Wotah

Par Julien Le Goff, Florian Pineau, Baptiste Samoyault & Sébastien Schaan

Soc

ciété : Unreal Touches		Début du projet :	lun, 1/3	30/2023																						
		aine d'affichage :			Sema	aine 1 (ja	nvier)	Semai	ne 2	Sem	naine 3		Semaine	6	Sema	ine 7		Semaine 8	3	Semaine 9	9		Semai	ine 10		
		anie a amenage .			30 31	1 2 3	4 5	6 7 8	3 9 10 11	12 13 14	15 16 1	7 18 19	6 7 8	9 10 11	12 13 14	15 16 17	18 19 20	0 21 22 2	3 24 25 26	27 28 29		1 1 2			7 8	9
ÀCHE	ATTRIBUÉE À	AVANCEMENT	DÉBUT	FIN	I m	m j v	s d	I m n	n j v s	d I m	m j	v s d	I m m	j v s	d I m	m j v	s d l	m m j	v s d	I m m	j	y s d	l m	m j	V S	d
atégorie : Fonctionnalités								_																	$\perp \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \!$	_
Case avec éléments	Florian	100%	6/2/23	6/2/23				ш													$\perp \perp$				\perp	_
Personnage	Julien	100%	6/2/23	6/2/23			Ш																Щ		Щ	_
Récolte des ressources	Julien	100%	6/2/23	6/2/23			Ш																		Щ	_
afficher carte/cases	Florian	100%	13/2/23															Ш			Ш				Щ	
afficher personnage	Florian	100%	13/2/23																						Щ	
affichage des ressources	Julien	100%	1/4/23																						Щ	
pousse de nourritures(par Timer)	Sébastien	0%																							Щ	
planter nourriture	Julien	0%																								
pousses des arbres(par Timer)	Sébastien	0%																								
planter arbre	Julien	0%																								
stockage des personnages	Julien	100%	6/2/23	6/2/23																						
Déplacement personnage :																										
une TP (dans un 1er temps)	Julien/Florian	100%																								
Un déplacement basique	Julien	50%																								
Path Finding		0%																								
Condition défaite :																										
•Timer -> défaite	Sébastien/Baptiste	70%															П									
Condition victoire :																										
•eau, bois et nourriture = 100	Julien	100%																								
•atteindre l'épave avec au moins 1 personnage, et le nb de ressourc	Julien	70%																								
Zone bloqué par Montagne ou autre	Baptiste	100%																								
atégorie : Collecte des ressources																										
objectif 100 ressources(bois, eaux, nourritures)	Julien	70%																								
Récolte nourritures (noix de coco, sanglier), eau et bois	?	0%																								
taux de drop des ressources	Julien	100%																								
taux de drop des pousses	Julien	100%																								

	Semaino	e d'affichage :			Sema	aine 1 (janv	ier) Sem	naine 2	Sei	maine 3	Se	maine 6	Ser	maine 7	Se	emaine 8		Semain	e 9		Semai	ne 10
					30 31	1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	11 12 13 1	4 15 16 17	18 19 6	7 8 9 10 1	11 12 13 14	4 15 16 17	18 19 20	21 22 23 24	25 26	27 28	29 30	31 1	2 3 4	5 6 7 8 9
TÂCHE	ATTRIBUÉE À	AVANCEMENT	DÉBUT	FIN	I m	m j v s	d I m	m j v	s d l n	n m j v	s d l ı	m m j v	s d I m	n m j v	s d l	m m j v	s d	I m	m j	v s	d I m	m j v s d
Catégorie : Contrôle et gestion des événements																						
gestion menu sur les ressources	Julien	100%																				
Drag and drop du joueur pour désigner sa destination	Julien	100%															Ш					
clic sur les ennemis pour réaliser une action sur eux(?)																						
plantation des pousses par les joueurs																						
vitesse de déplacement	Baptiste																					
timer des évenements	Julien	100%																				
Catégorie : les ennemis																						
Sanglier, serpents			date	date																		
Actions Sanglier (passif) + nombre de coups pour le tuer et attaque			date	date																		
Actions Serpents (hostile)			date	date																		
ressources lâché par sanglier			date	date																		
ressources lâché par serpents			date	date																		
Catégorie : Pour le fun et autre Features																						
musique de victoire																						
musique de jeu																						
sound design																						
To be continued																						
Documentation :		?	6/2/32																			
Diagramme de gantt	Baptiste																					
UML, conception générale	Julien																					

	Sem	naine d'affichage :			Semaine 1 (janvier) 30 31 1 2 3 4 5		Semaine 3	Semaine 6 6 7 8 9 10 11 12	Semaine 7	Semaine 8 20 21 22 23 24 25 26	Semaine 9 27 28 29 30 31 1 2	Semaine 10 3 4 5 6 7 8 9
TÂCHE	ATTRIBUÉE À	AVANCEMENT	DÉBUT	FIN	l m m j v s d	I m m j v s d	l m m j v s d	I m m j v s d	l m m j v s d	I m m j v s d	I m m j v s d	I m m j v s d
Compte rendu	Tous											