Projet de session – Sélection du projet

5%

Établir les bases

# Objectifs

* Rechercher de l’information en vue de développer un projet multimédia.
* Colliger l’information dans un document

# Énoncé

Dans le cadre du projet de session, il faudra rechercher l’information requise pour démarrer votre projet.

Si vous connaissez déjà le type de projet que vous désirez développer, vous devez rechercher sur au moins **3 éléments clés** de votre projet.

**Si vous ne connaissez pas le type de projet**, vous devez rechercher au moins 3 types de projet multimédia et en sélectionner le type qui vous intéresserait.

## Exemples

Je veux faire un jeu de type X.

* Débuter par écouter des tutoriels, inscrire dans le document ceux qui sont d’intérêts et les moments clés du tutoriel.
* Rechercher les mécaniques pour faire tel ou tel actions. Par exemple :
  + Comment faire suivre un trajet à des agents d’un « tower defense ».
  + Comment faire en sorte que des NPC (otages) suivent mon personnage principal.
  + Comment simuler le mode 7 sur Godot
* Colliger les informations pertinentes dans le document avec leur source.

Voici des exemples

|  |
| --- |
| **Recherche de chemin dans un tower defense**  Je voudrais que mes ennemis puissent se rendre vers la tour automatiquement même s’il y a des obstacles.   * Article « [Flow Field Pathfinding for Tower Defense](https://www.redblobgames.com/pathfinding/tower-defense/)» de RedBlobGames   + L’article parle de l’algorithme pour implanter le principe de champ de force dans une recherche de chemin. |
| **Génération de carte procédurale**  J’aimerais avoir des cartes qui se génèrent procéduralement. Dans la carte, je voudrais avoir des biomes différents.   * Article « [Making maps with noise functions](https://www.redblobgames.com/maps/terrain-from-noise/)» de RedBlobGames   + L’article traite sur une façon pour générer des cartes en utilisant des fonctions de bruits. Il parle aussi de la génération de taux d’humidité pour la génération de biome. |

# Critères

* L’information est colligée dans un document nommé « recherche.md » sous le dossier « docs ».
* Chaque information possède au moins un lien vers la source
* Chaque information possède un descriptif
* Bonne attitude envers le projet.

# Remise

* Avant la fin du cours du 9 octobre.
* Sur Léa, vous remettez un fichier texte « remise.txt » avec un lien vers votre dépôt de code.
* Sur GitHub, vous remplissez le formulaire « [Remise Git](http://remise.nicolasbourre.com) ».