

## III – PRODUCTION

- ▶ Lever l'incertitude sur :
  - ▶ Le fonctionnement des modules (tests unitaires, intégration, etc.) et du matériel
  - ▶ Les valeurs de production
  - ▶ Certains choix de conception comme l'équilibrage, des briques de jeu, etc. (« *playtest* » pour avoir des retours)
- ▶ Fin de cette phrase dans l'un des cas suivants :
  - A. tous les modules ont été développés
  - B. date butoir atteinte
  - C. limites financières atteintes

## III – PRODUCTION

Étapes clefs :

1. Formation de l'équipe de développement
2. Organisation des modules par priorité
3. Développement en parallèle des modules, du jeu (partiellement livrable) et des composantes artistiques