

# Aegina : cahier des charges

Florian Amsallem, Théo Issarni, Julien Mounier, Romain Mounier

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Origine et nature du projet</b>	<b>3</b>
2.1	Présentation de l'équipe . . . . .	3
2.1.1	Florian Amsallem . . . . .	3
2.1.2	Théo Issarni . . . . .	3
2.1.3	Julien Mounier . . . . .	3
2.1.4	Romain Mounier . . . . .	3
2.2	Nom du groupe . . . . .	3
2.3	Idée du jeu . . . . .	3
2.4	Nom du jeu . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Objet de l'étude</b>	<b>5</b>
3.1	Interêt du projet . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Découpage du projet</b>	<b>6</b>
4.1	Gestion du personnage, de sa camera et de son interaction avec l'environnement . . . . .	6
4.2	Gestion du système de survie (cycle jour nuit , vie , faim etc) . .	6
4.3	Environnement 3D (animation et model 3D) . . . . .	6
4.4	Environnement 2D (menu et inventaire) . . . . .	6
4.5	Multiplayer . . . . .	6
4.6	Génération aléatoire . . . . .	6
4.7	Musique . . . . .	6
4.8	Mode FPS (facultatif) . . . . .	6
4.9	Ennemis (facultatif) . . . . .	6
4.10	Répartition des tâches . . . . .	6
4.11	Planning du projet . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Conclusion</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>Remerciements</b>	<b>8</b>

## Chapitre 1

# Introduction

## Chapitre 2

# Origine et nature du projet

### 2.1 Présentation de l'équipe

#### 2.1.1 Florian Amsallem

#### 2.1.2 Théo Issarni

#### 2.1.3 Julien Mounier

#### 2.1.4 Romain Mounier

### 2.2 Nom du groupe

### 2.3 Idée du jeu

A la base notre groupe avait plusieurs idées différentes pour le jeu. Pour être exact chacun avait sa propre idée de jeux et donc pour ne pas délaisser l'opinion de quelqu'un nous avons abandonné toutes ces idées. Nous avons fait un brainstorming en écrivant tout les types de jeux que l'on connaissait puis un mot-clef : île flottante (mot qui a été approuvé par le groupe entier) nous avons ensuite choisis qu'elle serait le type de jeu en se basant sur ce mot-clef et nous avons finit par choisir un jeu de survie face à l'environnement sur des îles volantes en 3D. c'est à ce moment là que nous avons aussi choisi comment serait le jeux sois en multi et en vue à la troisième personne (avec peut être un option FPS).

### 2.4 Nom du jeu

Nous avons choisis le nom du jeu après avoir choisi comment celui-ci serait. On a eu pas mal de difficultés à ce mettre d'accord pour ce nom. Certains ont commencés à créer des noms à partir des initiales des membres du projet mais The Fantastic Journey of Redmond n'a même pas était considéré comme une option viables. D'autres on essayer de déformer le nom de certains jeux cultes pour trouver le nôtre mais les noms trouvés nous ont plus servis de divertissement que de réelles options. C'est finalement au bout du quatrième essai que

nous avons enfin trouvé ce que nous cherchions (le troisième essai consistant à utiliser un générateur de nom random). Nous avons utilisé un traducteur pour traduire île dans le plus de langues différentes en nous avons choisis la traduction grec Aegina (qui finalement n'est peut être pas réellement la traduction d'île en grec mais seulement le nom d'une île islandaise).

## Chapitre 3

# Objet de l'étude

### 3.1 Interêt du projet

## Chapitre 4

# Découpage du projet

- 4.1 Gestion du personnage, de sa camera et de son interaction avec l'environnement
- 4.2 Gestion du système de survie (cycle jour nuit , vie , faim etc)
- 4.3 Environnement 3D (animation et model 3D)
- 4.4 Environnement 2D (menu et inventaire)
- 4.5 Multiplayer
- 4.6 Génération aléatoire
- 4.7 Musique
- 4.8 Mode FPS (facultatif)
- 4.9 Ennemis (facultatif)
- 4.10 Répartition des tâches
- 4.11 Planning du projet

**Chapitre 5**

**Conclusion**



Chapitre 6

Remerciements