Compte-rendu brouillon

Présentation équipe / projet

Création d’une version remasterisée du jeu Frogger 1 et 2. Le nom sera Crossy Frog.

Grégoire Dolidon : **Graphiste**  
 **À l’aise avec les outils de création artistique, son rôle principal est la réalisation de tous les graphismes du jeu.**

Hakim Izm : **Développeur et chargé de production**  
 **Polyvalent dans tous les domaines et en particulier en orthographe, il est le développeur secondaire et relecteur/correcteur de tous les documents.**

Louis Huort : **Développeur (chef de projet)**  
 **Bilingue Qt, il est le développeur principal, s’occupant ainsi du codage et des différents diagrammes.**

Mathis Guessard : **Chargé de production**  
 **Multitâche, chargé de la rédaction des comptes rendu et des livrables, ainsi que du suivi du projet.**

Outils utilisés

* GitLab
* Figma
* Draw io
* Miro
* Gantt Project
* Qt Creator

Première étude du produit  
On a cherché des jeux d’arcade sur Internet pour nous inspirer, nous sommes tombés sur The Frogger ; un jeu qui nous a bien plu et qui nous a rappelé les différents jeux mobiles dit “endless runnee” comme par exemple “Crossy Road” d’où le nom de notre jeu “Crossy Frog”.

Découpage et organisation des tâches

Par semaine :

Suivi de l’évolution et adaptation des tâches

Prévisionnel à venir

Récap   
->Démo (à scripter pour voir toutes les fonctionnalités)

Livrables :

Choses non réussies

Ce que nous avons appris