

P_Shot Me Up



(Une image originale représentant le projet)

Gianmarco Ruberti – CID2B
Vennes

Table des matières

1	PLANIFICATION INITIALE.....	3
2	ANALYSE.....	3
2.1	OPPORTUNITÉS	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
2.2	DOCUMENT D'ANALYSE ET CONCEPTION	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
2.3	CONCEPTION DES TESTS	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
2.4	PLANIFICATION DÉTAILLÉE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
3	RÉALISATION	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
3.1	DOSSIER DE RÉALISATION	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
3.2	MODIFICATIONS	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
4	TESTS.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
4.1	DOSSIER DES TESTS.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
5	CONCLUSION.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
5.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
5.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
5.3	BILAN PERSONNEL	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
6	DIVERS.....	3
6.1	JOURNAL DE TRAVAIL	3
6.2	BIBLIOGRAPHIE	3
6.3	WEBOGRAPHIE.....	3
7	ANNEXES	3

1 INTRODUCTION

Les objectifs pédagogiques sont d'apprendre à contrôler un personnage, à utiliser l'orienter objet, à prévoir des ennemies (mouvement/objectif) puis d'utiliser se savoir pour crée un jeu. Ensuite les objectifs produit sont la création du jeu Big Nightmare un jeu de survie avec des vagues de monstre infinie où le joueur devra tuer les cauchemars qui voudront le tuer a tout prie lui le rêveur protéger derrière ses rêves purs.

2 PLANIFICATION INITIALE

10.09.2025-12.09.2025

Le joueur peut se déplacer / le joueur peut tirer avec le clic gauche

17.09.2025-19.09.2025

Les blocs qu'entour le joueur bloque le joueur et les ennemies

24.09.2025-26.09.2025

Les ennemies vont verre le joueur / les mobs peuvent tirer

01.10.2025-03.10.2025

Les mobs peuvent faire dégât au joueur et au blocs / Le joueur peut tuer les mobs

08.10.2025-10.10.2025

La couleur des blocs change avec les PV

15.10.2025-17.10.2025

Le score monte avec le temps / mort du joueur

22.10.2025-24.10.2025

Type de mob / système de vague

29.10.2025-31.10.2025

Test / visuel

3 ANALYSE

4 DIVERS

4.1 Journal de travail

- Date, activité (description qui permet de reproduire le cheminement du projet), durée, liens et références sur des documents externes. Lorsqu'une activité de recherches a été entreprise, il convient d'énumérer ce qui a été trouvé, avec les références.

4.2 Bibliographie

- Références des livres, revues et publications utilisés durant le projet.

4.3 Webographie

- Références des sites Internet consultés durant le projet.

5 ANNEXES

- Listing du code source (partiel ou, plus rarement complet)
- Guide(s) d'utilisation et/ou guide de l'administrateur
- Etat ou « dump » de la configuration des équipements (routeur, switch, robot, etc.).
- Extraits de catalogue, documentation de fabricant, etc.