

## PLANIFICATION DU DÉVELOPPEMENT

- ▶ Se lancer dans un projet sans une bonne planification est **très risqué**
- ▶ La plupart des **projets de jeux vidéo non triviaux** qui ont du **succès** ont eu une **bonne planification**
- ▶ Difficile de planifier correctement ce type de projet
- ▶ Jalons, durées et dates limites souvent choisies de façon arbitraire
  - ▶ Liste de souhaits plutôt que des estimations réalistes
  - ▶ Souvent à cause de facteur comme « mercatique, obstination, inexpérience
- ▶ Au début, estimation plus sommaire, donc se **réajuster** au fur et à mesure du développement
- ▶ **Rien ne remplace l'expérience**

# PLANIFICATION DU DÉVELOPPEMENT

## Ordonnancement des modules

- ▶ Les modules sont développés dans un ordre précis en fonction de leur impact (importante) sur le jeu et de leur complexité (risque)
- ▶ Ligne directrice : développement des modules plus importants et plus complexes pour finir sur les modules secondaires et plus simples
- ▶ Priorités affectées aux modules du backlog en fonction de ces deux paramètres
- ▶ Exemple :
  - ▶ Dans un jeu de plateforme, faire en premier la gestion du saut et les déplacements
  - ▶ Les bonus et autres éléments seront faits après