Pipeline de production

Résumé :

Dans KILL FOR GLORY, affronter des hordes d’ennemies ! Vous allez accumuler de la puissance afin de déchainer votre rage !

Les softs ainsi versions (s'il y en a une) :

* Unreal Engine 4.24
* Rider For Unreal Engine 2020.2.1
* Blender 2.90.0

Norme :

* Variable : minuscule au début et pour chaque nouveau mot une majuscule
* Fonction : (À CHOISIR) au début et pour chaque nouveau mot une majuscule
* Classe : majuscule au début et pour chaque nouveau mot une majuscule

Trello :

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

Nous avons trié les features en quatre catégories : toutes les features, ce qu’on doit faire pendant le sprint, ce qu’on est en train de faire et ce qu’on a finis.

Git :

Utilisation de Git Fork

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
* Mail isart digital