

CodePilot - Ressources nécessaires

@Alexandre Malfreyt, @Lucas Monnier, @Baptiste Rey

- **Ressources matérielles**
 - **Ordinateurs** pour développer le jeux
 - **Smartphones ou tablettes Android** pour tester le jeu sur différentes plateformes mobiles.
- **Organisation**
 - **Communication** : Discord
 - **Logiciel de collaboration** : Notion
- **Environnement de développement**
 - **Système d'exploitation** : Windows
 - **Système de contrôle de version** : GitHub (Git)
 - **IDE** : Dépend des préférences de chaque membre (VS Code, IntelliJ, ...)
- **Moteur de jeu**



- **Moteur graphique** : Godot (Moteur graphique open-source)
- **Langage de programmation** : GDScript

Nous avons fait les choix d'utiliser le moteur Godot et le langage GDScript pour leur simplicité qui rend plus réaliste le fait d'avoir un projet finir que sur un moteur comme Unity ou Unreal Engine, au détriment des performances.

- **Environnement de jeu**
 - **Support de jeu** : Smartphone Android (ou émulateur) ou PC Windows



- **Assets/ressources graphiques**
 - **Magasins de ressources (modèles 3D, ...)** : Unity Asset Store, free3d, turboSquid, Thingiverse, ...
 - **Logiciels de conception** : Figma, Thinkercad, Fusion 360, ...