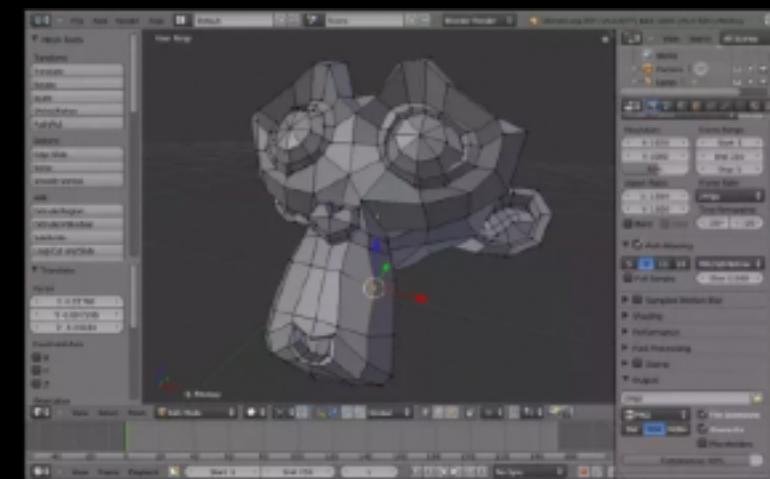


II - PRÉPRODUCTION

Exemple d'une
chaîne de
production



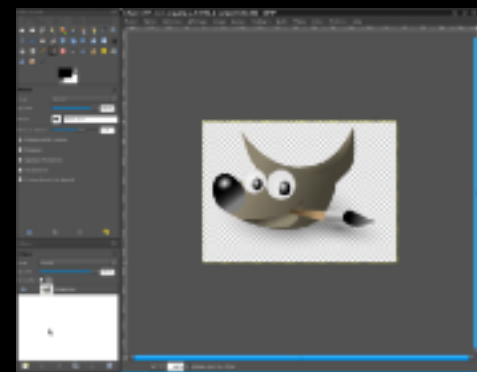
Blender pour créer les modèles 3D



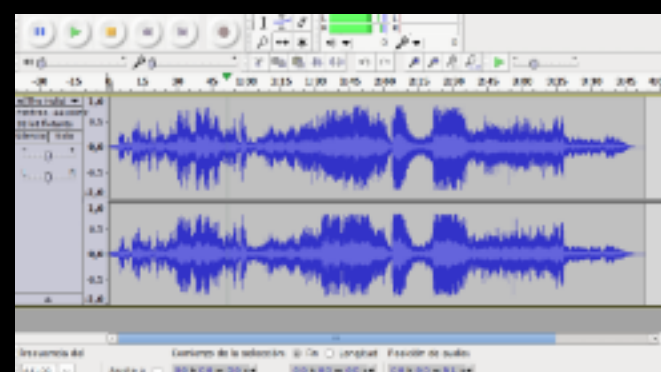
Trello pour la gestion
des tâches



Code en C++ avec
Visual Studio



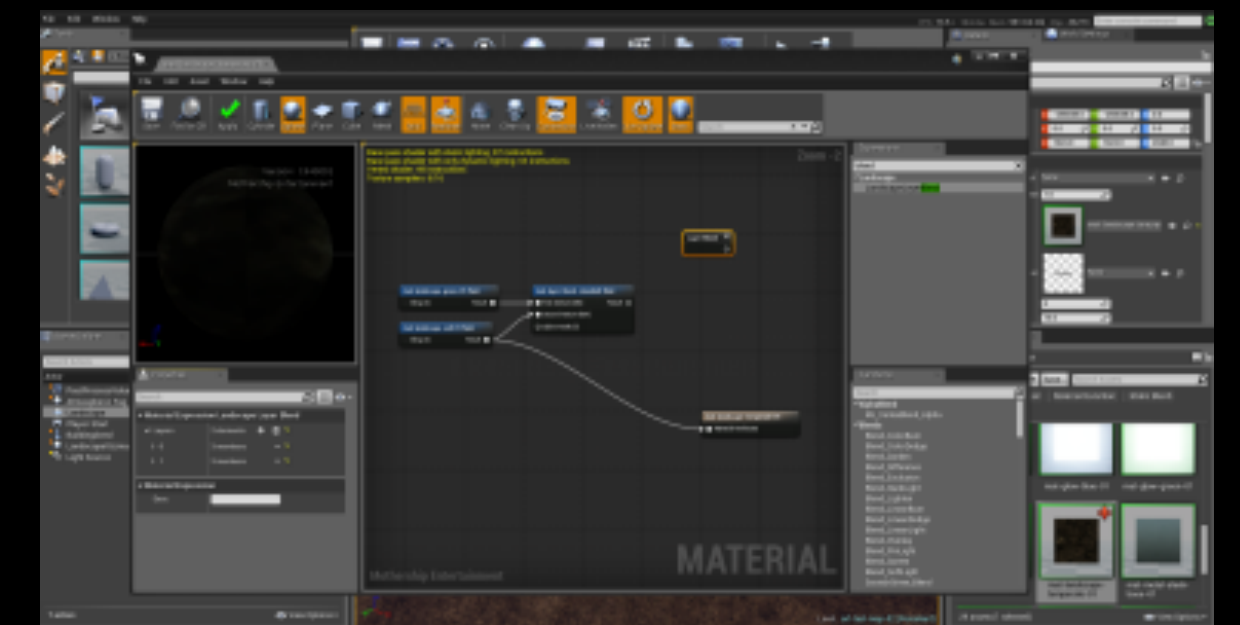
Gimp pour les textures et icônes



Audacity pour les musiques et sons



Perforce pour la
gestion des versions



Unreal Engine comme moteur de jeu

Diagramme d'une chaîne de production. Icônes de la console et de la liste de vérification créées par [Freepik](https://www.flaticon.com) de www.flaticon.com

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