Hugo PROULX

Projet d’approfondissement 2

420-6X3-VI

CHOIX DU PROJET

Travail présenté à

M. Joël Sandé

Département d’informatique

Cégep de Victoriaville

25 janvier 2021

Le projet que j’ai retenu pour le cours d’approfondissement 2 est un projet de type Unreal Engine. La raison pour laquelle j’ai retenu ce projet est les suivantes. La première est mon désir de pousser dans la simulation logicielle et d’être en mesure de créer du contenu vidéoludique. La deuxième raison est la suite : puisque je désire continuer à l’université dans le domaine de l’informatique pour potentiellement aller travailler dans une compagnie de jeux vidéo, je désire me familiariser le plus possible avec la technologie que ces grandes compagnies utilisent, c’est-à-dire Unreal Engine. La troisième raison est la suite : puisque je suis un mordu de jeux vidéo, je désire réellement être en mesure de créer un jeu qui m’intéresse au plus aux points. En bref, en quoi consiste est la création d’un jeu vidéo à l’aide de la technologie Unreal Engine, le projet consiste à créer un petit jeu de type médiéval, malheureusement, le jeu ne sera pas complet, mais plutôt une petite ébauche de quelques fonctionnalités fonctionnelle intégrée au jeu.