

Réunion 25/01

Présents: Victor Beaucourt - Sundus ALKEBSI - Antoine Berger - Florian Eckert - Mohamed Benzahia - Evan Dubois - Thibault Brard - Robin Caron - Beaufiles Corentin

Ordre du jour

- Choix définitif de la technologie (après avis du prof)
- Son du jeu
- Licence du code
- Photo et réseaux sociaux
- GANTT
- Divers

1. Choix définitif de la technologie

Après avis du professeur, nous allons donc travailler sur Unity.

2. Son du jeu

Des sons ont été sélectionnés, ils sont disponibles dans les ressources. Ils seront implémentés dans le jeu dans la version finale.

3. Licence du code

Nous avons choisi la licence DWTFYW:

DO WHAT THE FUCK YOU WANT TO PUBLIC LICENSE

Version 2, December 2004

Copyright (C) 2004 Sam Hocevar <sam@hocevar.net>

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim or modified copies of this license document, and changing it is allowed as long as the name is changed.

DO WHAT THE FUCK YOU WANT TO PUBLIC LICENSE

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. You just DO WHAT THE FUCK YOU WANT TO.

4. Photo et réseaux sociaux

Création d'un Twitter, Instagram et Facebook, reliés à une adresse Gmail spécifique au projet. Pour la communication, le public visé est entre 20 et 50 ans : Assez vieux pour connaître Alain Chabat, assez jeune pour rire à ses blagues.

Facebook visera donc les publics à partir de la trentaine là où Twitter et Instagram viseront les publics pour jeunes. Le site permettra de rassembler toutes les informations sur le jeu, le groupe, l'avancée du travail, ...

5. GANTT

Une version globale est proposée, elle devra être affinée en regardant avec toutes les équipes pour chaque deadline.

6. Divers

Chaque équipe commence à travailler en groupe sur la partie algorithmique du projet.