Pipeline de production

*Kill For Glory*

Résumé :

Dans KILL FOR GLORY, affronter des hordes d’ennemies ! Dans ce Brawler 3D vous allez accumuler de la puissance afin de déchainer votre rage !

<https://drive.google.com/file/d/1kMxmPPXM4SRo6AjGycz23bwaBRqdLyHi/view?usp=sharing>

Softs :

* Discord
* Trello
* Google Drive
* Unreal Engine 4.24
* Rider For Unreal Engine 2020.2.1
* Blender 2.90.0

Norme :

* Variable : maVar
* Fonction : maFunct()
* Classe : MaClass (iMaClass : interface etc...)
* Enum : EMonEnum
* Blueprint file name : NomBlueprint\_Blueprint
* Class file name : NomClass
* Material file name : MaterialName\_Mat

Trello :

<https://trello.com/invite/b/wOziVCOD/c5b4be18a8ddf1cf49190cc1f55db552/kill-for-glory>

Nous avons trié les features en 5 catégories :

* BACKLOG : Liste des features a faire (restante)
* TODO (Next Sprint) : Liste des feature du sprint suivant
* TODO (Current Sprint) : Liste des feature du sprint en cours
* IN PROGRESS : Liste des feature en dev
* FINISHED : Liste des feature terminée

Build Livrable :

* ALPHA : 16/10
* BETA : 3/11
* MILESTONE : 24/11

Git :

Utilisation de Git Fork

Push après chaque feature ou à la fin de la journée

ssh://git@git.isartintra.com:2424/2020/GP\_GD\_2024Brawler3D/Kill\_For\_Glory.git

Branch :

* master -> Build Jouable Sans Bug
* design -> Branche pour les GD (Modification blueprint)
* develop -> Version jouable avec potentiel bug
* h-bug -> Branche de hotfix (Résolution de bug)
* f-nomFeature -> Feature en dev

GitFlow :

<https://drive.google.com/file/d/1mhfOPlhj-zN256Dg9Mt9EauBAQv6hEoQ/view?usp=sharing>

Outil de communication :

* Discord : Daily meeting 9H30 (si non présentiel), Avancement, Organiser une réunion
* Mail isart digital : Partage de fichier
* Daily meeting : Matin 9H30 (10-20 min) dans leur classe
* Fin de sprint : Builder jeudi soir, réunion le vendredi, notation des bugs, réglage des features, préparation du sprint suivant et celui qui le suit.