

ESTOIRYA



PLD



EPITECH INNOVATIVE PROJECT
PROMO 2022
12 mai 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	12 mai 2020
Version du modèle	1.3

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

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
4. Tableau des stories	15
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 Stymphe	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.

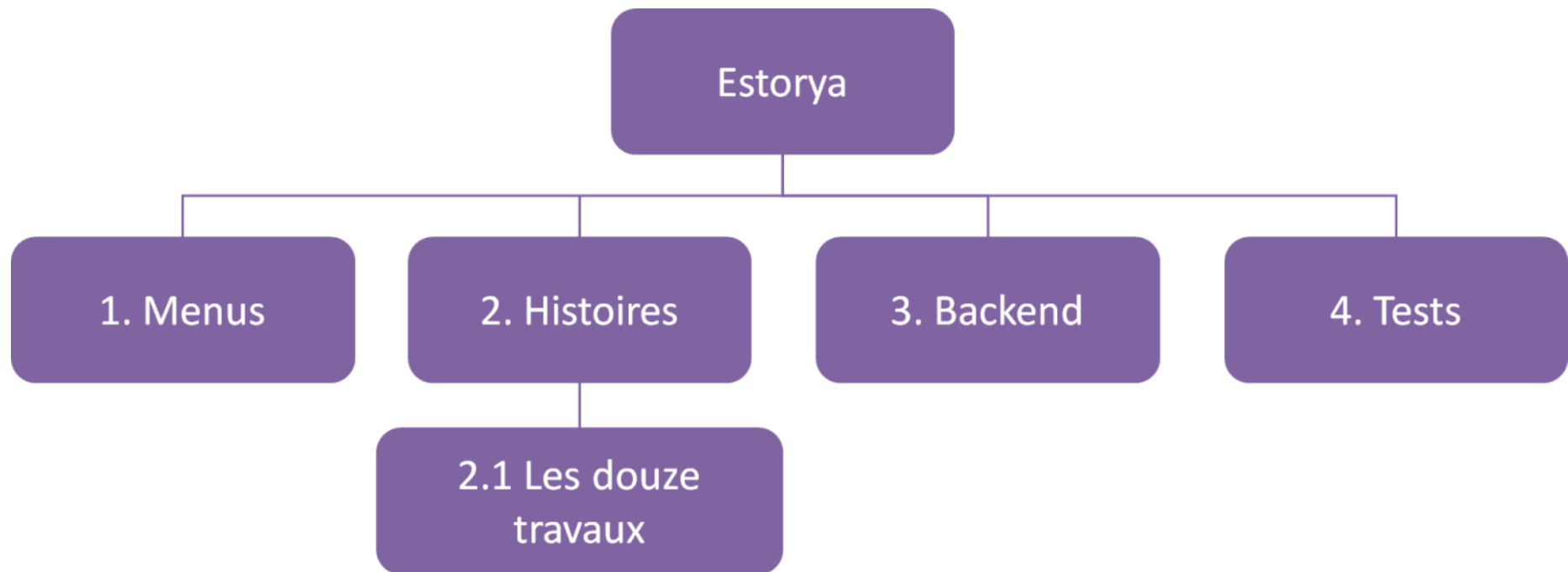
Nous avons remarqué que les moyens les plus utilisés pour s'approprier une culture de nos jours sont : la lecture de livres, le visionnage de reportages, la visite de musées ou encore de suivre un cours. En plus de ne pas forcément être toujours très attrayantes, ces méthodes d'apprentissage ne sont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

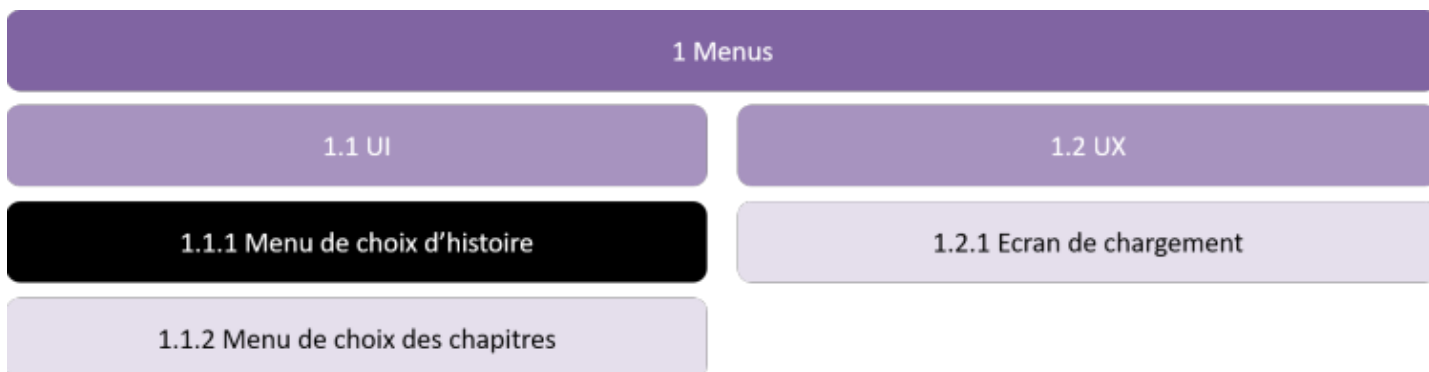
Chaque mythe est découpé en plusieurs niveaux afin que l'expérience ne soit pas trop chronophage. Durant chaque niveau, l'utilisateur aura l'occasion de se déplacer dans une zone donnée, pourra interagir avec des personnages et devra compléter des mini jeux marquant les moments clés du mythe afin de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

2.1.2.2 Scénario

2.1.2.3 Assets

2.1.2.1.1 Système de suivi de personnage

2.1.2.3.1 Création des tuiles

2.1.2.1.2 Mini jeux ninja-hydre

2.1.2.3.2 Animation Hyde

2.1.2.1.3 Création d'une brume

2.1.2.3.3 Animation lolas

2.1.2.1.4 Assemblage du niveau

2.1.2.3.4 Animation Crabe

2.1.2.3.5 Carte du marais

2.1 Les douze travaux

2.1.3 La biche de Cérynie

2.1.3.1 Développement

2.1.3.2 Scénario

2.1.3.3 Assets

2.1.3.1.1 Mini jeu trap trap la bibiche

2.1.3.2.1 Recherche de sources pour la biche de Cérynie

2.1.3.3.1 Début animation Biche

2.1.3.2.2 Scénario biche de Cérynie

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

Légende :

-  Tâches du sprint précédents
-  Tâches du sprint
-  Tâches du sprint terminé / en cours
-  Tâches reportées

4.1. Menus

4.1.1. UI

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

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 :	

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 apparaît entre deux scènes et une anecdote est affichée pendant ce temps	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Des anecdotes qui s'affichent de façon aléatoire - Une barre qui augmente - Quand la barre est finie, la scène suivante se lance 	
Charge estimée :	2 J / H
Personnes en charge :	Yann O.
Date de complétion :	

4.2. Histoires

4.2.1. Les douze travaux

4.2.1.1. *Le lion de Némée*

4.2.1.1.1. Développement

2.1.1.1.1. Système de déplacement	
En tant que :	Je veux :
Développeur	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 : <ul style="list-style-type: none"> - 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 :	Je veux :
Développeur	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 : <ul style="list-style-type: none"> - 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 :	Je veux :
Joueur	Pouvoir tirer sur le lion
Description : Un mini jeu où on tire une flèche sur un lion pour provoquer sa fuite	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - 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 : <ul style="list-style-type: none"> - 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 :	Je veux :
Joueur	Pouvoir tuer le lion
Description : Un mini jeu où on affronte le lion dans un combat scénarisé type pokemon	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - 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 :**

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

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 :**

Joueur

Je veux :

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 :

- Une animation de déplacement
- Une animation d'idle
- Une animation de combat

Personnes en charge :

Lucas Z.

Date de complétion :

Forward

2.1.1.3.2. Animation lion**En tant que :**

Joueur

Je veux :

Un lion animé

Description :

Animation du déplacement du lion, de lui qui combat et de son idle

Definition Of Done :

- 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

4.2.1.3. L'hydre de Lerne

4.2.1.3.1. Développement

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

4.2.1.3.1.2. 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

4.2.1.3.1.3. Création d'une brume

En tant que :	Je veux :
Joueur	Voir une brume pour me sentir plus immerger dans le décor
Description : Faire apparaitre 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 apparaitre 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

4.2.1.3.1.4. Assemblage du niveau

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

4.2.1.3.2. Scénario

4.2.1.3.2.1. 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

4.2.1.3.3. 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

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 :	

4.2.1.3.3.3. 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 :	

4.2.1.3.3.4. Animation crabe

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

4.2.1.3.3.5. Carte du marais

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

4.2.1.4. *La biche de Cérynie*

4.2.1.4.1. Développement

4.2.1.4.1.1. 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 :	

4.2.1.4.2. Scénario

4.2.1.4.2.1. 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

4.2.1.4.2.2. 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 :	

4.2.1.4.3. Assets

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

4.2.1.5. *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	
En tant que :	Je veux :
Développeur	Connaitre le déroulement du chapitre du sanglier d'Erymanthe
Description : Le scénario du niveau à suivre afin de le mettre en forme dans le jeu.	
Definition Of Done : Le document comporte et définit : <ul style="list-style-type: none"> - Le dialogue entre Héraclès et Eurysthée pour initialiser la mission - Le déroulement général de la mission - Les interactions avec l'environnement - Quel moment doit être représenté sous forme de mini jeu - La description du / des mini jeu(x) - Le nombre de zones nécessaires 	
Charge estimée :	2 J / H (1 / personne)
Personnes en charge :	Chloé B., Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.5.3. 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

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

4.2.1.6.3. Assets

4.2.1.7. Les oiseaux du Lac Stymphe

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 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 :	

4.2.1.7.2.2. 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 défini : <ul style="list-style-type: none"> - Le dialogue entre Héraclès et Eurysthée pour initialiser la mission - Le déroulement général de la mission - Les interactions avec l'environnement - Quel moment doit être représenté sous forme de mini jeu - La description du / des mini jeu(x) - Le nombre de zones nécessaires 	
Charge estimée :	2 J / H (1 / personne)
Personnes en charge :	Chloé B., Guillaume D.
Date de complétion :	

4.2.1.7.3. Assets

4.2.1.8. *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

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

4.2.1.8.2.2. Scénario du Taureau Crétois

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

4.2.1.8.3. 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

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

4.2.1.9.2.2. Scénario juments de Diomède

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

4.2.1.9.3. 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

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

4.2.1.10.2.2. Scénario de la ceinture d'Hippolyte

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

4.2.1.10.3. 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
Description : Rechercher le plus d'informations possible sur les 12 travaux d'Héraclès afin d'assurer au joueur que le scénario est le plus proche possible du mythe d'origine	
Definition Of Done : <ul style="list-style-type: none"> - Faire des recherches sur le troupeau de Géryon 	
Charge estimée :	1 J / H
Personnes en charge :	Gaël D.
Date de complétion :	

4.2.1.11.2.2. Scénario du troupeau de Géryon

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

4.2.1.11.3. 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

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

4.2.1.12.2.2. Scénario jardin des Hespérides

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

4.2.1.12.3. 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

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

4.2.1.13.2.2. Scénario de la capture de Cerbère

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

4.3. Backend

4.3.1. Serveur

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 / suppression totale / suppression de l'avancée / possibilité de se connecter – déconnecter - En cas d'erreur : renvoi d'un message décrivant l'erreur et d'un code d'erreur 	
Charge estimée :	6 J / H
Personnes en charge :	Maxime F.
Date de complétion :	

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

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 :	1 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 :	

4.4.2. Serveur

4.1.1. 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 :	

5. Rapports des étapes d'avancement

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 se mois, il y a eue 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.