

HYPERSPACE :

COMPÉTENCES UTILISÉES :

- CONCEPTION UML D'UN PROJET EN PLUSIEUR PACKAGES
- COORDINATION LORS D'UN TRAVAIL EN GROUPE
- DESSIN EN PIXELART COHÉRENT SELON UNE CHARTE GRAPHIQUE
- APPROFONDISSEMENT DES CONNAISSANCES EN C#



CAHIER DES CHARGES :

- CRÉER UN JEU DE PLATEAU COMPLET DE ZÉRO
- RÉALISER UNE BELLE INTERFACE GRAPHIQUE ERGONOMIQUE
- POTENTIELLEMENT : DÉVELOPPER DES EXTENSIONS POUR AMÉLIORER LE JEU

CE QUE ÇA M'A APPRIS :

- RESPECTER UNE CHARTE GRAPHIQUE
- COMPRENDRE UN PROJET DE GROUPE DE PLUS DE 100 HEURES/HOMMES