

Lo poti donjon

Ubisaupht

26 mars 2025

Table des matières

1	Introduction	3
1.1	contexte du projet	3
1.2	Présentation du projet	3
1.3	conception	3
2	Organisation du projet	4
2.1	Répartition des tâches	4
2.2	Palnning prévisonnel	4
2.3	outil de travail	4
3	Développement	4
3.1	Génération aléatoires du donjon	4
3.2	Gestion des items	4
3.3	Le moteur physique	4
3.4	Les ennemis	4
3.5	Lecycle de jeu	4
4	Bilan et conclusions	4
5	Annexes	4

1 Introduction

1.1 contexte du projet

1.2 Présentation du projet

Lo Poti Dungeon est un projet ambitieux que nous, Ubissauphte, avons lancé le 13 janvier 2025. Initialement, nous envisagions de créer un jeu de bataille navale en ligne. Cependant, après plusieurs réunions au sein du groupe, nous avons décidé de revoir notre approche. L'idée de créer un jeu plus complexe avec une patte graphique plus importante, a vraiment stimulé notre créativité. Nous avons donc décidé de créer un jeu roguelike, un sous-genre de jeu de rôle où le joueur explore un donjon rempli de monstres qu'il doit combattre pour gagner de l'expérience et des trésors. Notre jeu présente certains avantages et défauts :

Avantages	défaut
facile d'accès	addictif
permissif	punitif
fluide	
portage sur diverse machine	
évolution constante du personnage	

1.3 conception

2 Organisation du projet

Cette partie traite des moyens organisationnelles mis en oeuvre permettant la réalisation du projet

2.1 Répartition des tâches

Concernant la répartition des tâches nous nous sommes appuyés sur les qualités de chacun, pour permettre d'avancer rapidement et de manière efficace.

Victore Fombertasse a réalisé les animations du jeu ainsi que l'audio et la création de la structure d'un niveau.

Souleymane Barry a créé le système d'inventaires, celui de sauvegarde ainsi que le prototype du système de déplacement du joueur.

Baptiste Carfantan a conçu les salles généreraient procéduralement ainsi que de la boucle de gameplay pour progresser dans le jeu.

Enfin, **Barthelemy Deroualt**, Le chef de projet, s'est chargé de la gestion des systèmes liés aux ennemis, au joueur, aux événements ainsi qu'à la physique du jeu.

Nous avons aussi réalisé des tâches en groupes, que ce soit pour intégrer les codes au programme principal ou des tâches suffisamment ardues qui nécessitent la participation de plusieurs personnes dessus. Nous avons par exemple réalisé des systèmes de simplification de code qu'on a nommés manager, permettant à l'équipe de pouvoir l'utiliser sans avoir besoin de comprendre à 100% la partie des autres.

2.2 Planning prévisionnel

2.3 outil de travail

3 Développement

3.1 Génération aléatoires du donjon

3.2 Gestion des items

3.3 Le moteur physique

3.4 Les ennemis

3.5 Le cycle de jeu

4 Bilan et conclusions

5 Annexes