

Cahier des Charges

Lands of Stonkseria

Mohamed Aziz Ben Amor (Directeur général)
`mohamed-aziz.ben-amor@epita.fr`

Martin Pasquier (Directeur technique)
`martin.pasquier@epita.fr`

Alexandre Cölsch (Concepteur de jeu)
`alexandre.colsch@epita.fr`

Ayemane Bouarbi (Directeur artistique)
`ayemane.bouarbi@epita.fr`

Michaël Museux (Ingénieur logiciel)
`michael.museux@epita.fr`

Stonks Industries

EPITA

24 octobre 2023

Table des matières

1	Introduction	3
2	Cahier des Charges Fonctionnel	4
2.1	Origine et Nature du Projet	4
2.2	Objet de l'Étude	4
2.3	État de l'Art	4
2.4	Notre Entreprise	4
2.5	Notre Équipe	4
2.6	La Répartition des Tâches	5
2.7	Avancement et Planification	6
3	Conclusion	8

1 Introduction

2 Cahier des Charges Fonctionnel

2.1 Origine et Nature du Projet

Le projet "Lands of Stonkseria" est un jeu vidéo produit par le Studio Stonks Industries. Il s'agit d'un RPG en 2D, vu du dessus. L'idée de ce projet nous est venue de grand classique du jeu vidéo tel que les premier opus de la licence Zelda, ou encore de jeu plus récents comme Stardew Valley, Cult of The Lamb, Don't Starve Together. En effet nous avons été séduit par l'expérience immersive que ces jeux ont à nous proposer, que cela soit en matière de jouabilité ou bien d'histoire, parfait pour la création d'un jeu vidéo au contenu riche et intéressant.

C'est donc pour cela que nous nous sommes orienté vers la création d'un RPG en vu du dessus, dans un univers Médiéval fantastique, idéal pour l'implémentation d'une histoire intrigante et remplie d'aventures, mais possédant également sa propre identité ainsi que des mécaniques de jeux unique tel que des cycles jour et nuits, la défense de base, ainsi que des assauts d'ennemis qui viendront ajouter du défis à l'expérience du joueur.

En ce qui concerne le style graphique du projet, nous nous somme orienté vers l'art du pixel étant donné que celui-ci se fond bien dans le style Médiéval fantastique. De plus, l'art du pixel est un style permettant la création relativement peu coûteuse de textures sans pour autant dégrader la qualité visuelle du projet. Nous noterons également que ce choix artistique peut potentiellement offrir une expérience plus nostalgique aux joueurs les plus anciens.

2.2 Objet de l'Étude

2.3 État de l'Art

2.4 Notre Entreprise

2.5 Notre Équipe

Mohamed Aziz Ben Amor

Martin Pasquier ()

"Je m'appelle Martin Pasquier, j'ai 17 ans et je suis étudiant à l'EPITA depuis le début de l'année. Mon choix de rejoindre cette école ne relève pas du hasard, car depuis longtemps, je suis passionné par l'informatique et j'ai toujours eu pour objectif de devenir ingénieur dans ce domaine. Cependant, mon intérêt ne se limite pas uniquement au raisonnement scientifiques, j'ai également une grande affinité pour le développement web et la programmation en C#.

Ma passion pour la programmation a commencé à un age où le jeu vidéo était très présent dans ma vie. Il en va de soi que j'ai toujours voulu créer mon propre jeu vidéo. C'est pourquoi j'ai aujourd'hui le plaisir de faire partie de l'équipe de développement du jeu Lands of Stonkseria.

Même si mon parcours à l'EPITA peut parfois comporter des défis inattendus, cela n'a fait que renforcer ma motivation de réussir et de contribuer au maximum aux projets auxquels je participe. Le jeu que nous avons choisi de développer correspond à mes intérêts, tout comme le travail en groupe, et je suis enthousiaste à l'idée de donner mon temps et ma motivation à ce projet.

Un projet tel que celui-ci est aussi un excellent moyen de développer mes compétences en programmation et de découvrir de nouvelles technologies."

Alexandre Cölsch
 Ayemane Bouarbi
 Michaël museux

2.6 La Répartition des Tâches

L'attribution des tâches est primordiale pour le bon déroulement du projet. Chaque tâche est attribuée à un membre de l'équipe, il en est le responsable. C'est son rôle de veiller à ce que la tâche soit bien réalisée dans les temps et qu'elle remplisse le besoin pour lequel elle a été créée. Le responsable peut diviser sa tâche en sous-tâches, et les attribuer à d'autres membres de l'équipe. Cela lui permet de se concentrer sur la tâche principale, et d'arriver à un résultat plus rapidement.

On assigne en plus un suppléant à celles-ci, qui pourra prendre le relais en cas d'indisponibilité du responsable. En effet une tâche ne peut pas être laissée à l'abandon, elle pourrait mettre en retard tout le projet. Ces rôles sont choisis en fonction des compétences de chacun, mais aussi en fonction de leurs disponibilités dans le projet.

Les tâches sur le long-terme (d'une durée supérieure à une semaine de travail) sont listées dans le tableau ci-dessous (cf Figure 1). Il permet de voir qui est responsable de quelle tâche et de s'assurer que chaque tâche est bien assignée à quelqu'un. Ce tableau réunit les tâches par thèmes pour plus de lisibilité.

Catégorie	Tâche	Responsable	Suppléant
Général	Cahier des charges	Martin	Mohamed Aziz
Conceptualisation du jeu	Écriture du scénario	Alexandre	Ayemane
	Écriture des dialogues	Ayemane	Mohamed Aziz
Site Web	Design du site web	Ayemane	Martin
	Recherche technologie web	Martin	Michaël
	Development du site web	Martin	Michaël
Texturing	Design des interfaces (UI)	Mohamed Aziz	Ayemane
	Design personnages / terrains / objet	Ayemane	Alexandre
Intégration des Texturing	Intégration des interfaces dans Godot	Mohamed Aziz	
	Intégration des textures dans Godot	Mohamed Aziz	
Level design	Faire un schema de la carte	Alexandre	Mohamed Aziz
	Level mapping avec les textures	Alexandre	Ayemane
Système d'équipements	Listing items et objets (aléatoire)	Alexandre	Martin
	Gestion aléatoire des objets	Alexandre	Martin
	Equilibrage des objets	Alexandre	Martin
	Multijoueur	Mohamed Aziz	Michaël
IA	Pathfing des mobs	Michaël	Martin
	Pathfing des mobs	Michaël	Martin
	Musique et effet sonores	Alexandre	Mohamed Aziz

FIGURE 1 – Répartition des tâches

2.7 Avancement et Planification

Afin de suivre l'avancement du projet, nous pouvons lister les tâches importantes du projet et estimer leur avancement. Dans le tableau ci-dessous (cf Figure 2), nous avons rassemblé les tâches et sauvegarder leur avancement à chaque soutenance.

Tache	Soutenance de méthodologie	1 ^{ème} soutenance	2 ^{ème} soutenance
Cahier des charges	100%		
Recherche du concept	75%		
Écriture du scénario	0%		
Site web	0%		
Design de la carte	0%		

FIGURE 2 – Répartition des tâches

Un Diagramme de Gantt est disponible ci-dessous (cf. Figure 3) pour illustrer la répartition des tâches dans le temps. Il permet d'avoir une vision globale du projet et de son avancement. C'est un bon outils pour prévoir les retards et les anticiper.

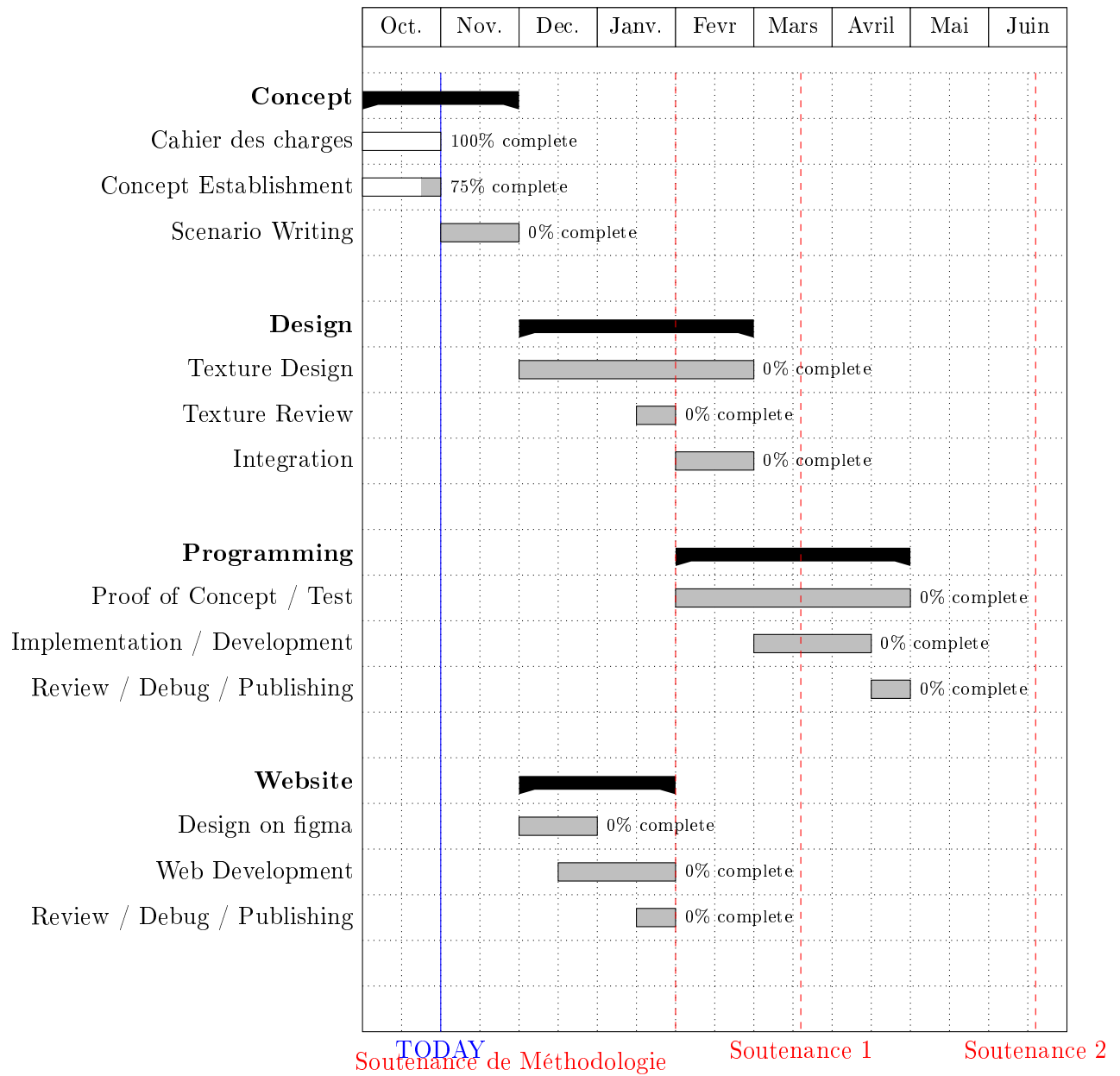


FIGURE 3 – Diagramme de Gantt

3 Conclusion