

# Compte-Rendu de Semaines

Ethical Network

Mai 2022

## Contents

<b>1</b>	<b>Semaine du 2 mai</b>	<b>2</b>
1.1	Réunion . . . . .	2
1.2	Déroulement de la semaine . . . . .	2
1.3	Travail réalisé durant la semaine . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Semaine du 9 mai</b>	<b>4</b>
2.1	Déroulement de la semaine . . . . .	4
2.2	Travail réalisé durant la semaine . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Semaine du 16 mai</b>	<b>5</b>

# 1 Semaine du 2 mai

## 1.1 Réunion

Après avoir assisté à la réunion de présentation réalisée par nos professeurs, nous avons démarré la semaine avec une réunion.

Celle-ci a été pertinente au sujet du travail déjà effectué et de la répartition du travail des trois prochaines semaines.

Les rôles ont légèrement évolués : Emilie est Chef de Projet et Développeuse, Alexis est Développeur, Antoine est Intégrateur, Théodore est Directeur Artistique et Thomas Assistant du Directeur Artistique.

Nous avons également pu fixer les objectifs sur une échelle de temps, en prioriser certains au détriment de d'autres. Concernant le niveau artistique, nous avons décidé de d'abord mettre en forme la "Main" page, puis la page "Free-Play" afin de faciliter le développement et de donner une première approche de notre style graphique.

Concernant le niveau développement, nous avons trouvé et choisi une technologie pour le coeur de notre jeu : Les choix. Nous avons également parlé des mini-jeux à mettre en place en priorité. Le plateformer "Big-Head" et le "Tree-Planter" étant deux mini-jeux pertinents dans la progression du jeu nous avons décidé de mettre l'accent dessus dès la première semaine.

## 1.2 Déroulement de la semaine

Nous avons respecté les horaires imposés : 8h15 - 17h15.

Nous sommes restés 4 jours sur 5 après 17h15 afin de terminer le travail commencé.

Généralement, le groupe a formé des îlots contenant les 2 pôles. Cependant, il y avait une très bonne communication entre les groupes et l'ensemble des individus.

## 1.3 Travail réalisé durant la semaine

Nous avons extrêmement bien avancé sur le projet durant cette semaine.

Côté artistique, l'ensemble des pages ont été créés et chacune d'entre elles possèdent un rendu très proche du rendu final souhaité. Les mini-jeux existants ont également une Direction Artistique très proche de ce que nous avions imaginé.

- Accueil, Home, Choix des Apparences, Free-Play

Côté développement, "Big-Head" a été complètement finalisé grâce à la mise en place des items manquants. Nous avons également créé "Maze", "Supermarket" et "Tree-Planter".

Voici les jeux disponibles à la fin de cette semaine :

- Maze : Le but de ce jeu est d'empêcher des déchets toxiques de se répandre dans la forêt. Le joueur doit récupérer les barils avant que ce soit trop tard.
- Supermarket : Le joueur se retrouve dans un supermarché avec un budget de 100€. Il doit réunir les ingrédients les plus "utiles" pour donner à une association caritative.

- Tree-Planter : Au cours du jeu, le joueur obtiendra du temps pour planter le maximum d'arbres durant sa partie. Cela sera comptabilisé dans le score final du jeu.
- Big-Head : Pour se libérer de ce jeu, l'utilisateur doit récupérer des melons afin de faire baisser sa grosse-tête, afin qu'il "ne prenne pas le melon" ! Ce jeu sera lancé automatiquement lorsque la jauge "Big-Head" sera trop élevée, cependant le joueur pourra choisir de le déclencher lui-même !
- Turtle-Saver : Afin de réussir ce mini-jeu, l'utilisateur doit sauver les tortues ! Comment faire ? Ce dernier doit ramasser à l'aide d'un harpon les déchets plastiques générés par les humains. Attention à ne pas blesser les tortues avec le harpon !

Chaque mini-jeu rapportera un score, ce score sera comptabilisé dans le nombre de followers de l'influenceur.

## 2 Semaine du 9 mai

### 2.1 Déroulement de la semaine

Nous avons respectés les horaires imposés : 8h30 - 17h15. Nous sommes également restés 3 jours plus tard afin de terminer le travail commencé.

Généralement, le groupe a formé des îlots contenant les 2 pôles. Cependant, il y avait une excellente communication entre les groupes et l'ensemble des individus.

### 2.2 Travail réalisé durant la semaine

Nous avons terminé les mini-jeux débutés, et nous en avons créé un nouveau : Fake Invaders.

Le but est d'empêcher les "Fake News" de frapper la Terre et de la détruire. Pour se faire, notre héros astronaute doit lancer un "Source ?" dessus afin que les auteurs vérifient leurs dernières et démantèlent ainsi la "Fake News" !

Nous avons également complètement terminé le Tree Planter, la direction Artistique de ce jeu a d'ailleurs été complètement refaite afin d'apporter une touche de fraîcheur au jeu.

En terme de rendu graphique, plusieurs pages ont été achevées :

- Page Job-appearance : Page de l'apparence du joueur,
- Page des Choix (1,2,3 ou 4 options),
- Page Home,
- Page de messages privés,
- Page des cartes chances,
- Mise en Page de chaque mini-jeux.

De plus, Antoine VANBERTEN est désormais responsable sprites, il a créé la quasi-totalité des pixels arts de notre jeu (posts, personnages, affichages...etc)

Pour finir, nous avons également tenu une réunion concernant le scénario (compte rendu de réunion disponible sur teams), nous avons pu définir ce que chacun souhaitait et arriver à des compromis.

### **3 Semaine du 16 mai**