**PROJET**

**Dossier collectif**



## Présentation de l’équipe projet

**Chef de projet : Armand PICARD**

**Classe**: TS5

**Membres du groupe :**

* Armand PICARD
* Jules ECARD
* Nathan CHEVALIER

## Cahier des charges du projet

**Situation :**

Volonté de créer un concept de jeu original montrant nos compétences en programmation mais ne requérant pas un temps trop important.

**Production finale attendue :**

Color Dimension est un jeu de plateforme dans lequel une licorne prénommée Leïla doit gravir la tour de l’empereur des nuances et libérer la Reine des couleurs pour redonner vie au monde. Elle devra esquiver les sbires de l’empereur et se servir d’une troisième dimension visible seulement par la couleur de sa corne pour atteindre le sommet.

**Contraintes à respecter :**

Contraintes de temps (seulement 20 heures)

Les compétences en programmation ne nous semble pas une contrainte pour ce projet au vu de nos expériences antécédentes.

**Matériel et logiciel à mettre en œuvre :**

Utilisation de Pygame et de librairies annexes pour la gestion des médias

## Calendrier et répartition des tâches du projet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date début/fin** | **Tâches** | **Nom Prénom** | **Description** |
|  | **1** |  |  |
|  | **2** |  |  |
|  | **3** |  |  |
|  | **4** |  |  |
|  |  |  |  |