

MÉTHODOLOGIE DE DÉVELOPPEMENT

- ▶ Généralement, utilisation des méthodes **agiles**
- ▶ Agiles, notion née d'un manifeste signé par 17 personnalités
- ▶ 12 principes fondamentaux
- ▶ On vise la satisfaction réelle des besoins du client
- ▶ Permet plus de **flexibilité** que les méthodes « traditionnelles »
- ▶ Permet de toujours avoir un produit fonctionnel (partiel) pour démonstration (salon, producteurs, etc.)

MÉTHODOLOGIE DE DÉVELOPPEMENT

- ▶ Généralement, utilisation de **SCRUM**
- ▶ Décomposition du jeu en modules
 - ▶ utilisation de récits utilisateur (« User Story »)
 - ▶ exemple <https://trello.com/b/iZgQRf6g/exempleateliersdim-nad>
- ▶ Décomposition du développement du jeu en plusieurs itérations appelées « sprints »
- ▶ À début d'un sprint, choix d'un ensemble de modules à développer
- ▶ À la fin d'un sprint, vérification des modules développés réorganisation si nécessaire et début du prochain sprint
- ▶ Pendant le sprint, réunion de synchronisation