

Post Mortem du Projet VR

Pourcentage de tâches essentielles achevées : 71%

Pourcentage de tâches essentielles demandant du debug et/ou des playtests : 21%

Pourcentage de tâches essentielles non-achevées : 7%

Pourcentage de tâches bonus achevées : 0%

Principale difficulté rencontrée lors du dernier sprint : intégrer la VR au projet réalisé au départ comme un FPS 3D classique (méthode permettant de tester sans avoir de casque)

Problèmes reportés sur l'état du projet

- Estimation erronée du temps nécessaire à l'intégration de la VR
- Les menus ne sont pas encore compatibles
- L'arme à distance apparait au mauvais endroit et demande encore quelques sessions de debug pour fonctionner comme prévu initialement
- Lors de la téléportation, l'avatar est rapproché du sol alors qu'il ne devrait pas l'être
- Parfois les objets apparaissent au mauvais endroit, nécessitant un redémarrage

Bilan

Malgré un prototype présentant encore quelques bugs, nous avons été capables de réaliser les fonctionnalités prévues pour ce prototype (nous avons défini un scope très étroit mais réalisable).

Ayant manqué de temps pour faire davantage de playtests, l'équilibrage est à revoir concernant la vitesse des ennemis, leur fréquence d'apparition, le nombre de points de vie qu'ils enlèvent au joueur, la portée de l'épée et sa puissance.

Les fonctionnalités « bonus » visibles sur le Trello n'étaient pas prévues comme des objectifs réalisables en respectant les délais, mais ce sont tout de même des éléments que nous souhaitons ajouter à terme.