

ESTOIRYA



PLD



EPITECH INNOVATIVE PROJECT
PROMO 2022
18 juillet 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	18 juillet 2020
Version du modèle	1.6

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
23/04/2020	1.2	Chloé Bourgeay	Les stories	Ajout des anciennes stories et changement de celle du sprint
12/05/2020	1.3	Chloé Bourgeay	Rapport des étapes d'avancements, les stories	Mise à jour du PLD pour le follow up 1
14/06/2020	1.4	Chloé Bourgeay	Rapport des étapes d'avancements, les stories	Mise à jour du PLD pour le delivery 1
25/06/20	1.5	Chloé Bourgeay	Cartes, stories	PLD pour kick off 2
18/07/20	1.6	Chloé Bourgeay	Rapport avancement, stories, cartes	PLD après arrivé des nouveaux

Table des matières

1. Rappel du projet	7
2. Organigramme des livrables	8
3. Cartes des livrables	9
3.1. Menus.....	9
3.2. Histoires.....	9
3.3. Backend	14
3.4. Tests	14
3.5. Documentation.....	15
3.6. Script générique	15
4. Tableau des stories	16
4.1. Menus.....	16
4.1.1. UI	16
4.1.2. UX	19
4.2. Histoires.....	20
4.2.1. Les douze travaux.....	20
4.2.1.1. Le lion de Némée.....	20
4.2.1.1.1. Développement.....	20
4.2.1.1.2. Scénario.....	23
4.2.1.1.3. Assets	24
4.2.1.3. L'hydre de Lerne	26
4.2.1.3.1. Développement.....	26
4.2.1.3.2. Scénario.....	28
4.2.1.3.3. Assets	29
4.2.1.4. La biche de Cérynie.....	32
4.2.1.4.1. Développement.....	32
4.2.1.4.2. Scénario.....	33
4.2.1.4.3. Assets	34
4.2.1.5. Le sanglier d'Erymanthe	36
4.2.1.5.1. Développement.....	36
4.2.1.5.2. Scénario.....	38
4.2.1.5.3. Assets	39
4.2.1.6. Les écuries d'Augias.....	41

4.2.1.6.1.	Développement.....	41
4.2.1.6.2.	Scénario.....	42
4.2.1.6.3.	Assets	43
4.2.1.7.	Les oiseaux du Lac Stymphale	44
4.2.1.7.1.	Développement.....	44
4.2.1.7.2.	Scénario.....	44
4.2.1.7.3.	Assets	44
4.2.1.8.	Le Taureau Crétois.....	45
4.2.1.8.1.	Développement.....	45
4.2.1.8.2.	Scénario.....	45
4.2.1.8.3.	Assets	46
4.2.1.9.	Les juments de Diomède	47
4.2.1.9.1.	Développement.....	47
4.2.1.9.2.	Scénario.....	49
4.2.1.9.3.	Assets	49
4.2.1.10.	La ceinture d'Hippolyte	50
4.2.1.10.1.	Développement.....	50
4.2.1.10.2.	Scénario.....	50
4.2.1.10.3.	Assets	50
4.2.1.11.	Le troupeau de Géryon.....	51
4.2.1.11.1.	Développement.....	51
4.2.1.11.2.	Scénario.....	51
4.2.1.11.3.	Assets	51
4.2.1.12.	Le jardin des Hespérides.....	52
4.2.1.12.1.	Développement.....	52
4.2.1.12.2.	Scénario.....	52
4.2.1.12.3.	Assets	52
4.2.1.13.	La capture de Cerbère	53
4.2.1.13.1.	Développement.....	53
4.2.1.13.2.	Scénario.....	53
4.3.	Backend	54
4.3.1.	Serveur	54
3.1.1.	Création du serveur	54
3.1.2.	Création du protocole de communication	54

3.1.3.	Mise en place du système d'admin – REMIS A UN PROCHAIN SPRINT	55
4.4.	Tests	58
4.4.1.	Unity	58
4.4.2.	Serveur	58
4.5.	Documentation.....	59
4.5.1.	Spine	59
4.5.2.	Unity	61
4.6.	Script générique	63
5.	Rapports des étapes d'avancement.....	65

1. Rappel du projet

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

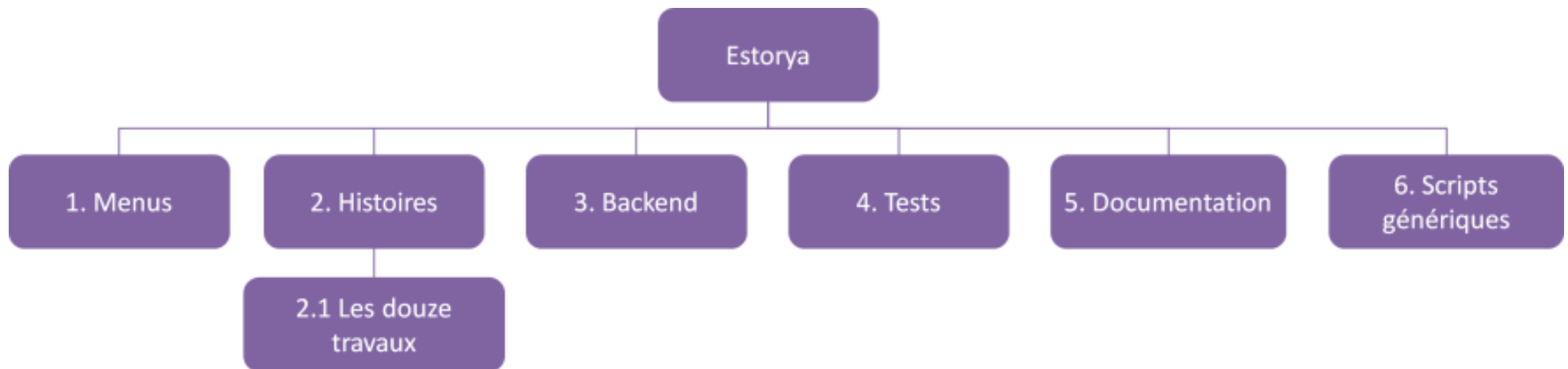
Nous avons remarqué que les moyens les plus utilisés pour s'approprier une culture de nos jours sont : la lecture de livres, le visionnage de reportages, la visite de musées ou encore de suivre un cours. En plus de ne pas forcément être toujours très attrayantes, ces méthodes d'apprentissage ne sont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

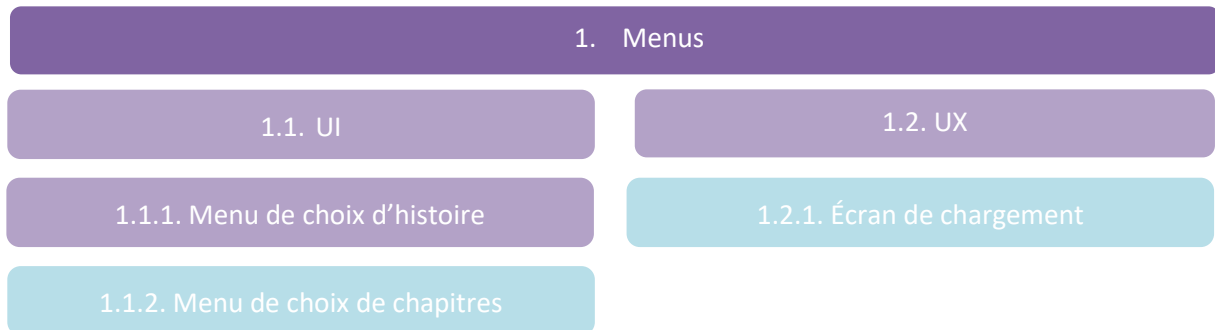
Chaque mythe est découpé en plusieurs niveaux afin que l'expérience ne soit pas trop chronophage. Durant chaque niveau, l'utilisateur aura l'occasion de se déplacer dans une zone donnée, pourra interagir avec des personnages et devra compléter des mini jeux marquant les moments clés du mythe afin de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

2.1.2.1.3. Création d'une brume

2.1.2.1.4. Assemblage du niveau

2.1.2.2. Scénario

2.1.2.2.1. Recherches de sources pour l'hydre de Lerne

2.1.2.2.2. Scénario de l'hydre de Lerne

2.1.2.3. Assets

2.1.2.3.1. Création des tuiles

2.1.2.3.2. Animation de l'Hydre

2.1.2.3.3. Animation Iolas

2.1.2.3.4. Animation Crabe

2.1.2.3.5. Carte du marais

2.1.3. La biche de Cérynie

2.1.3.1. Développement

2.1.3.1.1. Mini jeu trap trap la bibiche

2.1.3.1.2. Script effet selon position pnj associé

2.1.3.1.3. Assemblage du niveau – Biche de Cérynie

2.1.3.2. Scénario

2.1.3.2.1. Recherches pour la biche de Cérynie

2.1.3.2.2. Scénario de la biche de Cérynie

2.1.3.3. Assets

2.1.3.3.1. Animation de la biche

2.1.3.3.3. Création des tuiles – Biche de Cérynie

2.1.3.3.4. Carte de la forêt

2.1. Les douze travaux

2.1.4. Le sanglier d'Erymanthe

2.1.4.1. Développement

2.1.4.1.1. Mini jeu course
au sanglier

2.1.4.1.2. Assemblage du
niveau – Sanglier

2.1.4.2. Scénario

2.1.4.2.1. Recherches pour le
sanglier d'Erymanthe

2.1.4.2.2. Scénario du
sanglier d'Erymanthe

2.1.4.3. Assets

2.1.4.3.1. Animation du
sanglier

2.1.4.3.2. Création des
tuiles – Sanglier

2.1.4.3.2. Carte de la forêt
+ village détruit

2.1.5. Les écuries d'Augias

2.1.5.1. Développement

2.1.5.1.1. Mini jeu lavage
d'écurie

2.1.5.1.2. Assemblage du
niveau – Ecurie Augias

2.1.5.2. Scénario

2.1.5.2.1. Recherches pour les
écuries d'Augias

2.1.5.2.2. Scénario des
écuries d'Augias

2.1.5.3. Assets

2.1.4.3.1. Création des
tuiles – Ecurie Augias

2.1.4.3.2. Carte de la ville et
des écuries + la rivière

2.1.6. Les oiseaux du Lac Stymphe

2.1.6.1. Développement

2.1.6.2. Scénario

2.1.6.2.1. Recherches pour les
oiseaux du lac Stymphe

2.1.6.2.2. Scénario des
oiseaux du Lac Stymphe

2.1.6.3. Assets

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. Recherches pour le Taureau Crétois

2.1.7.3.1. Animation du Taureau Crétois

2.1.7.2.2. Scénario du Taureau Crétois

2.1.8. Les juments de Diomède

2.1.8.1. Développement

2.1.8.2. Scénario

2.1.8.3. Assets

2.1.9.1.1. Mini jeu FE - Carte

2.1.8.2.1. Recherches pour les juments de Diomède

2.1.9.1.1. Mini jeu FE – Logique combat

2.1.8.2.2. Scénario des juments de Diomède

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. Recherches pour la ceinture d'Hippolyte

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. Recherches pour le troupeau de Géryon

2.1.10.2.2. Scénario du troupeau de Géryon

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. Recherches pour le jardin des Hespérides

2.1.11.2.2. Scénario du jardin des Hespérides

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. Recherches pour la capture de Cerbère

2.1.12.2.2. Scénario de la capture de Cerbère

3.3. Backend

4.3. 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 système d'admin

3.1.4. Création de compte

3.1.5. Commandes de création de compte

3.1.6. Gestion des connexions

3.1.7. Commandes de connexion au compte

3.1.8. Parseur de commandes d'entrées

3.4. Tests

4.4. 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 serveur

3.5. Documentation

4.5. Documentation

4.5.1. Spine

4.5.1.1. Utilisation du logiciel Spine

4.5.1.2. Intégration et utilisation Spine dans unity

4.5.2. Unity

4.5.2.1. Documentation Yann

4.5.2.2. Documentation Carte

4.5.2.2. Documentation Assemblage de niveau

4.5.2.2. Documentation utilisation des scripts de déplacement

3.6. Script générique






4.6. Scripts génériques

4.6.1. Refonte du système de déplacement

4.6.2. Rappel d'objectif

4. Tableau des stories

Légende :

-  Tâches du sprint précédents
-  Tâches du sprint
-  Tâches du sprint terminé / en cours
-  Tâches reportées
-  Tâches update (fonctionnalité ajoutée à la tâche initiale)

4.1. Menus

4.1.1. UI

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 et bouton pour accéder à sa personnalisation - Une info barre affichant le nombre d'histoires finies et un bouton pour accéder aux settings et un pour accéder aux trophées 	
Charge estimée :	4 J / H
Personnes en charge :	Paul Louis B.
Date de complétion :	

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 apparaît pour nous donner un résumé et pour lancer le niveau	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Faire apparaître 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 :	Delivery 1

1.1.3. Menu de personnalisation

En tant que :	Je veux :
Joueur	Pouvoir personnaliser mon avatar
Description : Un écran qui affiche tous les items de personnalisation dont je dispose afin de pouvoir les équiper, et pouvoir enregistrer mon personnage customisé	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Pouvoir sélectionner une catégorie d'items : choix entre chapeau, haut, bas, accessoire main, familier - Pouvoir sélectionner un objet dans la liste affichée - Un bouton pour charger le menu de choix d'histoire - Créer un système pour débloquer des tenus dans le jeu - Afficher les objets équipés en prévisualisation, le joueur doit sauvegarder sa tenue pour pouvoir la conserver - Un bouton pour sauvegarder sa tenue 	
Charge estimée :	5 J / H
Personnes en charge :	Paul Louis B.
Date de complétion :	

1.1.4. Menu de trophées

En tant que :	Je veux :
Joueur	Pouvoir facilement voir tous les niveaux et histoires auxquels j'ai joué
Description : Un menu qui affiche un « trophée » pour tout chapitre fini, chaque histoire possédant sa propre page. Système similaire aux succès steam	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Afficher les trophées débloquer par histoire/culture - Des boutons permettant de changer l'histoire/culture affichée - Un bouton pour retourner sur le menu choix histoire - Créer un système pour débloquent des trophées dans le jeu similaire au système de succès steam, le fait de finir un niveau débloquent un succès 	
Charge estimée :	4 J / H
Personnes en charge :	Paul Louis B.
Date de complétion :	

4.1.2. UX

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 chargement 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 :	Delivery 1

1.2.2. Base de Données SQLite

En tant que :	Je veux :
Développeur	Permettre le stockage de données relatives au jeu
Description : Permettre le stockage de données relatives au jeu, dont la liste des histoires et des chapitres	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Avoir une base de données SQLite - Avoir une implémentation unity qui permet de récupérer les informations des histoires, des chapitres, des trophées et des tenus pour l'avatar 	
Charge estimée :	2 J / H
Personnes en charge :	Paul Louis B.
Date de complétion :	

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

En tant que :

Développeur

Je veux :

Que mon personnage se déplace là où je sélectionne

Description :

Pouvoir sélectionner quelque part sur la carte et que mon personnage s'y rende sans percuter de mur

Definition Of Done :

- Mon personnage se déplace où je sélectionne sur l'écran
- Mon personnage évite les obstacles

Personnes en charge :

Yann O.

Date de complétion :

Forward

2.1.1.1.2. Système de dialogue

En tant que :

Développeur

Je veux :

Pouvoir parler avec des PNJ

Description :

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

Definition Of Done :

- Je peux cliquer sur un personnage pour enclencher un dialogue avec un PNJ
- Je peux faire apparaître une bulle de dialogue au-dessus de mon personnage

Personnes en charge :

Yann O.

Date de complétion :

Forward

2.1.1.1.3. Mini jeu angryLion**En tant que :**

Joueur

Je veux :

Pouvoir tirer sur le lion

Description :

Un mini jeu où on tire une flèche sur un lion pour provoquer sa fuite

Definition Of Done :

- Avoir un arc qui s'oriente selon où l'on vise avec la flèche
- Pour tirer une flèche qui possède une physique
- Réinitialiser le jeu au bout de 15s
- Faire que le lion se déplace sur l'écran
- Mettre fin au jeu quand le lion sort de l'écran

V2 :

- Changer la direction de déplacement du lion
- Ajouter des obstacles sur la trajectoire (arbres)

Personnes en charge :

Chloé B, Lucas Z, Yann O

Date de complétion :

Forward

2.1.1.1.4. Mini jeu pokeLion**En tant que :**

Joueur

Je veux :

Pouvoir tuer le lion

Description :

Un mini jeu où on affronte le lion dans un combat scénarisé type pokemon

Definition Of Done :

- Avoir une interface type pokemon
- Faire apparaître l'attaque « étranglement » après avoir utilisé l'épée et la massue
- Mettre des messages informant de l'avancer du joueur

Personnes en charge :

Lucas Z

Date de complétion :

Forward

2.1.1.1.5. Mini jeu fermer la cave

En tant que :	Je veux :
Joueur	Pouvoir fermer la cave du lion
Description :	
Un mini jeu où on déplace des pierres pour fermer la cave du lion	
Definition Of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> - 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 :	
<ul style="list-style-type: none"> - Jeu enlevé 	
Personnes en charge :	Lucas Z
Date de complétion :	Forward

2.1.1.1.6. 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 - 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

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 lion de Némée 	
Personnes en charge :	Gaël D.
Date de complétion :	Forward

2.1.1.2.2. Scénario du lion de Némée

En tant que :	Je veux :
Développeur	Connaitre le déroulement du chapitre du lion de Némée
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 	
Personnes en charge :	Chloé B
Date de complétion :	Forward

4.2.1.1.3. Assets

2.1.1.3.1. Animation Héraclès

En tant que :	Je veux :
Joueur	Un personnage animé
Description : Animation du déplacement d'Héraclès sur la carte, de son idle et du moment où il frappe durant le mini jeu pokelion	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Une animation de déplacement - Une animation d'idle - Une animation de combat - Refaire les animations avec spine + repasser sur les anciens niveaux pour utiliser les nouvelles animations - Faire une animation d'esquive - Faire une animation de saut - Diviser l'animation de combat entre animation où il tire une flèche et animation où il donne un coup de massue 	
Personnes en charge :	Lucas Z.
Charge estimée :	2 J / H
Date de complétion :	Forward

2.1.1.3.2. Animation lion

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

4.2.1.2.1.1. Création des tuiles

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

2.1.1.3.3. Carte lion de Némée

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

4.2.1.2. L'hydre de Lerne

4.2.1.2.2. Développement

4.2.1.2.2.1. 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 :	Delivery 1

4.2.1.2.2.2. Mini jeu ninj'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 :	FU sprint 1

4.2.1.2.2.3. 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 :	Follow up sprint 1

4.2.1.2.2.4. 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 :	Delivery 1

4.2.1.2.3. Scénario

4.2.1.2.3.1. Recherche de sources pour l'hydre de Lerne


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 l'hydre de Lerne 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Gaël D.
Date de complétion :	Mars 2020

2.1.3.2.2. Scénario Hyde de Lerne

En tant que :	Je veux :
Développeur	Connaitre le déroulement du chapitre de l'hydre de Lerne
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 :	Mars 2020

4.2.1.2.4. Assets

4.2.1.2.4.1. 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 :	
<ul style="list-style-type: none"> - 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 :	Delivery 1

4.2.1.2.4.2. 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, chaque hydre sera animée individuellement - Animation de la tête de l'hydre lors du combat 	
Charge estimée :	3 J / H
Personnes en charge :	Lucas Z.
Date de complétion :	

4.2.1.2.4.3. Animation de Iolas

En tant que :	Je veux :
Joueur	Un Iolas des plus réaliste pour captiver tous les regards
Description :	
Animation du déplacement de Iolas 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 Iolas - Animation de Iolas qui cautérise 	
Charge estimée :	2 J / H
Personnes en charge :	Lucas Z.
Date de complétion :	Delivery 1

4.2.1.2.4.4. 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 :	

4.2.1.2.4.5. 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 évènements du scénario de l'Hydre de Lerne	
Definition Of Done :	
<p>La carte doit comporter :</p> <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 :	Delivery 1

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 : rivière, tronc d'arbre, branches, trou - 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 :	Delivery 1

4.2.1.3.1.2. Script effet selon position de pnj associé

En tant que :	Je veux :
Développeur	Un script réutilisable qui me permet d'afficher des effets à l'écran
Description : Quand le script est associé à un PNJ et selon les arguments donnés, il va permettre d'afficher sur le bord de l'écran, selon la position du PNJ, un effet ou du texte	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Du texte / un effet apparait selon la position du PNJ possédant le script - Plus le PNJ est proches, plus le texte / effet apparait grandement sur l'écran - Possibilité de donner l'effet à afficher en argument - Possibilité de définir en argument une distance à partir de laquelle plus rien n'apparait 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Morgan S.
Date de complétion :	

4.2.1.3.1.3. Assemblage du niveau – Biche de Cérynie

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 :	Morgan S.
Date de complétion :	

4.2.1.3.2. Scénario**4.2.1.3.2.1. Recherche de sources pour la biche de Cérynie**

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 biche de Cérynie 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Gaël D.
Date de complétion :	Mars

4.2.1.3.2.2. 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 :	Delivery 1

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 et du moment où elle tombe pour la fin de celui-ci Animation d'idle et de marche pour les déplacements sur la carte	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Animation de course de la biche - Animation où la biche tombe - Animation d'idle - Animation de marche 	
Charge estimée :	3 J / H
Personnes en charge :	Lucas Z.
Date de complétion :	Delivery 1 (part 1) -

4.2.1.3.3.2. Création des tuiles – Biche de Cérynie

En tant que :	Je veux :
Joueur	Me déplacer dans une forêt réaliste afin de m'immerger au mieux dans l'histoire
Description : Les tuiles nécessaires à la réalisation de la carte de la forêt où se déroule l'essentiel des évènements du scénario	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Des éléments de décors : rochers couverts de mousses, touffe d'herbes, galet, plantes, buissons, des troncs d'arbres tombé couvert de mousse / plantes, des bancs - Des arbres de types conifères - Sol de forêt : eau claire, chemin de terre, chemin de cailloux 	
Charge estimée :	3 J / H
Personnes en charge :	Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.3.3.3. Carte de la forêt

En tant que :	Je veux :
Joueur	Me déplacer dans une forêt réaliste afin de m'immerger au mieux dans l'histoire
Description : La carte où se déroule l'essentiel des évènements du scénario	
Definition Of Done : La carte doit comporter : <ul style="list-style-type: none"> - Une zone de départ - Être entouré de forêt - Eléments de décors : rochers, végétations, rivières, quelques sentiers 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.4. *Le sanglier d'Erymanthe*

4.2.1.4.1. Développement

4.2.1.4.1.1. Mini jeu course au sanglier

En tant que :	Je veux :
Joueur	Piéger le sanglier pour l'attraper
Description : Un mini jeu où l'on voit notre personnage et le sanglier sur une carte rempli d'obstacle, le but est de mener le sanglier à la sortie. Pour cela on se déplace d'intersection en intersection, le sanglier bougeant selon nos mouvements. On peut choisir de crier au lieu de courir	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Page pour explicative du mini jeu au lancement - Trois cartes différentes, une de forêt, une mi forêt mi montagne, une de montagne avec la sortie qui mène à une grotte. Toutes les cartes sont différentes et présentent un grand nombre d'intersections - Un bouton pour crier - Un bouton pour recommencer - Le sanglier qui se déplace loin de nous, exemple : si on va à droite, il ira aussi à droite ou en haut ou en bas - Intersections sélectionnables légèrement éclairées - Possibilité de cliquer sur les interactions adjacentes pour s'y rendre ou de crier, déclenchant le déplacement du sanglier - Possibilité d'interagir avec l'écran uniquement lorsqu'il n'y a plus de mouvement sauf pour le bouton restart 	
Charge estimée :	3 J / H
Personnes en charge :	Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.4.1.2. Assemblage du niveau – Biche de Cérynie

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 évènements lors d'interactions avec des éléments de la carte - Mettre en place les collisions 	
Charge estimée :	2 J / H
Personnes en charge :	Morgan S.
Date de complétion :	

4.2.1.4.2. Scénario

4.2.1.4.2.1. Recherche de sources pour le sanglier d'Erymanthe

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 sanglier d'Erymanthe 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Gaël D.
Date de complétion :	Mars

4.2.1.4.2.2. 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 :	Delivery 1

4.2.1.4.3. Assets

4.2.1.4.3.1. Animation du sanglier d'Érymanthe

En tant que :	Je veux :
Joueur	Un sanglier bien animé pour rendre le niveau plus vivant
Description : Animation du déplacement du sanglier pour le mini jeu Animation d'idle et de marche pour les déplacements sur la carte	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dessin du sanglier - Animation de course du sanglier - Animation d'idle - Animation de marche 	
Charge estimée :	3 J / H
Personnes en charge :	Lucas Z.
Date de complétion :	

4.2.1.4.3.2. Création des tuiles – Sanglier d'Erymanthe

En tant que :	Je veux :
Joueur	Me déplacer dans une forêt réaliste afin de m'immerger au mieux dans l'histoire
Description : Les tuiles nécessaires à la réalisation de la carte de la forêt où se déroule l'essentiel des évènements du scénario	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Des éléments de décors : différents types de bâtiments en ruine (faire toutes les tuiles pour pouvoir faire des maisons d'un / 2 / x étages dans leur version détruite et normale), montagnes, puits, clôtures détruites - Des arbres arrachés / détruits - Des squelettes / cadavre, assez cartoons pour pas choquer 	
Charge estimée :	3 J / H
Personnes en charge :	Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.4.3.3. Carte de la forêt + village détruit

En tant que :	Je veux :
Joueur	Me déplacer dans une forêt réaliste afin de m'immerger au mieux dans l'histoire
Description :	
La carte où se déroule l'essentiel des évènements du scénario	
Definition Of Done :	
<p>La carte doit comporter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une zone de départ - Être entouré de forêt et une partie de montagne - Comporter une partie d'un village en ruine - Comporter une zone de forêt (plus grande zone) - Comporter une petite zone de montagne - Eléments de décors : rochers, végétations, rivières, quelques sentiers et des routes 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.5. Les écuries d'Augias

4.2.1.5.1. Développement

4.2.1.5.1.1. Mini jeu lavage d'écurie

En tant que :	Je veux :
Joueur	Nettoyer les écuries d'Augias
Description :	
Un mini jeu où il faut réaliser un chemin de la rivière aux écuries afin de les nettoyer	
Definition Of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> - Page pour explicative du mini jeu au lancement - Un bouton pour recommencer - Un bouton pour valider - Réaliser une image montrant la rivière en haut, début en haut à gauche, les écuries dans un coin en bas à droite, différents obstacles. Quadriller l'image et définir un unique chemin, permettant de mettre à disposition pile le nombre de « tuyaux » requis pour le crée - Mettre en place sur le bord de l'écran une liste de tuyaux allant dans différentes directions (tout droit, coin haut-gauche, coin haut-droite, etc...), contenant le nombre de tuyaux nécessaires et des leurres - Pouvoir glisser les tuyaux et les déposer dans des cases de l'images - Quand le bouton validé est pressé, vérifier que le chemin relie bien la rivière aux écuries. Si oui, affiché « Succès », si non, afficher « Faux » 	
Charge estimée :	2 J / H
Personnes en charge :	Morgan S.
Date de complétion :	

4.2.1.5.1.2. Assemblage du niveau – Ecurie augias

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 évènements lors d'interactions avec des éléments de la carte - Mettre en place les collisions 	
Charge estimée :	2 J / H
Personnes en charge :	Morgan S.
Date de complétion :	

4.2.1.5.2. Scénario

4.2.1.5.2.1. Recherche de sources pour les écuries d'Augias

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 :	Delivery 1

4.2.1.5.2.2. 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 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 :	Delivery 1

4.2.1.5.3. Assets

4.2.1.5.3.1. Création des tuiles - Ecurie

En tant que :	Je veux :
Joueur	Me déplacer dans une forêt réaliste afin de m'immerger au mieux dans l'histoire
Description : Les tuiles nécessaires à la réalisation de la carte de la forêt où se déroule l'essentiel des évènements du scénario	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Route pavé d'une ville - Les différentes tuiles pour constituer l'écurie dans sa version impénétrable et dans sa version lavée - Décoration de ville (amphores, étales, charrettes) 	
Charge estimée :	3 J / H
Personnes en charge :	Guillaume D
Date de complétion :	

4.2.1.5.3.2. Cartes de la ville et des écuries + alentours de la rivière

En tant que :	Je veux :
Joueur	Me déplacer dans un décor réaliste afin de m'immerger au mieux dans l'histoire
Description : La carte où se déroule l'essentiel des évènements du scénario	
Definition Of Done : La carte 1 doit comporter : <ul style="list-style-type: none"> - Une zone de départ - Des éléments de villes : maisons, étales, charrettes, amphore, bancs, des routes pavées <ul style="list-style-type: none"> o Après le mini jeu, la carte doit comporter des flaques dans la continuité de l'écurie - L'écurie doit être visible, le tas d'immondice à l'intérieur visible dans un premier temps, propre après le mini jeu La carte 2 : <ul style="list-style-type: none"> - Alentours d'une rivière : zone d'herbes, un sentier, des bancs, des plantes, la rivière - Après le mini jeu, des rochers au milieu de la rivière et sa nouvelle trajectoire dessinée 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Guillaume D.
Date de complétion :	

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 les oiseaux du lac Stymphe

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 :	Delivery 1

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 :	Delivery 1

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 le taureau Crétois

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 :	Delivery 1

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 :	Delivery 1

4.2.1.7.3. Assets

4.2.1.7.3.1. Animation du Taureau Crétois	
En tant que :	Je veux :
Joueur	Un taureau bien animé pour rendre le niveau plus vivant
Description :	
Animation du taureau pour le mini jeu et les déplacements sur la carte	
Definition Of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> - Faire un dessin de taureau - Animation de course - Animation d'idle - Animation d'attaque (coups de cornes, coups de sabots, charge) - Animation de saut - Animation suite à la prise de dégâts 	
Charge estimée :	4 J / H
Personnes en charge :	Lucas Z.
Date de complétion :	

4.2.1.8. *Les juments de Diomède*

4.2.1.8.1. Développement

4.2.1.8.1.1. Mini jeu FE - Carte	
En tant que :	Je veux :
Joueur	Battre l'armée de diomède
Description :	
Un mini jeu de type Fire Emblem où l'on dirige plusieurs troupes et où l'on doit battre les troupes ennemies, gestion de la carte uniquement	
Definition Of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> - Page pour explicative du mini jeu au lancement - Une carte quadrillée sur laquelle on peut naviguer (pouvoir la déplacer si on a un doigt sur l'écran et qu'on le déplace) - Pouvoir sélectionner une case, montrer des informations sur celle-ci selon son contenu : <ul style="list-style-type: none"> o Case vide : information de terrain s'il y a, si on avait sélectionné un ennemi, le désélectionne, si on avait un allié sélectionné et que ce n'est pas dans sa portée, le désélectionne, si on avait un allié sélectionné et que c'est dans sa portée, fait apparaître un bouton se déplacer o Case comportant un ennemi : montre les informations d'un ennemi + sa portée. Si on avait un allié sélectionné, montre un résultat et fait apparaître un bouton pour attaquer. Si Héraclès affronte Diomède, afficher une ligne de dialogue o Case allié : montre les informations sur l'allié, sa portée et le sélectionne o Case jument : affiche des informations sur la jument, si on a un allié sélectionné, possibilité de la rejoindre. Si Héraclès sélectionné, il peut la taper pour qu'elle soit étourdit, si c'est un autre, il se fait bouffer dans un tour à moins que le combat s'arrête ou qu'Héraclès l'assomme - Possibilité de se déplacer selon le nombre de point de mouvement disponible. - Impossible de se déplacer après avoir attaqué sauf pour Héraclès et Diomède - Prendre en compte les particularités du terrain si elles affectent le déplacement 	
Charge estimée :	7 J / H
Personnes en charge :	Chloé B.
Date de complétion :	

4.2.1.8.1.2. Mini jeu FE – Logique combat

En tant que :	Je veux :
Joueur	Battre l'armée de diomède
Description : Un mini jeu de type Fire Emblem où l'on dirige plusieurs troupes et où l'on doit battre les troupes ennemies, gestion des différents paramètres pour les combats (statistiques, prévisualisation des résultats, gestion des critiques, IA)	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Création des statistiques selon le type de personnage - Création d'une logique de combat - Mise en place d'une IA pour l'ennemie qui cherche l'ennemie le plus faible, combat ou non selon le pré résultat de celui-ci, évite les juments - Faire en sorte que la jument attaque tous ce qui l'approche à 2 cases ou moins sauf Diomède et Héraclès - Prendre en compte les particularités du terrain si elles affectent les statistiques - Réaliser suffisamment de tests pour équilibrer la difficulté 	
Charge estimée :	8.5 J / H
Personnes en charge :	Chloé B.
Date de complétion :	

4.2.1.8.2. Scénario

4.2.1.8.2.1. Recherche de sources pour les juments de Diomède

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 :	Delivery 1

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 :	Delivery 1

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 la ceinture d'Hippolyte

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 :	Delivery 1

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 :	Delivery 1

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 le troupeau de Géryon

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 :	Delivery 1

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 :	Delivery 1

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 le jardin des Hespérides

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 :	Delivery 1

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 :	Delivery 1

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 la capture de Cerbère

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 :	Delivery 1

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 :	Delivery 1

4.3. Backend

4.3.1. Serveur

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 de gestion de compte : création de compte / possibilité de se connecter – déconnecter FONCTION DIVISÉE DANS PLUSIEURS CARDS - En cas d'erreur : renvoi d'un message décrivant l'erreur et d'un code d'erreur - Créer un log des commandes entrantes 	
Charge estimée :	6 J / H. Nouveauté 6j/h -> 2 J/H
Personnes en charge :	Maxime F.
Date de complétion :	Delivery 1

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"> - Etablir une syntaxe, format, contenu des échanges - Ajouter un module de communication au serveur - Faire de même dans le client Unity - Créer une documentation pour expliquer les méthodes de communication 	
Charge estimée :	5 J / H. New : 4J/H
Personnes en charge :	Maxime F.
Date de complétion :	Delivery 1

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

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

3.1.4. Création de compte

En tant que :	Je veux :
Développeur	Pouvoir créer un compte
Description : Pouvoir créer un compte utilisateur afin de stocker ses données personnelles et sauvegardes	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Créer la table utilisateur dans base de données - Créer la table sauvegarde dans la base de données - Créer les wrappers pour les deux tables - Réaliser des tests unitaires pour tester les interactions entre les tables ainsi que la création 	
Charge estimée :	3 J / H
Personnes en charge :	Maxime F.
Date de complétion :	

3.1.5. Commande de création de compte**En tant que :**

Développeur

Je veux :

Pouvoir créer un compte

Description :

Gérer la création de comptes depuis une commande json

Definition Of Done :

- Créer le parser pour la commande
- Rédiger le bloc d'aide pour la commande d'aide
- Ajouter la gestion de la commande dans le module unity
- Arguments attendus : nom d'utilisateur, mot de passe, vérification du mot de passe
- Code de retour : 0 (tout va bien), 1 erreur :
 - o Username cannot be null
 - o Password cannot be null
 - o Passwords don't match
 - o Password needs to have at least an uppercase and a number
 - o Username already exists

Charge estimée :

2 J / H

Personnes en charge :

Maxime F.

Date de complétion :**3.1.6. Gestion des connexions – REMIS A UN PROCHAIN SPRINT****En tant que :**

Développeur

Je veux :

Pouvoir créer une session

Description :

Pouvoir se connecter avec une session unique à partir de l'application

Definition Of Done :

- Créer la table de sessions dans base de données
- Lier la table de sessions à la table utilisateur
- Création des fonctions utilitaires dans la base de données : créations / suppression de session et vérification d'unicité
- Faire un système de chiffrement des mots de passe
- Vérifier qu'un utilisateur ne puisse pas avoir deux sessions actives en même temps

Charge estimée :

2 J / H

Personnes en charge :

Maxime F.

Date de complétion :

3.1.7. Commande de connexion au compte – REMIS A UN PROCHAIN SPRINT**En tant que :**

Développeur

Je veux :

Pouvoir me connecter à mon compte

Description :

Gérer la connexion à un compte depuis une commande json

Definition Of Done :

- Créer le parser pour la commande
- Rédiger le bloc d'aide pour la commande d'aide
- Ajouter la gestion de la commande dans le module unity
- Arguments attendus : nom d'utilisateur, mot de passe
- Chiffrer le mot de passe pour ne pas l'envoyer en clair au serveur coté unity
- Vérification du mot de passe coté serveur, message d'erreur renvoyé si mauvais mot de passe
- Code de retour : 0 (tout va bien), 1 erreur :
 - o Username missing
 - o Password missing
 - o User doesn't exist
 - o Invalid password
 - o User is already connected

Charge estimée :

3 J / H

Personnes en charge :

Maxime F.

Date de complétion :**3.1.8. Parseur de commandes d'entrées****En tant que :**

Développeur

Je veux :

Pouvoir détecter et valider des commandes entrantes

Description :

Créer une classe et des fonctions utilitaires pour pouvoir vérifier et mettre en place facilement des commandes

Definition Of Done :

- Créer un gestionnaire d'entrées (reçoit les données entrantes, vérifie que c'est une commande et attends)
- Les commandes détectées sont traitées par la classe correspondante :
- Créer une classe générique dont héritera chaque commande pour faciliter l'exécution du parseur de commande
- Lier le parseur à l'exécution de la socket

Charge estimée :

5 J / H

Personnes en charge :

Maxime F.

Date de complétion :

4.4. Tests

4.4.1. Unity

4.1.1. Mise en place de test Unity	
En tant que :	Je veux :
Développeur	M'assurer du bon fonctionnement du code sur la durée
Description : Mise en place de tests unitaires pour le code de la partie unity afin de s'assurer qu'il reste fonctionnel dans le temps	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - 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 - Réaliser les units tests pour les jeux déjà existant : angryLion, pokeLion - Réaliser les units tests pour les fonctionnalités déjà existantes : déplacement, dialogue 	
Charge estimée :	3 J / H
Personnes en charge :	Yann O.
Date de complétion :	Delivery 1

4.4.2. Serveur

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

4.5. Documentation

4.5.1. Spine

4.5.1.1. Utilisation du logiciel Spine	
En tant que :	Je veux :
Développeur	Avoir une documentation pour comprendre le fonctionnement de spine
Description : Réalisation d'une documentation afin de permettre à n'importe qui de pouvoir comprendre la base de l'utilisation de spine.	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Comment lier plusieurs animations à un squelette spine. - Expliquer l'intégration des images et leurs liaisons avec les os - Expliquer les différentes étapes nécessaires à l'animation : définir l'ordre d'affichage, comment bouger les os, tordre les images, afficher / masquer, définir les positions absolues, définir les attachements, création d'un skin - Expliquer comment on exporte une animation 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Lucas Z.
Date de complétion :	

4.5.1.2. Intégration et utilisation Spine dans unity**En tant que :**

Développeur

Je veux :

Avoir une documentation pour pouvoir intégrer les animations spine dans unity et les utiliser

Description :

Réalisation d'une documentation expliquant la marche à suivre afin d'intégrer les animations issues de Spine à Unity et comment les utiliser

Definition Of Done :

- Comment importer l'animation spine
- Comment créer un objet à partir de l'animation
- Explication des différents outils permettant d'utiliser l'objet :
 - Comment jouer une animation
 - Comment contrôler une animation
 - Gestion des transitions entre animation
 - Gestion des différents attachements afin de changer les éléments (équipement)
 - Explication des scripts déjà créés
 - Comment contrôler individuellement chaque os
 - Contrôle de l'objet (flip, position, size)
 - Etc...

Charge estimée :

3 J / H

Personnes en charge :

Lucas Z.

Date de complétion :

4.5.2. Unity

4.5.2.1. Documentation Yann	
En tant que :	Je veux :
Développeur	Pouvoir comprendre comment fonctionne les parties des autres membres du groupes
Description : Réalisation d'une documentation expliquant tous le travail réalisé par Yann afin qu'un autre puisse reprendre sa partie	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Documenter le fonctionnement du Player - Documenter le fonctionnement des PNJ - Documenter le fonctionnement de LevelUI - Documenter le fonctionnement des écrans de chargement - Documenter la récupération des données depuis la base de données SQLite - Document le fonctionnement de Ninj'Hydre - Documenter le fonctionnement les menus : choix de chapitre, choix d'histoire, trophées, personnalisation de l'avatar 	
Charge estimée :	4 J / H
Personnes en charge :	Yann O.
Date de complétion :	Semaine 1 sprint 2

4.5.2.2. Documentation Carte	
En tant que :	Je veux :
Développeur	Savoir comment créer une carte
Description : Réalisation d'une documentation expliquant comment créer une carte dans Unity à partir d'un set de tiles.	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Documenter la création de la carte : comment importer des tiles dans unity, comment réaliser une carte, comment utiliser la carte créée dans un niveau 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Guillaume D.
Date de complétion :	

4.5.2.2. Documentation Assemblage de niveau**En tant que :**

Développeur

Je veux :

Savoir comment réaliser l'assemblage d'un niveau

Description :

Réalisation d'une documentation expliquant les différentes étapes à suivre afin de réaliser l'assemblage d'un niveau

Definition Of Done :

- Documenter l'assemblage d'un niveau : comment réaliser des mini scènes dans le jeu, mettre en place les collisions, déclencher des événements / dialogues au bon moment selon l'avancé de l'histoire

Charge estimée :

1 J / H

Personnes en charge :

Morgan S.

Date de complétion :**4.5.2.2. Documentation utilisation des scripts de déplacement****En tant que :**

Développeur

Je veux :

Savoir comment utiliser les scripts gérant le déplacement des pnj

Description :

Réalisation d'une documentation expliquant comment utiliser les scripts de déplacement afin de les intégrer dans un niveau

Definition Of Done :

- Documenter le script pour le déplacement random d'un pnj et détailler l'utilité de ses arguments
- Documenter le script pour le déplacement de suivi d'un pnj et détailler l'utilité de ses arguments

Charge estimée :

0.5 J / H

Personnes en charge :

Chloé B.

Date de complétion :

Mois 1 sprint 2

4.6. Script générique

4.6.1. Refonte du système de déplacement

En tant que :

Joueur

Je veux :

Pouvoir me déplacer facilement sur la carte

Description :

Refaire le système de déplacement pour le rendre plus simple et pratique : le joueur n'aura plus à cliquer constamment sur où il veut aller, mais il pourra glisser son doigt sur l'écran, faisant apparaître un pad, le personnage suivra selon l'orientation du pad.

Definition Of Done :

- Dessiner un pad
- Faire apparaître un pad quand le joueur garde son doigt appuyé sur l'écran
- Le pad peut aller dans toutes les directions, mais ne quitte pas le cercle dans lequel ils se trouvent
- Il bouge selon vers où le joueur a glissé son écran, et déplace le personnage par la même occasion

Image d'exemple :



Charge estimée :

2,5 J / H

Personnes en charge :

Morgan S.

Date de complétion :

4.6.2. Rappel d'objectif

En tant que :	Je veux :
Joueur	Connaitre facilement mon prochain objectif
Description : Une icône qui apparait sur le côté de l'écran, lorsque l'on appuie dessus, un petit menu s'affiche afin d'indiquer le prochain objectif à remplir	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Afficher un bouton sur la gauche de l'écran - Quand l'on appuie sur le bouton, un petit menu apparait en glissant sur le côté. Le menu ne fera pas plus de la moitié de la taille de l'écran - Le menu affiche l'objectif en cours et la liste des objectifs accomplis - Si la liste des objectifs accomplis est trop longue, une scrollbar apparait pour pouvoir tous les voir 	
Charge estimée :	2,5 J / H
Personnes en charge :	Morgan S.
Date de complétion :	

5. Rapports des étapes d'avancement

18.07.20 – Rapport concernant le recrutement :

Nous avons reçu les candidatures de trois personnes : Alexandre Chetafi, Morgan Sinaman et Paul Louis Bernard. Nous avons décidé de ne lancer aucune demande auprès de la liste de potentiels candidats : ces trois personnes nous ayant contactées, nous pouvions être sûr de leur motivation pour rejoindre le groupe et travailler.

Nous leurs avons d'abord envoyé une liste de questions afin de déterminer sur quelles parties ils voulaient travailler puis avons défini des entretiens oraux pour qu'ils puissent rencontrer toute l'équipe. Notre choix s'est finalement porté sur Morgan S. et Paul Louis B.

07.07.2020 - Rapport pour le kick off 2 :

Nous avons réalisé une réunion pour débriefer sur le sprint précédent et notamment pour revenir sur le cas de Maxime que nous n'avions pas remarqué avant la fin du sprint. Nous avons mis en place des réunions hebdomadaires afin de présenter notre travail de la semaine et pour pouvoir immédiatement remarquer quand quelqu'un n'arrive plus à travailler.

Nous avons également parlé du départ de Yann et Gael et avons décidé de créer de la doc durant ce sprint afin d'être préparé pour recevoir les nouveaux ou si la situation venait à se reproduire.

14.05.2020 – Rapport pour le delivery 1 :

Depuis le follow-up, une nouvelle graphiste, professionnel qui plus est, nous a rejoint.

Il a été mis en place des points quotidiens avec certains membres de l'équipe pour qui c'était nécessaire. Il y a eu davantage d'interactions entre les membres du groupe à l'écrit, non pas pour des comptes rendus d'avancement / réunion mais plus entre les membres travaillant ensemble sur certaines parties.

Le travail a avancé comme prévu, les points quotidiens y ont contribué.

12.05.2020 – Rapport pour le follow-up 1 :

Pour donner suite au kick-off, nous avons revu certaines tâches afin d'ajouter le contrôle qualité à notre sprint. Chacun avance assez bien.

Pendant ce mois, il y a eu un certain manque de discussion entre les membres du groupe, notamment dû à l'absence de réunion. Afin de palier à ce problème, soit nous mettrons en place des réunions discord hebdomadaires, soit simplement discuter à l'écrit de là où on en est.

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.