

Projet jeu vidéo en club

Cahier des charges

But: créer un jeu en groupe

-définir le type du jeu

-créer les assets graphiques et sonores

-répartir les tâches dans les différents objets à créer

-donner une version jouable durant les livrables.

-faire de la publicité au jeu

Méthodes Outils

Utilisation d'unity3D comme moteur graphique.

Utilisation de Krita pour les dessins et audacity pour les sons.

Utilisation de gitlab pour fusionner les différents objets du projet.

Compétences

Travail d'équipe obligatoire.
Communiquer avec les développeurs

Résultat final:

