12/10/2020

Millet/Saguy Raphaël

Itération 1 Jormun

UE 5.4 développement mobile 2

# Projet Android : Jormun

**Le Projet :**

Dans le cadre du cours de Développement mobile 1 avec monsieur Riggio, notre groupe avait décidé de faire un rpg (role play game) géolocalisé en ligne à la manière de pokemon go. Le principe de notre jeu était d’offrir la possibilité à des joueurs amateurs de rpg et de jeu géolocalisé, un jeu qui leur permettrait d’explorer un univers riche et dangereux tout en leur donnant la possibilité de laisser une marque dans cet univers à travers le bâtissage de cités.

**Le Jeu :**

Jormun est donc un jeu mobile ou vous pouvez monter une équipe d’aventuriers pour parcourir et relever les défis de ses terres. Les joueurs ont la possibilité de combattre des créatures se trouvant proche, gagner de l’expérience et des ressources et découvrir des lieux cachés. L’expérience permettra aux joueurs d’améliorer leurs aventuriers, les ressources leur donneront la possibilité de créer de nouveaux équipements ou de bâtir et améliorer leurs cités, pour finir les lieux découverts permettent d’y envoyer des héros pour qu’ils pillent les richesses et affrontent les monstres qu’elle renferme.

**Pour plus d’informations, veillez regarder le document *Jormun\_son\_fonctionnement*.**

**Les problèmes :**

L’année passée nous n’avons pas pu mener le projet à son terme et avons fini avec un résultat fonctionnel mais incomplet de notre application. Le système de géolocalisation des joueurs était présent ainsi que : le système d’affichage des lieux et monstres et le combat contre les monstres. Il manquait la liaison des données serveurs et celle en jeu (Le combat avec les monstres ne comportais que des monstres hard codés) ainsi que plusieurs éléments du jeu tels que :

-Les boss de zones qui sont fixes dans l’univers et font varier les niveaux et le taux de monstres autour d’eux.

-La création des cités ainsi que la génération automatique de ressources dans le temps.

- L’exploration des lieux et l’envois d’aventuriers dans ceux déjà vus.

- Le gain d’expérience et d’objets ainsi que l’amélioration des héros.

De plus notre code montrait de nombreux problèmes tels que de la redondance ainsi que des classes qui touchaient aux mêmes éléments du modèle.

**Les objectifs :**

Nous désirons retravailler notre projet pour faire une version fonctionnelle du jeu tout en lui apportant les fonctionnalités manquantes et améliorer le code déjà fait dû à sa piètre qualité.