



OLYMPUS TRIBUTE



FERTIG



Plan

- I. Planning de réalisation
- II. Présentation du jeu et des
avancements individuels
et collectifs
- III. Conclusion



I. Planning de réalisation

	Irulan	Fanny	Eliott	Gaël	Titouan
Assets					
Animations					
Pop Up					
Mécanique du jeu					
Son					
Implémentation de la grid					
Gestionnaire de ressources					
Système d'attaques					
Menu (principal et durant une partie)					
Système multijoueur					



FERTIG



~ Présentation du jeu ~



Conclusion

	Taches	Durée totale	Oct	Nov	Dec	Jan	Fev	Mar	Avr	Mai
Grid		35 Heures								
	Système de coordonnées hexagonales									
	Génération procédurale									
	Stockage des tiles									
	Mutation des tiles									
Ressources		65 Heures								
	Compteur de ressource									
	Gestion des ressources									
Attaques		65 Heures								
	Système de sélection de target									
	Réalisation de l'attaque									
	Mutation des états de bâtiments									
Multijoueur		60 Heures								
	Joueur contre joueur									
IA		60 Heures								
	Système de difficulté variable									
	Adaptation au joueur et cohérence de jeu									
Menus		45 Heures								
	Menu principal									
	Menu sélection de bâtiment									
	Menu du bâtiment d'attaque									
Assets		70 Heures								
	Modèles 3D des bâtiments									
Site Web		25 Heures								
	Création du layout du site									
	Style									
Audios		15 Heures								
	Création du soundtrack du jeu									
Playtest		20 Heures								
	Test du jeu									
ECS		10 Heures								
	Mise en place de Unity DOT'S									



FERTIG

Merci de votre écoute 👍



FERTIG



Sources :

- Site web : <https://olympus-tribute.github.io/>

