

## [Mémo n° 21] [myRPG] Organisation de fin du projet myRPG [25/04/2021]

À l'intention de **tous les développeurs** du projet myRPG à savoir :

- Guillaume TERRIÈRE, développeur front-end;
- Nathan ROUSSEAU, développeur full-stack;
- Tanguy BELLICHA, développeur back-end;
- Johan CHRILLESEN, chef de projet et développeur full-stack.

Bonjour à tous !

Voici le mémo du projet myRPG pour cette semaine.

### Réalisations depuis la semaine dernière (18/04/2021) :

- déplacement du joueur;
- collisions avec le décor du jeu;
- système de quêtes;
- menu d'options;
- mouvement de caméra.

### Découpage des tâches restantes à réaliser :

- système de combat tour par tour face à des ennemis en PvE;
- combat contre le boss final qui nous permettra de déterminer si le joueur a gagné ou perdu;
- système de particules pour simuler de la neige en haut à gauche de la carte (région montagne);
- système de compétences qui permettra d'augmenter les statistiques de son personnage.

### Répartition des tâches :

- système de combat: Johan CHRILLESEN;
- combat contre le boss final: Tanguy BELLICHA;
- système de particules: Guillaume TERRIÈRE;
- système de compétences: Nathan ROUSSEAU.

### Feuille de route :

La feuille de route est simple et nous permettra de mener le projet à bien pour les deux dernières semaines. Le travail restant est conséquent et doit être démarré immédiatement.

Les dates barrières sont les suivantes :

- 02/05/2021 à 23 h 42 : système de combat;
- 09/05/2021 à 23 h 00 : tout le reste afin de garder 42 minutes pour tester le projet.

N'hésitez pas à parler entre vous ou de me poser vos questions sur mon mail professionnel ([johan.chrillesen@epitech.eu](mailto:johan.chrillesen@epitech.eu)).

### Bilan :

Le projet est bien avancé et entièrement réalisable avant le rendu du projet, le **09/05/2021 à 23 h 42**. Cependant, nous ne pouvons pas nous reposer sur nos acquis et il serait dommage de ne pas réaliser un projet à la hauteur de nos capacités à ce niveau de réalisation.

Johan CHRILLESEN  
Chef de projet  
{Epitech} [myRPG]