

COMPTE RENDU DE REUNION $N^{\circ} \ 01$



OBJET DE LA	Définition du besoin	DATE DE LA REUNION	15/10/2020				
REDACTEUR	Antoine Le Borgne	PROCHAINE REUNION					
	Mel:le-borgne.e1903763@etud.univ-ubs.fr						
ENTITE / SERVICE	PARTICIPANTS	TELEPHONE / TELECOPIE / E-MAIL		PRES.	ABS.	DIFF.	CONV.
	Frederic LeMellec	<flemellec911@gmail.com></flemellec911@gmail.com>		~		✓	~
	Desormeaux Tom	<pre><desormeaux-delaunay.e1900272@etud.univ-ubs.fr></desormeaux-delaunay.e1900272@etud.univ-ubs.fr></pre>		~		* * *	*
	Cosnier Quentin	<pre><cosnier.e1900448@etud.univ-ubs.fr></cosnier.e1900448@etud.univ-ubs.fr></pre>		✓		✓	~
	Le Borgne Antoine	<le-borgne.e1903763@etud.univ-ubs.fr></le-borgne.e1903763@etud.univ-ubs.fr>		✓		✓	✓
	Chollet Quentin	<chollet.e1900496@etud.univ-ubs.fr></chollet.e1900496@etud.univ-ubs.fr>		*		*	*
DIFFUSION COMPLI	EMENTAIRE					DIFF.	
1ETABLISSEMENT DES BESOINS DU CLIENT . 2 2.DEFINITION DES SOLUTIONS ENVISAGÉS 2			REMARQUES				

		DATE
VANNES	COMPTE RENDU DE REUNION $N^{\circ}~01$	15/10/2020

1. Établissement des besoins du client

La majeure partie de la réunion à été occupée par la discussion des attentes du client. Les documents déjà donné par le client était plutôt incomplètes. Nous avons pu constater que le client avait des attentes plutôt indécises et nous avons donc essayé de l'orienter dans un choix, aussi bien sur le plan des systèmes a mettre en place que du concept du jeu.

Le client souhaite une application destinée à des collégiens afin de leur faire travailler les mathématiques. Il souhaite que le jeu soit inspiré de la série Game of Thrones. Le jeu devra permettre aux joueurs de se connecter sur un monde commun a chaque classe. Chaque joueur aura accès à un profil personnel précisant un score de « points de Math » et pourra effectuer des QCM chaque semaine afin de gagner ces points. Le monde sera divisé en châteaux dirigés par des seigneurs sélectionnés parmi les élèves au début de l'année grâce à un concours.

2. Définition des solutions envisagés

Une fois les attentes du client comprises, nous lui avons proposé des solutions possibles. Tout d'abord, nous avons essayé d'intégrer ses attentes au niveau de production possible de notre équipe. Cela nous à amenés à lui proposer une interface où le joueur est amené sur une carte du monde à sa connexion. Il peut ensuite sélectionner l'un des châteaux en cliquant sur sa position sur la carte. L'utilisateur pourras accéder à différents menus, l'un précisant les caractéristiques de sont personnage, un autre permettra d'effectuer des actions sur un château comme le rejoindre en tant que chevalier ou l'attaquer.