**ÉCRAN D’ACCUEIL :**

Écran d’accueil : Un bouton play et un bouton quitter. Une fois qu’on clique sur play on a la page “rejoindre”, car on pourra jouer à 2 / 3 voir 4. (2min)

Il faudra 1 personnage toujours présent. Et 3 slots avec marqué “Appuyez sur A pour rejoindre”.

A partir du moment ou au moins 1 personne supplémentaire aura rejoint la partie, “appuyez sur start pour commencer” apparaît.

Une fois à l’écran de sélection, si on appuie sur B, on revient sur jouer ou quitter.

Quand on appuie sur start et qu’on lance la partie : Chargement (avec marqué chargement).

**INGAME :**

Ecran pause uniquement pilotable par le joueur qui a mit pause.

Quand pause est activé : le jeu se met en pause réellement.

Chaque joueur aura un score.

Il y aura un Timer. Quand il arrive à zéro, un écran de jeu avec récapitulatif des scores, avec le winner mit en avant, avec les boutons “recommencer” et “quitter”.

**playtest** :

Mettre en place une base de débogue. (S’occuper avec les autres de l’Input Manager)

**feedback / VFX :**

Indiquer le degré d’occupation des rangements. (frigos)

Savoir si quelqu’un a rangé correctement ou de manière incorrecte.

Mettre en valeur un score qui augmente ou diminue.

**Animations :**

Meubles qui s’ouvrent et qui se ferment.

**GD / équilibrage :**

Prioriser les tasks et les features : Créer un doc avec l’ordre des choses à développer selon leur priorité.

Gérer la base de bugs. (vérifier la correction des bugs)

Doit faire remonter l’information lors d’un bug.

NE RIEN ENVOYER DE BUGGÉ !

**3D :**

modéliser des objets très basiques mais différents et SURTOUT ANIMABLES (donc au moins une partie détachée pour pouvoir ouvrir.)

**Team code :**

Retour (lorsqu’on rejoint dans le menu avec A, on peut quitter avec B).

Déplacements personnages.

Le slot est remplacé par le joueur lorsqu’il appuie sur A, mais il disparaît en quittant avec B.

Lancer menu pause + arrêter le jeu, et quitter le menu pause + reprendre le jeu.

Objets à ranger qui pop

Pouvoir porter les objets, les lâcher, les jeter, et les ranger dans les armoires.

Décompte avant le début de la partie (3, 2, 1…) Locker les joueurs pendant le décompte.

Scoreboard

**LES TEAMS :**

**Local :** Jordan, Tristan, Quentin, Jérémy, Amine, Arthur, Lucas, Louis, Pierre

**Online :**  Kévin I, Luc, Léo, Mickaël, Kévin A, Michel, Séb, Killian

**Team Local**

**Intégration / Playtests / Retour de bugs :**  Amine

**UI :** Quentin, Amine

**Feedbacks / VFX / Audios / Tuto :** Louis

**3D :**  Lucas, Arthur

**GD / Équilibrage / Gestion des bugs :**  Jeremy, Amine

**Prog (Team Tartampion) :** Tristan, Jordan, Arthur, Lucas, Pierre

**Team Online :**

**Intégration / Playtests / Retour de bugs :** Kévin I, Luc

**UI :** Kévin I

**Feedbacks / VFX / Audios / Tuto :** Michel, Killian

**LD :** Léo, Kévin A., Michel, Séb

**GD / Équilibrage / Gestion des bugs :** Tout le monde, sous la responsabilité de Kévin A.

**Prog :** Seb, Mickaël, Killian