

**RAPPORT D'EVOLUTION DU PROJET INITIAL**  
**ALPHONSINE Philippe & GEIGER Julien**  
**3IDJV**  
**PROJET ANNUEL**  
**KNOCKERZ**

Dans l'ensemble, nous avons respecté le cahier des charges que nous nous étions fixé. Nous avons développé les aspects multijoueurs pour plus d'interactions mais nous avons dû réduire nos ambitions quantitatives quant à la variété de types de zombies ou d'objets à acheter. Nous avons beaucoup travaillé l'architecture du code afin de la rendre plus propre, plus sécurisée au niveau multijoueur et également plus maniable pour le développement. Nous n'avons pas réussi à utiliser la notion d'héritage pour éviter la redondance de nos scripts.

Faisant face à des problèmes de performances, et certainement d'optimisation, nous n'avons pas pu intégrer le contenu graphique que nous avons pourtant réalisé qui correspondait au cahier des charges. Nous avons intégré beaucoup de sons et de feedbacks sonores supplémentaires.

Nous pensons avoir conservé l'idée principale de notre projet qui était de faire un jeu compétitif, stratégique et amusant. Néanmoins, nous n'avons pas réussi à trouver le juste milieu équilibré de notre projet, que ce soit au niveau des mobs ou des objets achetables.

L'interface de connexion réalisée est beaucoup plus complexe que celle à laquelle nous avions pensé.