

Automation game

Rapport

Description du projet

Objectifs

Créer un jeu d'automation (comme. Factorio, satisfactory, shapez, etc.) dans le thème de la musique. Le joueur doit livrer des notes individuelles, puis des accords et enfin des suites de notes pour créer des courtes mélodies.

Exigences fonctionnelles

-

Exigences non-fonctionnelles

-

Architecture préliminaire

Game engine: Godot

Mockups / Landing page préliminaire

(Figma ici)

Description des choix techniques

Godot comme game engine parce que c'open source, à la mode et possibilité d'intégrer le build dans un pipeline CI/CD

Description du processus de travail

- Organisation du git: branche main avec le workflow pour créer un build
- Les PR ouvertes pour main lancent des teste unitaires / de features qui doivent passer pour pouvoir merge la PR
- Branches individuelles pour les features suffixées avec les initiales de la personne en charge
- Branche pages pour la landing page