

Flipp3r – Réunion du 09.05.2022

1 Démonstration de l'état actuel

- Une démonstration du test de projection fait en salle 137 sera faite.
- Schéma créé par M. Monti & autres.

2 Répétitions examens

Les étudiants sont dans la semaine de répétition des examens, le travail avance donc plus lentement.

3 Assets potentiels à avoir pour le 100%

- Bumper
- Bords du flipper (Si différent d'un simple rectangle)
- Flipper et les bords permettant de ralentir la balle
- Bouche d'évacuation
- Un exemple de rampe (si possible)

Respect des proportions et des formes

4 Ce qui sera fait pour le 100%

- Gestion des coins opérationnelle pour la balle
- Placement des éléments principaux
- Calibrage bien avancé
- Rapport entamé pour les deux étudiants
 - o Introduction
 - o État de l'art
 - o Spécification
 - o Conception
- Cahier des charges propres et signés pour les deux étudiants
- Structure de travail mise en place (Dropbox, les différents rapports, le gitlab, le CI / CD et gestion des sources)

PV 09.05.2022

Première chose, comme vu dans le channel démonstration sur Discord nous avons une projection sur le mur actuellement.

Pour le projecteur au lieu d'être sur le long du projecteur, nous serons sur le large.

Sur la démonstration, le flipper fait 47cm de large mais les étudiants veulent l'élargir à 1m.

Les étudiants craignent un peu que les projecteurs soient trop lourds pour tout mettre sur la tête. Mais Mandril nous confirme que ce ne devrait pas être un problème.

Petite perte en luminosité et netteté sur les extrémité de la projection.

On ne sait toujours pas comment ça se passera exactement pour le lieu de l'installation.

Possibilité mettre une petite animation en bonus au sol mais pas certain vu la disposition de l'installation.

Les étudiants ont besoin de débuts d'asset 3D pour tester notamment avec les collisions.

Après les examens, il faut une séance avec Christopher pour savoir comment passer de son travail en asset sur Unity.

Les élèves veulent surtout les formes des assets, il n'y a pas besoin d'avoir les textures et shaders finaux. Ce qu'il ne faut surtout pas c'est que 3 semaines avant la fin du projet, qu'un cercle deviennent un losange.

Les artistes voudraient bien une scène avec différentes formes et la projection sur un mur pour bien voir et se rendre compte de comment fonctionne le jeu actuellement.

Point important : Bonne structure de fichiers dans un dropbox pour passer des assets blender à Unity rapidement sans se poser de question.