

Organisation et Planification

@Alexandre Malfreyt, @Lucas Monnier, @Baptiste Rey

[Liste des tâches](#)

[PERT](#)

[GANTT](#)

[Répartition des tâches](#)

[Outils utilisés](#)

[Ressources matérielles](#)

[Organisation](#)

[Environnement de développement](#)

[Environnement de jeu](#)

Liste des tâches

Liste des tâches

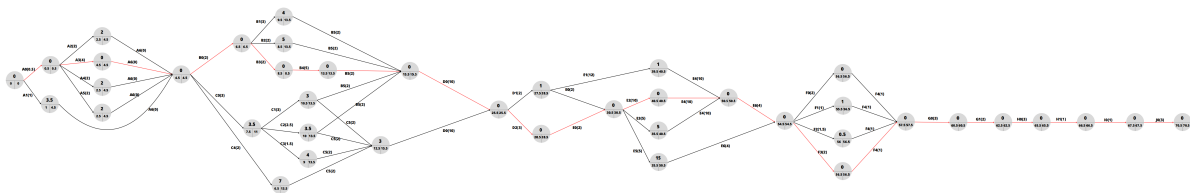
≡ Jalons	Aa Tâche	≡ Descriptif de la tâche	# Durée (h)	≡ Anterieur	# Rang	# Fin+TOT	# Fin+TARD	# Marge
Debut	<u>0</u>	Début du projet	0		0	0	0	0
Préparation	<u>A0</u>	Formation du groupe	0,5		1	0,5	1	5
	<u>A1</u>	Analyse du sujet	1		1	1	1	0
	<u>A2</u>	Organisation (Notion, groupe Discord, ...)	2	A0	2	2,5	6,5	4
	<u>A3</u>	Choix du sujet	4	A0	2	4,5	6,5	2
	<u>A4</u>	Plan de formation	2	A0	2	2,5	6,5	4
	<u>A5</u>	Ressources nécessaires	2	A0	2	2,5	6,5	4
	<u>A6</u>	Fin de la phase de préparation	0	A0 à A5	3	4,5	7,5	3
Cahier des charges	<u>B0</u>	Rédaction du corps du cahier des charges	2	A6	3	6,5	7,5	1
	<u>B1</u>	Diagramme de Cas d'Utilisation	3	B0	4	9,5	10,5	1
	<u>B2</u>	Diagramme d'interaction (pieuvre)	2	B0	4	8,5	10,5	2
	<u>B3</u>	Charte graphique	2	B0	4	8,5	10,5	2
	<u>B4</u>	Maquettage	5	B3	5	13,5	13,5	0
	<u>B5</u>	Finalisation de la rédaction du cahier des charges	2	B0-B4 C0-C2	6	15,5	15,5	0

≡ Jalons	Aa Tâche	≡ Descriptif de la tâche	# Durée (h)	≡ Antérieur	# Rang	# Fin+TOT	# Fin+TARD	# Marge
Organisation et Planification	<u>C0</u>	Tableau des tâches	3	A6	3	7,5	7,5	0
	<u>C1</u>	Diagramme de PERT	3	C0	4	10,5	10,5	0
	<u>C2</u>	Diagramme de GANTT	2,5	C0	4	10	10,5	0,5
	<u>C3</u>	Matrice RACI (répartition des tâches)	1,5	C0	4	9	10,5	1,5
	<u>C4</u>	Explication de notre organisation	2	A6	2	6,5	6,5	0
	<u>C5</u>	Rédaction du document sur l'organisation/la planification	2	C0-C4	5	12,5	13,5	1
Phase de pre-développement	<u>D0</u>	Se former sur l'utilisation de Godot et sur la structure d'un jeu vidéo	10	B5, C5	7	25,5	25,5	0
	<u>D1</u>	Création du projet sur Godot et synchronisation sur GIT	2	D0	8	27,5	28,5	1
	<u>D2</u>	Création/téléchargement des assets (2d/3d/sonores)	3	D0	8	28,5	28,5	0
Phase de développement	<u>E0</u>	Intégration des assets graphiques et sonores	2	D1, D2	9	30,5	39,5	9
	<u>E1</u>	Développement des mécaniques de jeu de base	12	D1	9	39,5	39,5	0
	<u>E2</u>	Création des premiers niveaux	10	E0	10	40,5	40,5	0
	<u>E3</u>	Développement de la génération procédurale	5	E0	10	35,5	40,5	5
	<u>E4</u>	Ajout des mécaniques avancées (détection victoire/défaite, calcul des points, ...)	10	E0-E3	11	50,5	50,5	0
	<u>E5</u>	Développement de l'interface utilisateur (menus)	5	E0	10	35,5	40,5	5
	<u>E6</u>	Tests et compilation	4	E0-E5	12	54,5	54,5	0
Bilan	<u>F0</u>	Rédaction de la liste de ce qui a été réalisée	2	E6	13	56,5	56,5	0
	<u>F1</u>	Attentes vs réalité	1	E6	13	55,5	56,5	1
	<u>F2</u>	Bilan des difficultés rencontrées	1,5	E6	13	56	56,5	0,5
	<u>F3</u>	Rédaction du scénario	2	E6	13	56,5	56,5	0

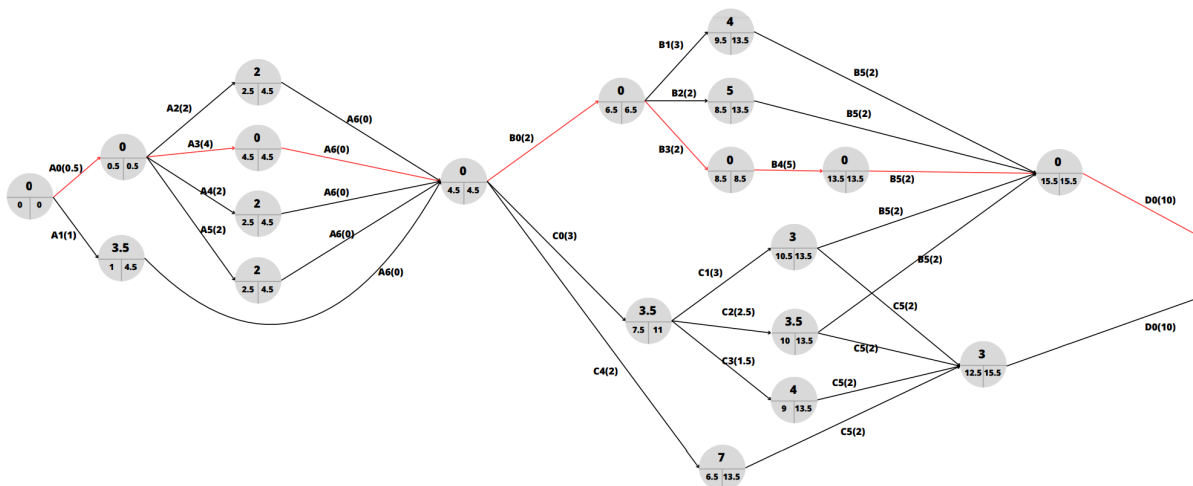
≡ Jalons	Aa Tâche	≡ Descriptif de la tâche	# Durée (h)	≡ Antérieur	# Rang	# Fin+TOT	# Fin+TARD	# Marge
		pour la soutenance						
	<u>F4</u>	Mise en forme du bilan	1	F0-F3	14	57,5	57,5	0
Rapport complet définitif	<u>G0</u>	Concaténation des parties précédentes/rédaction	3	A0-F4	15	60,5	60,5	0
	<u>G1</u>	Conclusion	2	G0	16	62,5	62,5	0
Préparation de la soutenance	<u>H0</u>	Préparation des diapos	3	G1	17	65,5	65,5	0
	<u>H1</u>	Répétitions	1	H0	18	66,5	66,5	0
Soutenance	<u>I0</u>	Passage	1	H1	19	67,5	67,5	0
Bilan personnel	<u>J0</u>	Rédaction du bilan personnel	3	I0	20	70,5	70,5	0

PERT

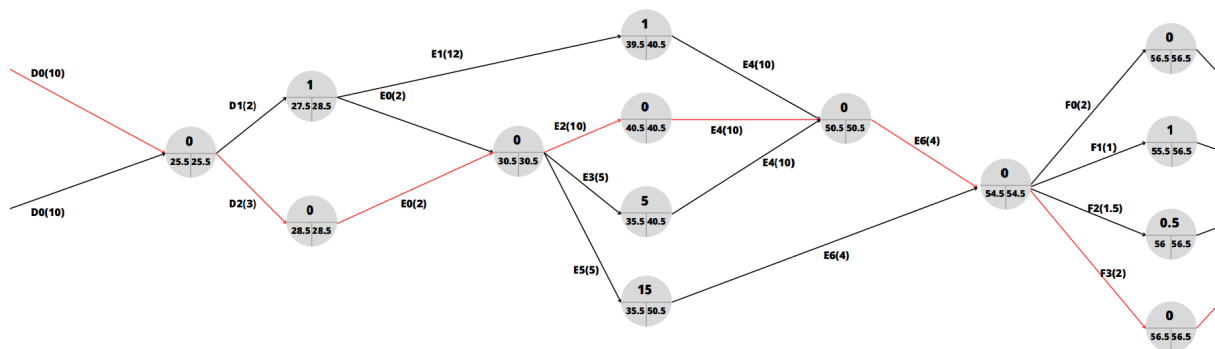
Complet



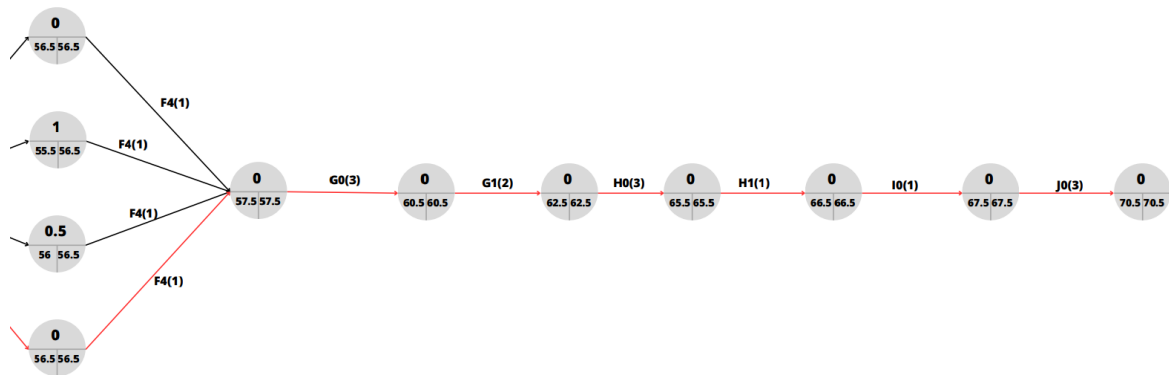
Zoom



Partie 1

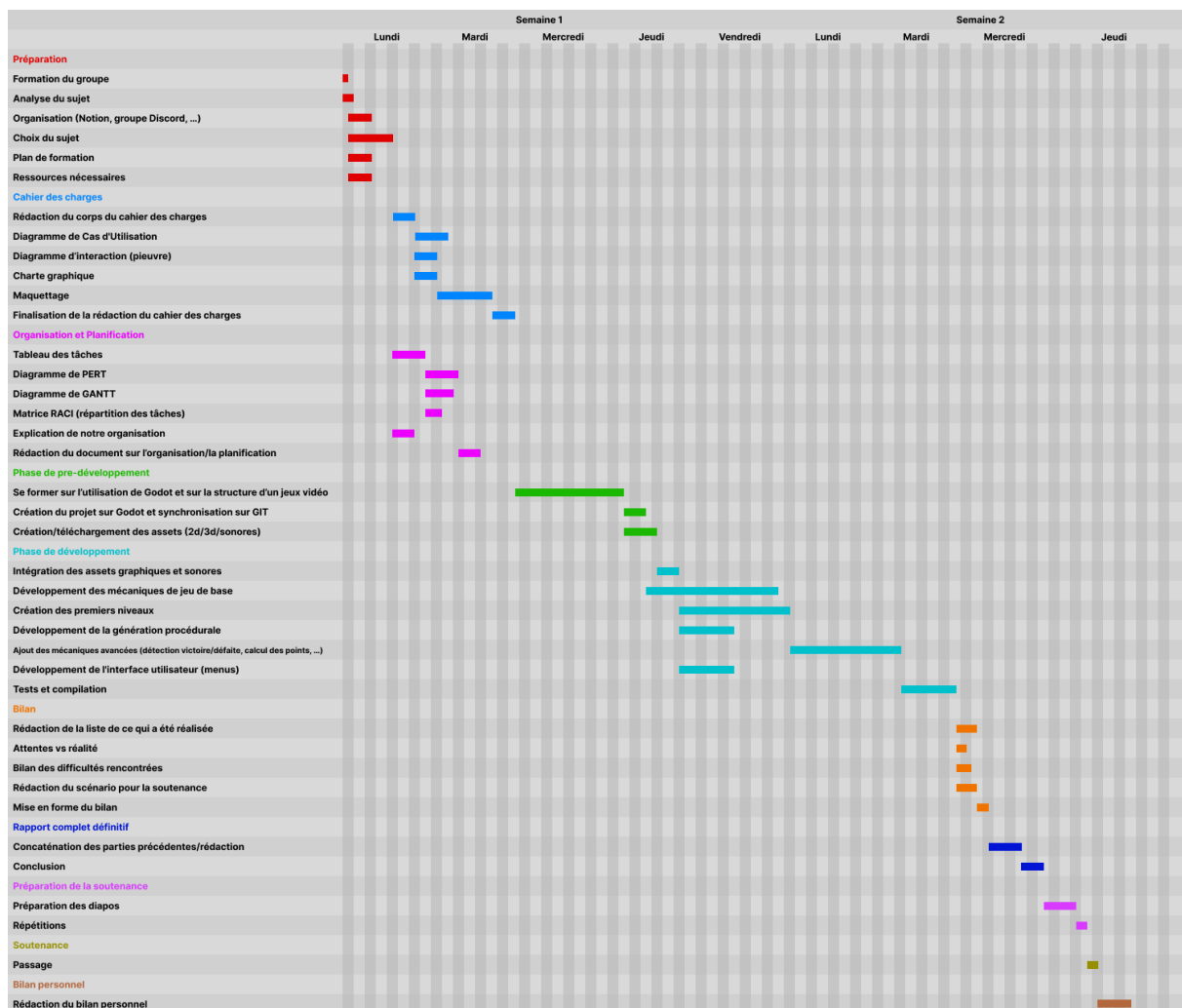


Partie 2



Partie 3

GANTT



Répartition des tâches

Dans le cadre de notre projet, nous avons soigneusement réparti les tâches pour garantir à chaque membre une charge équitable, tout en offrant l'occasion d'explorer divers aspects, favorisant ainsi une compréhension approfondie et une collaboration harmonieuse, ce qui optimise l'efficacité et les résultats globaux.

Phase Préparatoire (A0-A6):

Tous les membres ont participé à cette partie, ce qui nous a permis de trouver un sujet qui nous convenait à tous, ainsi que de nous mettre d'accord sur notre organisation et la planification du projet.

Cahier des charges (B0-B5):

Rédaction du corps du cahier des charges @Lucas Monnier
Diagramme de Cas d'Utilisation @Alexandre Malfreyt @Lucas Monnier
Diagramme d'interaction (pieuvre) @Lucas Monnier @Baptiste
Charte graphique @Baptiste
Maquettage @Alexandre Malfreyt
Finalisation de la rédaction du cahier des charges @Baptiste @Lucas Monnier

Organisation et Planification (C0-C5):

Tableau des tâches @Lucas Monnier @Baptiste
Diagramme de PERT @Alexandre Malfreyt
Diagramme de GANTT @Lucas Monnier
Matrice RACI (répartition des tâches) @Baptiste
Explication de notre organisation @Lucas Monnier
Rédaction du document sur l'organisation/la planification @Alexandre Malfreyt

Phase de pre-développement (D0-D2):

Se former sur l'utilisation de Godot et sur la structure d'un jeux vidéo @Lucas Monnier @Baptiste @Alexandre Malfreyt
Création du projet sur Godot et synchronisation sur GIT @Lucas Monnier @Baptiste @Alexandre Malfreyt
Création/téléchargement des assets (2d/3d/ sonores) @Lucas Monnier @Baptiste @Alexandre Malfreyt

Phase de développement (E0-E6):

Intégration des assets graphiques et sonores @Lucas Monnier @Alexandre Malfreyt
Développement des mécaniques de jeu de base @Lucas Monnier @Baptiste
Création des premiers niveaux @Lucas Monnier @Baptiste @Alexandre Malfreyt
Développement de la génération procédurale @Lucas Monnier @Baptiste @Alexandre Malfreyt
Ajout des mécaniques avancées (détection victoire/défaite, calcul des points, .) @Alexandre Malfreyt
Développement de l'interface utilisateur @Lucas Monnier @Baptiste
Tests et compilation @Lucas Monnier @Baptiste @Alexandre Malfreyt

Bilan (F0-F4):

Rédaction de la liste de ce qui a été réalisé @Lucas Monnier @Baptiste @Alexandre Malfreyt

Attentes vs réalité @Baptiste

Bilan des difficultés rencontrées @Lucas Monnier

Rédaction du scénario pour la soutenance @Lucas Monnier @Baptiste @Alexandre Malfreyt

Mise en forme du bilan @Alexandre Malfreyt

Outils utilisés

Ressources matérielles

- **Ordinateurs** pour développer le jeux
- **Smartphones ou tablettes Android** pour tester le jeu sur différentes plateformes mobiles.

Organisation

- **Logiciel de communication** : Discord
 - Communication rapide pour se mettre d'accord sur certains points à distance
- **Logiciel de collaboration** : Notion
 - Suivi des étapes du projet (fonctionnalités à ajouter, bugs à corriger, rendus Moodle, ...) avec un tableau Kanban

Environnement de développement

- **Système d'exploitation** : Windows ou Linux
- **IDE** : Dépend des préférences de chaque membre (VS Code, IntelliJ, ...)
- **Système de contrôle de version** : GitHub (Git)
 - Suivi de l'évolution du code source au fil du temps et possibilité de revenir en arrière sur certaines modifications si besoin
 - Utilisation de branches pour chaque fonctionnalités principales pour pouvoir collaborer sur différentes fonctionnalités d'un même projet
 - Gestion de conflits de fusion si un même fichier a été édité par deux personnes différentes
 - Accès au code source sur différentes machines (de manière sécurisée avec authentification) et possibilité de collaborer depuis n'importe quel appareil avec un accès à Internet

- **Moteur de jeu** : 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.

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

Environnement de jeu

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

