

# Fiche descriptive de projet Hub

Kevser Akcan

## Contexte et but du projet

Détailler l'origine du projet, les éléments motivants sa réalisation et un descriptif de l'usage final de celui-ci

L'objectif principal du projet est de prendre de l'expérience et apprendre le langage c# et l'utilisation du moteur de jeu Unity.

Je suis intéressée d'apprendre plus sur le c# et Unity depuis que j'ai participé à la création d'un jeu en global game jam (le jour où j'ai découvert Unity et le c#).

Il y a certains points du projet my\_hunter qu'on aimerait réaliser dans un jeu 2D sur Unity.

Je voudrais mettre le jeu sur mon itch.io et ajouter une ligne en plus sur mon cv. (Bien sûr j'aimerais surtout être satisfaite de ce que j'ai appris durant ce projet, c'est un flex de créer un jeu)

Le jeu va suivre les règles principales du duck hunt:

- Le joueur tire sur des cibles et marque des points
- Les cibles sont animées et se déplacent sur l'écran

## Résumé du projet

Mettre sous forme de liste à puces les étapes du projet

### NOTION DU PROJET :

Objectif visé :

- Avoir un exécutable.exe à la fin du projet
- Gérer les événements de la souris (clic droit + gauche)
- Gérer les touches de claviers
- Avoir des paramètres : régler les contrôles du clavier, son, sauvegarder ou recommencer la partie.
- Menu principal (jouer, options, quitter)
- Afficher le score du joueur, faire un classement du meilleur score du joueur.
- Afficher une cible à la place de la souris en partie.
- La partie se joue seul mais l'utilisateur peut s'enregistrer sous un pseudo avant que la partie se lance (pour avoir un nom différent dans le classement des scores).
- Minimum de 3 bandes sonores.

## Porteur(s) du projet

Détailler ici les membres du groupe projet, leur promotion, leur rôle ainsi que les éventuels partenaires externes [entreprise, communauté open-source, ...] et leur rôle

*Kevser Akcan, promo 2029, développeuse.*

*Linda Hommia, promo 2029, développeuse.*

## Environnement technique / technologique

Exposer le contexte technique et technologique (matériel, langage, environnement d'exécution, ressources, ...) dans lequel le projet s'inscrit

Matériel : Ordinateur (UNITY), pack de sprite.

Langages : c#

Environnement d'exécution : windows, (linux et macos si je trouve comment)

Ressources : internet pour la recherche de sprite, d'exemple de menu etc

## Description du livrable

Détailler chaque élément (programmes, librairies, modules, assets, ...) du livrable et leur niveau de finition (déploiement, documentation, ...)

Exécutable du jeu.

## Organisation et temporalité

Exposer le plan de réalisation du projet : parties, dépendances, planification

Le temps à mettre est doit être le total du temps travaillé par tous les membres du groupe sur une tâche

Début: Lundi 7 avril 2025

Fin: Vendredi 30 Mai 2025

Notion est l'outil principal d'organisation

Semaine 1 : Planification et préparation

- Définir le concept du jeu et ses mécaniques principales
- Setup github, unity, google drive.
- Répartir les rôles
- Découvrir ce qu'on peut faire sur unity à base de tuto rapide

Semaine 2, 3 et 4 : Interface

- Créer la première interface de jeu (Menu)
- Créer les interfaces principales
- Interface de lancement de jeu
- Interface de paramètres de jeu
- Interface de demande de nom

- Interface de classement
- Relier les interfaces grâce au bouton

Semaine 5 et 6 : check mécanique et son

- Finaliser les mécaniques de jeu
- Implémenter les sons et la musique

Semaine 7 : Finalisation

- Tests et correction des bugs
- Nettoyage de code et d'architecture
- Préparation du build final

## Estimation du projet

Donner une estimation de votre projet en terme de journées travaillées

Rappel: Un jour = 7h de travail

Chacun s'engage à travailler un minimum 4h de travail par semaine.

Faire un minimum de 8 heures par semaine . Sois 64h minimum de travail sur le jeu.