

Rapport projet P4

Salame, William 5069-1400 Vaucleroy, Nicolas NOMA

Année 2016-2017

1 Rapport de sprint n°1

User Story planifiée	Estimation
J'aimerais pouvoir me déplacer dans un menu	3
J'aimerais pouvoir rencontrer des zombies	4
J'aimerais pouvoir me déplacer sur une carte	4
J'aimerais pouvoir me cogner contre des murs	4

User Story effectuée	Temps
J'aimerais pouvoir me déplacer dans un menu	2
J'aimerais pouvoir rencontrer des zombies	3
J'aimerais pouvoir me déplacer sur une carte	4
J'aimerais pouvoir me cogner contre des murs	4

2 Rapport de sprint n°2

User Story planifiée	Estimation
API Collisions	6
Multi-touch	4
Contenu Graphique	4
Map XML	6
Attaque Zombie	3
Mortalité	3

User Story effectuée	Temps
Multi-touch	5
Attaque Zombie	3
Mortalité et GameOver	3

3 Rapport de sprint n°3

User Story planifiée	Estimation
SplitScreen	6
Interface animée	4
Mouvement analogue	6
Refonte canvas	6

User Story effectuée	Temps
SplitScreen	7
Interface animée	4
Mouvement analogue	5
Refonte canvas	5

4 Rapport de sprint n°4

User Story planifiée	Estimation
Refonte graphique	8
Portage OpenGL	9
Score	2
Rework zombie	3
Sons et bruitages	4

User Story effectuée	Temps
Refonte graphique	6
Portage OpenGL	10
Score	2
Rework zombie	3
Sons et bruitages	3

5 Pensée sur le projet et son déroulement

Le déroulement du projet ne fut pas sans problème car nous nous sommes retrouvé assez rapidement à effectifs réduits et cela nous a compliqué la tâche pour la suite. Ensuite, le fait de changer de technologie graphique vers la fin du développement nous a aussi été source de quelques problèmes mais grâce à cela le produit fourni est mieux optimisé. Nous n'avons pas spécialement de suggestion d'améliorations pour le déroulement du projet et trouvons la méthode agile utilisée très accommodante pour ce type de projet. Nous en retirons une expérience non négligeable du fait d'avoir mené ce projet aussi petit soit-il, la prochaine fois nous nous engagerons plus sérieusement dans une seule solution car refaire de grandes parties de code nous a fait perdre beaucoup de temps.

6 Manuel d'utilisation

Les zombies ont envahi la ville et le gouvernement a décidé de ne pas prendre de risque en les réduisant le plus vite possible en cendres ! Votre but : sortir le plus loin possible de l'explosion sans se faire attraper par ces zombies !

Le menu se compose de plusieurs options simples

- Single Player : Jeu seul
- MultiPlayer : Jeu à plusieurs
- Tableau des scores : Meilleures distances parcourues !

Dans le jeu, le stick de gauche sert à se déplacer dans toutes les directions et le bouton de droite à tirer.