T3

On lit tt les cahiers et infos des groupes sur notre sujet, on fait un jeu radicalement différent (ou inspiré, au choix) d’eux.

On peut récupérer le cahier des charges d’un groupe, mixer certains, ou faire le **nôtre** depuis rien.

1. Définir la connaissance à transmettre au joueur
2. Définir la techno(éventuellement faire un mini proto d’un truc sur plusieurs moteur/Framework puis réunion et on regarde le temps et résultats)
3. Déterminer 2 ou 3 fonctionnalités ESSENTIELLES à développer
4. Rusher le code, pas optimiser, pas chercher un design qqconque ainsi que l’équilibrage. Faire une coquille vide avant d’améliorer !
5. Designer et Equilibrer 🡺 Transformer le code bof en vrai jeu
6. Mi-octobre avoir un truc ressemblant, fin-octobre avoir le projet quasi fini (il transmet l’info) et faire des tests, jouer (comme une beta), améliorer, (*optimiser*) jusqu’à la fin
7. Ajouter les éventuellement menu « Start », « Restart », etc *(pendant dev — et même si pas envie/temps de faire des menus —, on lance l’exécutable, on arrive dans la partie directement !)*

Issue : ajout à faire (bug à régler, doc, etc).

Milestone : date butoir pour une chose (projet complet, une fonctionnalité, une présentation, …)

Temps de partie :

* Partie où on perd : 2min
* Partie relancée, où on peut gagner *car on a appris ! pas parce que c’est logique* : 5min

Pas de tuto ! Eventuellement un manuel ou simplement des infos bulles.

Fiche de travail

# Connaissance à transmettre aux joueurs

Comprendre l’impact des flux de marchnadises sur l’occupation d’un territoire

# Méthode de transmission et concept de gameplay

Gérer un territoire sur le long terme, malgré les difficultés propres au contexte actuel/historique, les aléas, l'aspect sociologique/démographique, économique et écologique ; et pouvoir réadapter la morphologie de la ville en fonction des besoins. Aussi, comprendre le choix des maires face aux entreprises et l'Etat en lui-même.

Et, puisqu’il s’agit de reterritorialiser, s’adapter, en tant qu’acteur de la gestion du territoire, à ce qui existe déjà.

Gérer les différents flux en fonction de l’échelle de la production.

# Technologie

Moteur de jeu : Godot Engine .Net 4.0

# Direction de développement

Fonctionnalités essentielles / prioritaires :

* Carte sous forme de grille
* Structure à placer
* Jauges de suivie du social, économie, écologie

Le placement de structures sera tel un jeu de bataille navale : tel bâtiment prendre 4 cases de long, ce genre de chose.