

Document de point d'avancement

Projet Donkey – Kong

Hugo VALLET / Léo REY / Robin LEIS / Thomas CAUCAL

Etape 1 : Concept et Design :

La première étape dans le développement d'un jeu vidéo rétro est la conception et le design. Cette étape implique la création d'un concept de jeu, qui sera ensuite utilisé pour définir les caractéristiques et les fonctionnalités du jeu. Le design comprend également la création de tous les graphismes, les animations ainsi que le sons qui sera utilisés dans le jeu. Cette étape est cruciale pour définir l'identité et pour s'assurer que toutes les fonctionnalités sont bien pensées avant de passer à la phase de développement.

Etape 2 : Développement du jeu :

Une fois que la conception et le design sont terminés, le développement du jeu peut commencer. Cette étape implique la programmation de toutes les fonctionnalités du jeu, la création de niveau avec plusieurs difficultés, le personnage et l'ennemie, ainsi que l'ajout de tous les éléments interactifs. Le développement du jeu peut prendre du temps en fonction de la complexité du jeu et des fonctionnalités implémentées.

Etape 3 : Tests et Debugging :

Après le développement du jeu, il est important de le tester pour s'assurer qu'il fonctionne correctement et qu'il n'y a pas bugs. Les tests impliquent de jouer à travers toutes les fonctionnalités du jeu pour identifier les problèmes et les résoudre. Cette étape peut prendre du temps car les tests doivent être effectués plusieurs fois pour s'assurer que tous les bugs sont résolus.

Etape 4 : Optimisation :

Une fois que tous les bugs sont corrigés, l'étape suivante consiste à optimiser le jeu pour s'assurer qu'il fonctionne bien sur toutes les plateformes cibles. Cela implique l'ajustement des performances du jeu, la réduction de la taille du fichier et la correction des problèmes de compatibilité. Cette étape est importante pour s'assurer que le jeu peut être distribué et utilisé par un grand nombre de joueurs.

Étape 5 : Distribution et lancement (Amélioration futur) :

La dernière étape est la distribution et le lancement du jeu. Cela implique de le rendre disponible sur les plateformes de distribution de jeux vidéo et de promouvoir son lancement. Le lancement est une étape cruciale car c'est le moment où le jeu est mis à disposition du public. Il est important de s'assurer que tout est prêt avant de lancer le jeu pour garantir une expérience de jeu de haute qualité. Une fois lancé, les développeurs doivent continuer à surveiller les commentaires et les retours des joueurs pour apporter des améliorations si nécessaire.