

Rapport de Soutenance

Lands of Azerith



Ayemane Bouarbi
ayemane.bouarbi@epita.fr

Alexandre Cölsch
alexandre.colsch@epita.fr

Michaël Museux
michael.museux@epita.fr

Martin Pasquier
martin.pasquier@epita.fr

Stonks Industries

EPITA

17 mars 2024

Table des matières

1	Introduction	3
2	Le projet	4
2.1	Changements depuis la dernière soutenance	4
2.2	Organisation du travail	4
2.3	Difficultés rencontrées	4
3	Le jeu	5
3.1	IA, Mécaniques de gameplay	5
3.2	Design	5
3.3	Histoire	5
3.4	Site web	5
4	Cahier des Charges Technique	6
5	Conclusion	9

1 Introduction

2 Le projet

2.1 Changements depuis la dernière soutenance

- Départ d'un membre de l'équipe
- Adaptation de l'organisation du travail
- Mise à jour du cahier des charges

2.2 Organisation du travail

- Ce qui est fait et ce qui reste à faire
- Mise à jour du diagramme de Gantt
- Mise à jour de la répartition des tâches

2.3 Difficultés rencontrées

- Difficultés à prévoir le temps nécessaire pour chaque tâche.
- Départ d'un membre

3 Le jeu

3.1 IA, Mécaniques de gameplay

- AI, "Pathfinding"
- OOP
- Game implementation in Godot

3.2 Design

- Création des personnages avec Gimp.
- Tablette graphique.
- Exemple de textures.

3.3 Histoire

- Écriture de l'histoire, des dialogues et des quêtes.
- Création des personnages.
- Création de la cartes.
- Création des objets et des équipements.
- Création des ennemis et des combats.
- Création des musiques et des bruitages.

3.4 Site web

- Avancement du site web
- Technologies utilisées (HTML, SCSS, JS, Parcel)
- Futur du site web (ajout de contenu, améliorations, CI/CD, etc.)

4 Cahier des Charges Technique

Les deux prochaines pages sont dédiées au cahier des charges technique. Ce document détaille les contraintes et les caractéristiques techniques nécessaires pour répondre aux besoins du projet. Il synthétise toutes les réponses aux questions techniques que l'on peut se poser sur le projet.

Le cahier des charges technique est divisé en deux parties. La première partie détaille les spécificités du jeu et les choix techniques qui ont été réalisés. La deuxième partie donne des informations sur la repartition des tâches et leur avancement.

Nom du groupe :	Stonks Industries
Nom du projet :	Lands of Azerith

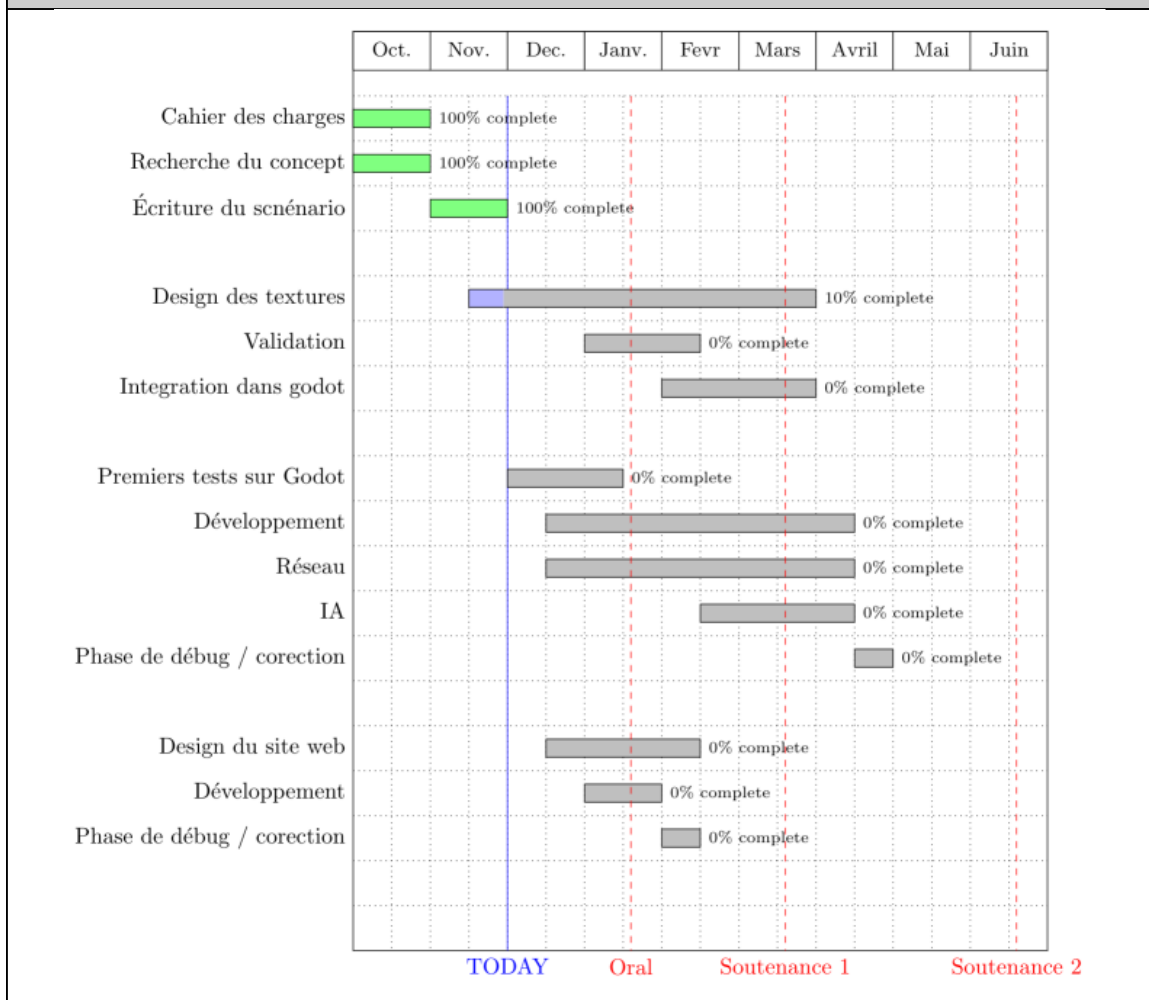
Noms des membre :			
Nom :	Prénom :	Login :	Classe :
Ben Amor	Mohamed-Aziz	mohamed-aziz.ben-amor	B1
Pasquier	Martin	martin.pasquier	B1
Cölsch	Alexandre	alexandre.colsch	B1
Bouarbi	Ayemane	ayemane.bouarbi	B1
Museux	Michaël	michael.museux	B1

Type de jeu :				
Action/Aventure	Battle Royale	Beat them all	Combat	Simulation
FPS	MMORPG	MOBA	Party Games	Survival Horror
Plateforme	Puzzles	Reflexion	Rogue Like	TPS
RPG	RTS	Sandbox	Shoot them up	Course
Autre :				

Caractéristiques générales du jeu :				
IA :	Errer	Attaquer	S'échapper	"Path Finder"
Multijoueurs :	Coopé	Battle (2-4)	Massif	
Réseau :	P2P	Lan	Online	
Caractéristiques graphiques :				
Dimension :	2D	3D	Autres :	
Particularités :	Stéréoscopie	AR	VR	
graphiques :	Perso	Custom	Existant	
Précisions :				
Caractéristiques sonores :				
Musique :	Perso	Custom	Existant	
FX :	Perso	Custom	Existant	
Précisions :				
Autres caractéristiques :				
Site Web :	Perso	Custom	Préfabriqué	

Répartition des tâches : deux personnes par tâche: (R)esponsable & (S)uppléant					
Tâches	mohamed-aziz.be n-amor	ayemane.bouarbi	alexandre.colsch	michael.museux	martin.pasquier
Ecriture de l'histoire		S	R		
IA				R	S
Site web				S	R
Système d'équipement			R	S	
Design personnages / terrains / objets		R	S		
Design de la carte et intégration dans Godot	R		S		
Musiques et effets sonores	S				R
Intégration textures dans Godot	R	S			
Multijoueur	R			S	

Tableau d'avancement des tâches



5 Conclusion

- Récapitulatif du Rapport
- Futur du projet, ce qui reste à faire
- Remerciements et fermeture

