

Guillaume Legoullon

Thomas Daré

Nicolas de Fays

TP Serious Game : Post mortem

Wait & sea

Ludus Bachelor

2022-2023

1) Post mortem général

Après trois semaines, le projet Wait & sea est terminé. Entre soulagement et fierté du travail accompli, nous avons pu prendre conscience, tout au long de la réalisation de ce dernier, qu'un jeu sérieux nécessite une implication à la hauteur de son propos.

Les divers problèmes rencontrés sur la route nous ont permis d'améliorer grandement notre maîtrise des différents logiciels utilisés. Unity était pour nous un mystère et le reste encore pour son immense majorité. Néanmoins, nos maigres connaissances ont été multipliées par dix sur ces trois dernières semaines.

La méthode S.C.R.U.M. nous fut assez utile tout du long, en effet sa flexibilité et l'obligation de tenir notre groupe au courant de notre avancée dans le projet nous a permis de fluidifier la communication au sein de l'équipe, de même que l'attribution des tâches restantes.

En somme, Wait & sea est un projet très utile pour notre prise en main du logiciel Unity, nos compétences de travail en groupe, et l'organisation d'un projet sur une durée déterminée.

2) Post mortem Guillaume Legoullon

Malgré mes lacunes en Unity et programmation j'ai aidé mon groupe en étant responsable de l'aspect des graphismes et des bruitages à la toute fin. Il était apparent dès le départ que le projet ne serait pas aussi simple que nous l'aurions espéré étant donné notre manque d'expérience sur Unity.

Néanmoins nous sommes parvenus à bien nous répartir les tâches, ce qui nous amène à un autre point négatif étant de transférer le menu principal et la barre de progression que j'ai fait. N'ayant pas réussi à transférer mes deux travaux, nous avons dû repartir de zéro pour ces deux éléments qui en soit n'était pas difficile à reproduire en peu de temps mais cette situation peut s'avérer catastrophique pour de futures collaborations.

3) Post mortem Thomas Daré

Ce projet aurait pu être terminé en 2 fois moins de temps si nous savions utiliser le programme sur lequel nous avons dû travailler.

Sur ces trois semaines de projet, seule la dernière a vraiment été productive car il a fallu apprendre le fonctionnement d'Unity en partant de zéro.

De plus, une autre difficulté a été de réunir nos codes et d'assurer leur bon fonctionnement une fois fusionnés.

4) Post mortem Nicolas de Fays

J'étais un débutant débutant avec Unity en début de projet et j'estime toujours l'être à la fin. Néanmoins, comme dit plus haut, j'ai l'impression de comprendre bien mieux le peu de choses que je peux faire aujourd'hui.

Le fait de devoir faire des retours réguliers sur nos avancées m'a permis de garder de la motivation tout au long du projet.

Je n'ai jamais été très bon en travail de groupe, mais je trouve que dans l'ensemble le projet s'est plutôt bien déroulé.