**Contenu de la présentation orale**

Problématique : “Qu’avons-nous retenu de cette expérience (d’un point de vue personnel et d’apprentissage) ?”

Temps de parole : 20 minutes

Parties à compléter ou à améliorer : III.d, III.e, IV, V.a, V.b, V.c

1. Introduction
   1. Présentation de l’équipe (nom & rôles)
      * Louis HUORT : chef de projet et développeur principal
      * Grégoire DOLIDON : graphiste
      * Mathis GUESSARD : chargé de production
      * Hakim IZM : chargé de production et développeur secondaire
   2. Brève présentation du jeu
      * Notre jeu s’appelle Crossy Frog.
      * Joueur : contrôle une grenouille
      * But du jeu : parcourir la plus grande distance possible sans mourir
      * Jeu basé sur Frogger, jeu d’arcade paru en 1981, sa suite Frogger 2 parue en 2000 et Crossy Road, un jeu mobile sorti en 2014.
   3. Énonciation de la problématique et du plan
      * Problématique
      * Plan (Gestion de projet, Conception et programmation, Démonstration du jeu)
2. Gestion de projet
   1. D’où nous est venue l’idée du jeu
      * Recherche de jeux d’arcade sur Internet
      * Exigences : jeu original, difficulté de code raisonnée (ni trop simple, ni trop difficile), et plaisant à jouer
   2. Nos outils de travail
      * Production
        1. Figma : maquettes
        2. Draw.io : création des diagrammes de conception
        3. Kritta : création des textures (pixel art)
        4. Qt Creator : IDE pour le code
      * Partage de fichiers
        1. GitLab : partage des fichiers relatifs à la conception et à la programmation -> travail collaboratif ++
        2. Discord : communication en dehors des heures de cours et partage de fichiers dans l’immédiat
        3. Onedrive : partage de fichiers relatifs à la gestion de projet (cahier des charges, diaporama, etc.) avec possibilité de travailler à plusieurs sur le même fichier en même temps -> travail collaboratif ++
      * Organisation
        1. Miro : brainstorming, recherche d’idées à plusieurs et organisation des tâches en catégories
        2. Gantt Project : création et gestion d’un calendrier prévisionnel pour le produit
   3. Calendrier prévisionnel
      * Au début :
        1. Mise en place des outils de travail (17-19 mai)
        2. Choix du jeu (17-19 mai)
      * Étape de réflexion :
        1. Rédaction du cahier des charges (19 mai-2 juin)
        2. Réflexion sur les graphismes (21 mai-2 juin)
        3. Diagrammes de conception (2-9 juin)
      * Étape de production :
        1. Création des textures (2-10 juin)
        2. Programmation d’une v1 jouable (10-14 juin)
        3. Programmation d’une v2 jouable (14-18 juin)
        4. Rédaction de la documentation (16-18 juin)
      * Préparation :
        1. Préparation de la soutenance (7-18 juin)
   4. Difficultés rencontrées
      * Se mettre d’accord
      * Comprendre les exigences
      * Faire le travail dans l’ordre
3. Conception et programmation
   1. Diagrammes de conception
      * Diagramme de classes
      * Diagramme de cas d’utilisation
      * Diagramme de séquence
   2. Implémentation des différentes fonctionnalités
      * Patterns
      * Gestion déplacement de la grenouille
      * BDD
   3. Graphismes
      * Toutes les textures ont été faites à la main par Grégoire
      * La police utilisée dans le jeu est libre de droit (auteur : Damien GAUSSET)  
        <https://www.dafont.com/fr/8-bit-arcade.font> (Lien police)
   4. Documentation
   5. Difficultés rencontrées
      * Optimisation de blocs
      * Effets sonores
4. Démonstration du jeu
5. Conclusion
   1. Résumé de la gestion de projet
   2. Résumé de la conception et de la programmation
   3. Réponse à la problématique (chaque personne = une phrase)