

Bilan de projet de Thomas OTT

INFORMATIONS DE BASE – IDENTITÉ DU PROJET

Nom du projet : my_rpg

Domaine (secteur) : Jeu vidéo

Objet du projet : Développer un jeu RPG de A à Z, avec une map, un système de combat, de quête et une histoire.

Commanditaire du projet : Epitech

Utilisateurs finaux : Étudiant epitech et staff d'Epitech

Délais impartis et durée du projet : 6 semaines

Date du bilan : 19 mai 2022

Votre rôle dans ce projet : développeur du jeu (algorithme et graphisme) et concepteur de l'histoire

Votre rôle ou fonction au moment où vous présentez le bilan : étudiant à Epitech

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DU PROJET

- Caractéristiques du projet : Le principal défi a été de faire un RPG en 6 semaines, après un an d'apprentissage. Il a aussi fallu utiliser la CSFML, afin de créer une map, un système de combat et des quêtes autour d'une histoire
- Technologie mise en oeuvre : développé en utilisant le langage C avec la bibliothèque CSFML pour le côté graphique. Le jeu a été conçu pour un PC linux.
- Volume total de l'application : Le jeu comprend environ 20 000 lignes de code, avec un système de combat, de quête personnalisable, un shop et une map basé sur une histoire.
- Équipe : Le projet a été réalisé par 3 développeurs.

BILAN TECHNIQUE

Objectifs et résultats :

Le projet est terminé, avec un jeu complet et fonctionnel, correspondant à la demande. Il correspond aussi à ce qui était prévu de faire dès le départ.

Problèmes rencontrés et solutions apportées :

Nous avons rencontré un problème de temps principalement. Nous avons aussi dû revoir notre système de collision qui n'était pas assez précis, donc un temps en plus nécessaire.

Suggestions d'améliorations :

Rajouter des quêtes secondaires, quelques personnages rendant le jeu plus interactif. Pourquoi pas élargir la map avec plus de possibilité de jeu.

Éléments réutilisables :

Le moteur de jeu a été conçu pour être réutilisable quel que soit le projet graphique. Notre connaissance de la CSFML peut aussi être utile selon les projets.

BILAN DE L'ORGANISATION (équipe de projet)

Organisation mise en oeuvre du projet :

Nous avons suivi une méthodologie agile. Avec une répartition des tâches clairement définie au départ et des réunions hebdomadaires pour suivre l'avancée, permettant une circulation efficace des informations.

Problèmes rencontrés et solutions apportées :

La gestion du temps, mais aussi ne pas vouloir trop faire.

Un membre n'a pas pu tout faire, les deux autres membres ont dû prendre certaines tâches. Le planning a donc été réajusté via les réunions.

Bilan de la gestion de l'équipe de projet :

Le fait d'avoir un jeu entièrement fonctionnel a été une très bonne motivation, et le fait de bien avancer aidait beaucoup à continuer. Nous n'avions que ce projet, permettant de travailler tous les jours sur ce projet.

Suggestions d'améliorations applicables dans d'autres projets :

Il serait utile d'avoir des séances de brainstorming plus fréquents pour partager les idées et les problèmes.

BILAN QUALITÉ-MÉTHODES**Contrôles qualité :**

Nous avons mis des contrôles qualité réguliers pour nous assurer que nos ajouts n'ajoutaient pas de bug ou autre problème possible. Cependant, nous n'avions pas mis en place de test automatisé étant donné que c'était du graphique.

APPRÉCIATION GLOBALE**Impression générale du chef de projet :**

Dans l'ensemble du projet, tout a été correctement fait et le rendu final a été satisfaisant. Malgré quelques problèmes, l'équipe a su développer un jeu qui répondait aux attentes.

Suites possibles au projet :

Le projet pourrait être continué avec cette base, avec l'ajout de nouvelles fonctionnalités et une extension de l'histoire du jeu