Nom du groupe :	Unununium
Nom du projet :	Les maisons aux âmes perdues

Noms des membre :					
Nom:	Prénom :	Login:	Classe :		
Bocage	Célia	celia.bocage@epita.fr	B1		
Bernardeau	Lucas	lucas.bernardeau@epita.fr	B1		
Julia	Guillaume	guillaume.julia@epita.fr	B1		
Marius	vanhaesebroucke	marius.vanhaesebroucke@epita.fr	B1		
Valentin	Brault	valentin.brault@epita.fr	B1		

Type de jeu :					
Action/Aventure	Battle Royale	Beat them all	Combat	Simulation	
FPS	MMORPG	MOBA	Party Games	Survival Horror	
Plateforme	Puzzles	Reflexion	Rogue Like	TPS	
RPG	RTS	Sandbox	Shoot them up	Course	
Autre :					

Caractéristiques générales du jeu :					
IA:	Errer	Attaquer	S'échapper	"Path Finder"	
Multijoueurs :	Coopé	Battle (2-4)	Massif		
Réseau :	P2P	Lan	Online		
Caractéristiques graphi	ques :				
Dimension :	2D	3D	Autres :		
Particularités :	Stéreoscopie	AR	VR		
graphiques :	Perso	Custom	Existant		
Précisions :					
Caractéristiques sonore	es :				
Musique :	Perso	Custom	Existant		
FX:	Perso	Custom	Existant		
Précisions :					
Autres caractéristiques :					
Site Web :	Perso	Custom	Préfabriqué		

Répartition des tâches : deux personnes par tâche: (R)esponsable & (S)uppléant					
Tâches	Login1	Login2	Login3	Login4	Login5
Game design	(S) lucas.bernardeau		® guillaume. julia		
Musique			® guillaume. julia		(S) valentin. brault
Gameplay	® lucas.bernardeau	(S) celia. bocage			
Graphisme		® celia. bocage		(S) marius. vanhaesebrou cke	
Menus		® celia. bocage			(S) valentin.brault
Intelligence Artificielle		(S) celia. bocage			® valentin.brault
Multijoueur			(S) guillaume. julia	® marius. vanhaesebrou cke	
Réseau	(S) lucas.bernardeau			® marius. vanhaesebrou cke	
Web	® lucas.bernardeau		(S) guillaume. julia		

Tableau d'avand	camant das	e tâchoe

TACHES	SOUTENANCE 1	SOUTENANCE 2	SOUTENANCE 3
GAME DESIGN	70%	90%	100%
MUSIQUE	0%	10%	100%
GAMEPLAY	60%	90%	100%
GRAPHISME	50%	70%	100%
MENUS	20%	60%	100%
INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	0%	75%	100%
MULTIJOUEUR	0%	50%	100%
RESEAU	0%	40%	100%
WEB	30%	60%	100%

Diagramme de GANTT

SOUTENANCE
Création du jeu vidéo : Les maisons aux âmes perdues

Game design
Elaboration de la structure du jeu
Définition des règles du jeu (principe de victoires, de défaites)
Determination des mécanique (gravité // mort)
Tests et identification des erreurs et dysfonctionnement du jeu

Musique
Ajout des musiques de fonde (menu, jeu)
Ajout des effets sonores(pas, le fantôme, interactions

Gameplay
Création des classes des personnages
Création des classes des objets
Définition des mouvements des personnages
Création des interactions

Graphisme
Modélisation des personnages et des objets
Design de la map
Ajout des texture
Animation des personnages (Armature)

Menus Menu démarrage/ choix des niveaux Menu multijoueur menu ingame Menu réglage de jeu

Intelligence artificielle Créer les déplacement Gérer l'apparition de l'IA Gérer la capture par l'IA / détection

Multi-joueurs
Synchroniser les interactions
Créer les interactions
Modifier l'IA en fonction du nombre de joueurs

Réseau
Connecter les joueurs sur le même réseau
Envoyer les requêtes des infos respectives

Web
Création partie du site
Ajout des documents
Publication du site
Mise a jour ponctuelle des avancements

| Novembre | Décembre | Janvier | Février | Mars | Avril | Mai | Juin | S45 | S46 | S47 | S48 | S49 | S50 | S51 | S52 | S1 | S2 | S3 | S4 | S5 | S6 | S7 | S8 | S9 | S10 | S11 | S12 | S13 | S14 | S15 | S16 | S17 | S18 | S19 | S20 | S21 | S22 | S23 | S24 | S25 | S26 | S26

