

2025.11.28

François Cugy, Fondateur et Président de Anklebreaker Studio

Premier contact avec François.

Tour de présentations des membres de notre équipe, présentation du projet IsoMaker.

Aperçu exclusif du projet actuel de Anklebreaker Studio.

Conseils de la part de François:

- Se concentrer sur rendre le projet utilisable par des utilisateurs au plus vite
- Organiser le développement du projet avec la méthode Scrum Sprint

2025.03.26

Mise à jour sur l'avancée du projet:

TOM

- Server Discord communautaire IsoMaker créé
- Site isomaker.fr retravaillé
- Installateurs pour Linux, MacOS et (à tester) Windows

LEA

- Compilation de projet de jeu basique
- Exporter map de Map Editor, importer la map dans le projet de jeu compilé
- En train de travailler sur la classe Player

ALESS

- Paufiné editor de map, plusieurs fonctionnalités quality of life en plus
- Retiré outil de création d'assets 2D de la compilation pour l'instant
- Nettoyage général du code du projet en cours
- Créé Google Drive pour y stocker prise de note et documentation du projet

Réunion 2025.06.06

Reconsidération des priorités

Avec ce qui a pu être développé sur le projet pour l'instant, François nous a expliqué qu'il est temps de reconsidérer les priorités des tâches à accomplir.

Malgré la volonté d'implémenter une User Interface personnalisé, cela va devoir être repoussé dans la roadmap PGE5 afin de compléter les requis du Beta Test Plan.

De la communication quotidienne et efficace va être nécessaire afin d'accomplir nos objectifs pour la date de rendu.

Réunion ~~2025.06.27~~ 2025.06.30

Mise à jour sur les KPI

Nous avons revisité rapidement les KPI avec François, nous avons choisi les KPI B et C, "Développer les contributions de la communauté" et "Collaborer avec des experts techniques" respectivement.

Développer les contributions de la communauté:

- Site web avec un look moderne sur lequel les utilisateurs peuvent télécharger notre logiciel, se documenter sur son application et utilisation ainsi qu'envoyer un message de retour d'expériences
- Page itch.io, une autre plateforme sur laquelle des utilisateurs pourraient découvrir notre projet et nous faire des retours
- Server Discord communautaire pour un contact plus direct et humain, visant surtout la communauté de joueurs de jeux-vidéo un peu plus experts
- Compte instagram pour promouvoir le projet à grande échelle, à une démographie bien plus large

Collaborer avec des experts techniques

- Echanges réguliers avec François Cugy même. Cela a été une grande aide surtout pour ce qui est de l'organisation de projet sur le long terme et sur la capacité à vendre notre idée.
- Contact direct avec des étudiants en technologies de l'information pendant notre année d'échange en Corée du Sud
- Prise de note régulière, organisée et disponible en français et anglais