

CUSTOS CARCERIS

SOUTENANCE 3

# Deadly Science



*Léandre Perrot*  
*Yann Boudry*  
*Steve Suissa*  
*Célian Rimbault*

Un projet EPITA

19 mai 2020

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Reprise du cahier des charges</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Présentation du projet</b>	<b>4</b>
3.1	Menus . . . . .	4
3.1.1	Menu principal . . . . .	4
3.1.2	Menus de connection . . . . .	4
3.2	Gameplay . . . . .	4
3.2.1	Joueur . . . . .	4
3.2.2	Power-Up . . . . .	4
3.3	Labyrinthe . . . . .	4
3.4	Réseau . . . . .	4
3.5	Site Web . . . . .	4
3.6	Sons et musiques . . . . .	4
3.6.1	Sons . . . . .	4
3.6.2	Musiques . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Réalisations</b>	<b>6</b>
4.1	Nos joies . . . . .	6
4.2	Nos peines . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Conclusion</b>	<b>7</b>

## 1 Introduction

Le jeu a grandement avancé depuis le retour du cahier des charges : le réseau est quasiment entièrement fonctionnel, pareil pour la caméra, le site avance petit à petit, la génération est presque fini et certaines musiques ont été composées. Globalement, le jeu est quasiment jouable.

TABLE 1 – Avancement

Tâches \ Soutenances	Attendu	Réalité
Camera	50%	75%
G Joueur	30%	50%
G Jeu	30%	30%
Reseau	50%	75%
Map Const	30%	30%
Menu	15%	70%
Chrono/GUI	30%	30%
Site TXT	0%	30%
Site E	0%	0%
Map Gen	0%	50%
Musique	0%	25%
Sons	0%	10%

## 2 Reprise du cahier des charges

blablabla

## **3 Présentation du projet**

### **3.1 Menus**

blablabla

#### **3.1.1 Menu principal**

blablabla

#### **3.1.2 Menus de connection**

blablabla

**Interface** blablabla

### **3.2 Gameplay**

blablabla

#### **3.2.1 Joueur**

blablabla

#### **3.2.2 Power-Up**

blablabla

### **3.3 Labyrinthe**

blablabla

### **3.4 Réseau**

blablabla

### **3.5 Site Web**

blablabla

### **3.6 Sons et musiques**

blablabla

#### **3.6.1 Sons**

blablabla

### 3.6.2 Musiques

## 4 Réalisations

blablabla

### 4.1 Nos joies

blablabla

### 4.2 Nos peines

blablabla

## 5 Conclusion

*If you knew time as well as I do, you would play Deadly Science.*