Mini jeu trap trap la bibiche

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Joueur	Courir à l'infini après une biche
<b>Description :</b>  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.	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une parallaxe en fond</li> <li>- Un changement de saison en fade</li> <li>- Des obstacles : rivière, tronc d'arbre, branches, trou</li> <li>- Une biche qui court</li> <li>- Un cycle jour / nuit</li> <li>- Possibilité de sauter et de glisser</li> <li>- Une horloge qui compte les jours</li> <li>- Une défaite si la biche sort de l'écran</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	3 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Lucas Z.
<b>Date de complétion :</b>	

## 4.2.1.4.2. Scénario

4.2.1.4.2.1. Recherche de sources pour la biche de Cérynie	
<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
<b>Joueur</b>	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
<b>Description :</b>  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	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des recherches sur la biche de Cérynie</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	1 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Gaël D.
<b>Date de complétion :</b>	Mars

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

## 4.2.1.4.3. Assets

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

4.2.1.5. *Le sanglier d'Erymanthe*

## 4.2.1.5.1. Développement

## 4.2.1.5.2. Scénario

**4.2.1.5.2.1. Scénario du sanglier d'Erymanthe**

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

## 4.2.1.5.3. Assets



4.2.1.6. *Les écuries d'Augias*

## 4.2.1.6.1. Développement

## 4.2.1.6.2. Scénario

**4.2.1.6.2.1. Scénario écuries d'Augias**

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

## 4.2.1.6.3. Assets

## 4.2.1.7. Les oiseaux du Lac Stymphale

## 4.2.1.7.1. Développement

## 4.2.1.7.2. Scénario

## 4.2.1.7.2.1. Recherche de sources pour les oiseaux du lac Stymphale

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
<b>Joueur</b>	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
<b>Description :</b>  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	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des recherches sur les oiseaux du lac Stymphale</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	1 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Gaël D.
<b>Date de complétion :</b>	

## 4.2.1.7.2.2. Scénario oiseaux du Lac Stymphale

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

## 4.2.1.7.3. Assets

4.2.1.8. *Le Taureau Crétois*

## 4.2.1.8.1. Développement

## 4.2.1.8.2. Scénario

## 4.2.1.8.2.1. Recherche de sources pour le taureau Crétois

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
<b>Joueur</b>	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
<b>Description :</b>  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	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des recherches sur le taureau Crétois</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	1 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Gaël D.
<b>Date de complétion :</b>	

## 4.2.1.8.2.2. Scénario du Taureau Crétois

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

## 4.2.1.8.3. Assets

4.2.1.9. *Les juments de Diomède*

## 4.2.1.9.1. Développement

## 4.2.1.9.2. Scénario

**4.2.1.9.2.1. Recherche de sources pour les juments de Diomède**

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
<b>Joueur</b>	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
<b>Description :</b>  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	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des recherches sur les juments de Diomède</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	1 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Gaël D.
<b>Date de complétion :</b>	

**4.2.1.9.2.2. Scénario juments de Diomède**

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

## 4.2.1.9.3. Assets

## 4.2.1.10. La ceinture d'Hippolyte

## 4.2.1.10.1. Développement

## 4.2.1.10.2. Scénario

## 4.2.1.10.2.1. Recherche de sources pour la ceinture d'Hippolyte

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Joueur	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
<b>Description :</b>  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	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des recherches sur la ceinture d'Hippolyte</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	1 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Gaël D.
<b>Date de complétion :</b>	

## 4.2.1.10.2.2. Scénario de la ceinture d'Hippolyte

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

## 4.2.1.10.3. Assets

## 4.2.1.11. Le troupeau de Géryon

## 4.2.1.11.1. Développement

## 4.2.1.11.2. Scénario

## 4.2.1.11.2.1. Recherche de sources pour le troupeau de Géryon

En tant que :	Je veux :
Joueur	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
<b>Description :</b>  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	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des recherches sur le troupeau de Géryon</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	1 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Gaël D.
<b>Date de complétion :</b>	

## 4.2.1.11.2.2. Scénario du troupeau de Géryon

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

## 4.2.1.11.3. Assets

4.2.1.12. *Le jardin des Hespérides*

## 4.2.1.12.1. Développement

## 4.2.1.12.2. Scénario

## 4.2.1.12.2.1. Recherche de sources pour le jardin des Hespérides

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Joueur	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
<b>Description :</b>  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	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des recherches sur le jardin des Hespérides</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	1 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Gaël D.
<b>Date de complétion :</b>	

## 4.2.1.12.2.2. Scénario jardin des Hespérides

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

## 4.2.1.12.3. Assets

## 4.2.1.13. La capture de Cerbère

## 4.2.1.13.1. Développement

## 4.2.1.13.2. Scénario

## 4.2.1.13.2.1. Recherche de sources pour la capture de Cerbère

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Joueur	Être sûr de la véracité du scénario auquel je vais jouer
<b>Description :</b>  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	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des recherches sur la capture de Cerbère</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	1 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Gaël D.
<b>Date de complétion :</b>	

## 4.2.1.13.2.2. Scénario de la capture de Cerbère

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



## 4.3. Backend

### 4.3.1. Serveur

<b>3.1.1. Création du serveur</b>	
<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Développeur	Stocker les informations sur le joueur
<b>Description :</b>  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	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Base de données simple en Postgres</li> <li>- API REST</li> <li>- Socket de connexion pour le client</li> <li>- Documentation du serveur</li> <li>- Système de gestion de compte : création de compte / suppression totale / suppression de l'avancée / possibilité de se connecter – déconnecter</li> <li>- En cas d'erreur : renvoi d'un message décrivant l'erreur et d'un code d'erreur</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	6 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Maxime F.
<b>Date de complétion :</b>	

<b>3.1.2. Création du protocole de communication</b>	
<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Développeur	Savoir comment communiquer avec le serveur
<b>Description :</b>  Définir une syntaxe de communication entre le serveur et le client	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer un module de communication sur le client : possibilité d'envoyer et de récupérer des informations</li> <li>- Créer une documentation expliquant la syntaxe</li> <li>- Créer un module de communication sur le serveur : traitement des requêtes du client</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	5 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Maxime F.
<b>Date de complétion :</b>	

**3.1.3. Mise en place du système d'admin – REMIS A UN PROCHAIN SPRINT**

<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Développeur	Pouvoir réguler les données
<b>Description :</b>  Réguler l'accessibilité des données dans la base de données grâce à un système d'utilisateur admin	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Restreindre des données pour les utilisateurs normaux</li> <li>- Mettre en place des admins (non créable depuis le jeu)</li> <li>- Mise en place des tests pour l'utilisateur admin</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	1 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Maxime F.
<b>Date de complétion :</b>	

## 4.4. Tests

### 4.4.1. Unity

4.1.1. Mise en place de test Unity	
<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Développeur	M'assurer du bon fonctionnement du code sur la durée
<b>Description :</b>  Mise en place de tests unitaires pour le code de la partie unity afin de s'assurer qu'il reste fonctionnel dans le temps	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser un tutoriel pour expliquer comment réaliser des units tests avec unity : comment créer une suite de tests, comment tester une méthode publique, comment tester le déplacement d'un objet, comment tester les collisions</li> <li>- Réaliser les units tests pour les jeux déjà existant : angryLion, pokeLion</li> <li>- Réaliser les units tests pour les fonctionnalités déjà existantes : déplacement, dialogue</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	3 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Yann O.
<b>Date de complétion :</b>	

### 4.4.2. Serveur

4.1.1. Mise en place de tests du Serveur	
<b>En tant que :</b>	<b>Je veux :</b>
Développeur	M'assurer du bon fonctionnement du code sur la durée
<b>Description :</b>  Mise en place de tests unitaires pour le code du serveur afin de s'assurer qu'il reste fonctionnel dans le temps	
<b>Definition Of Done :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser les tests pour les routes individuelles (routes faites avec les sockets)</li> <li>- Réaliser les tests pour l'authentification (partie API)</li> <li>- Réaliser les tests pour la gestion d'inventaire et de progression</li> </ul>	
<b>Charge estimée :</b>	1 J / H
<b>Personnes en charge :</b>	Maxime F.
<b>Date de complétion :</b>	

## 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 jeux, 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 jeux 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 long 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.