**Plannings et réunions**

1er Réunion : fixer les mécaniques de bases, idée générale, chacun s’entraîne à manipuler Unity

1er Planning : travail à faire chaque jour, + heure des réunions

2ème planning : plus adapté à la réalité

Planning mardi 31/10 : dernières modifications Unity et Docs, entraînement pour la présentation

**Les réunions :**

* Tous les jours : un point général sur 5min pour savoir qui travaille sur quoi et pour établir l’ordre de priorité sur les tâches. Rapports de bugs Unity pour les Prog.
* Les mardis après-midi : réunion pour définir le travail à faire en dehors des heures de cours
* 2 réunions (lundi/mardi) la première semaine : pour définir les mécaniques de bases, se mettre d’accord sur la « vision » du projet
* Mardi 17/10 : répartition du travail de LD
* Lundi 23/10 : fixer la nomenclature pour le GDD (nom des types de tirs, des ennemis, etc.)
* Mardi 24/10 : gestion de la caméra en jeu
* Lundi 30/10 : Discussion sur les animations (personnage, ennemis, boss). Mise en place des Spawners joueur/ennemis
* Mardi 31/10 : Debrief du planning de la dernière journée. Deadline à 11h30 : fin de développement, build Unity, on y touche plus.

**Communication**

* Réunions régulières
* La présence d’élèves en Level Design avec de bonnes connaissances en prog a permis une bonne communication entre les deux groupes
* Nous avons créé un channel dédié sur Discord : annonce des réunions, partage de bugs, questions techniques, etc.
* Récupéré et distribué les numéros de chacuns : ça n’a pas été très utile finalement

**Partage de fichier**

* Nous avons utilisé GitHub pour le partage de fichier
  + Travail long : en local puis rajouté au Git
  + Travail court (i.e. intégration niveaux) : directement sur le projet Unity sur le Git repo
* Très pratique mais pas toujours stable
* Backups réguliers (2/jour de travail ensemble), 1 après chaque grosse intégration (i.e. nouveau script important, nouveau niveau)

**Problèmes rencontrés**

* GitHub : grosses frayeurs, pas toujours stable
* Intégration des spawners et […]

**Organisation générale**

* Il n’y avait pas de groupes fixes : chacun a participé au travail de plusieurs corps de métier
* L’enthousiasme pour le projet et la grande motivation de chaque membre du groupe nous a permis d’avancer rapidement, sans conflit, et d’éviter des périodes de flottement.
* Les rôles définis au départ n’ont fait qu’orienter le travail de chacun.