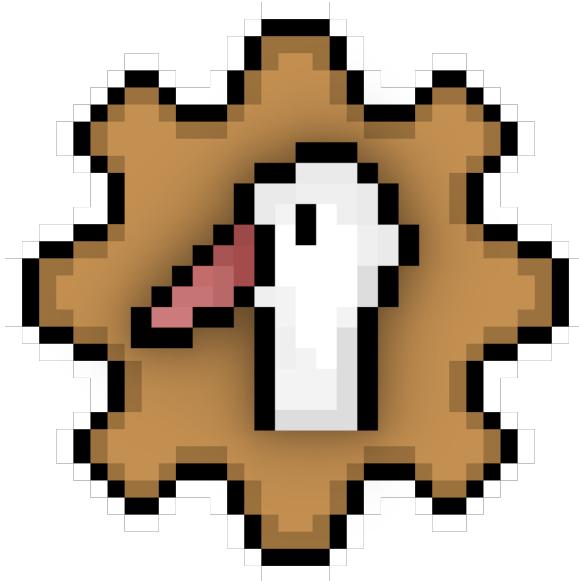


# Rapport de Soutenance n°2



**STORCKI CORP.**

« Plenty Orders »

BEFORT HUGO

GRILLO THOMAS

CHABOISSEAU RAPHAËL

BEVILACQUA LUC

MARS 2025

# Sommaire

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
1.1	Présentation du projet . . . . .	3
1.2	Lore du jeu . . . . .	3
1.3	Avancement du projet . . . . .	4
1.3.1	Attendus . . . . .	4
1.3.2	Réalisations . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Game Design</b>	<b>6</b>
2.1	Outils / Machines de la Cuisine . . . . .	6
2.2	Design Niveau 1 . . . . .	9
2.2.1	Plat . . . . .	9
2.2.2	Textures . . . . .	10
2.3	Design Niveau 2 . . . . .	11
2.3.1	Plats . . . . .	11
2.3.2	Textures . . . . .	12
2.4	Design Niveau 3-4-5 . . . . .	12
2.5	Sauvegardes . . . . .	13
2.6	Scores . . . . .	13
2.7	Skins / Capacités joueurs . . . . .	14
2.8	Collisions . . . . .	15
2.9	Combat joueurs . . . . .	15
2.10	Cuisine, recettes et stockage . . . . .	16
<b>3</b>	<b>Intelligence Artificielle</b>	<b>18</b>
3.1	Clients . . . . .	18
<b>4</b>	<b>Site Web</b>	<b>19</b>
4.1	Page d'accueil . . . . .	20
4.2	Section À propos . . . . .	20
4.3	Section téléchargement . . . . .	21
<b>5</b>	<b>Page de Téléchargement</b>	<b>21</b>
<b>6</b>	<b>Produit Finit</b>	<b>22</b>
6.1	Jouabilité Niveau 0 . . . . .	22
6.2	Jouabilité Niveau 1 . . . . .	22
<b>7</b>	<b>La réalisation du projet</b>	<b>23</b>
7.1	Ses joies . . . . .	23
7.2	Ses peines . . . . .	24
<b>8</b>	<b>Planification et répartition</b>	<b>25</b>

## 1 Introduction

### 1.1 Présentation du projet

Plenty Orders est un jeu multijoueur en deux dimensions (2D) centré sur la cuisine, développé par Storcki Corp. Il adopte un style arcade et s'inscrit dans la catégorie du « kitchen madness »<sup>1</sup>.

Inspiré notamment par *Witchtastic*, *One-Armed Cook* et *Overcooked*, notre objectif est de recréer, à travers Plenty Orders, une ambiance déjantée et amusante. Ce jeu se veut idéal pour des parties entre amis, offrant une expérience conviviale et sans prise de tête, parfaite pour une soirée détente.

### 1.2 Lore du jeu

Les joueurs incarnent des chefs cuisiniers d'un grand restaurant dont la mission est de reproduire un plat mystérieux, laissé en héritage par leur grand-mère. Pour y parvenir, ils doivent parcourir le monde à la recherche de cinq ingrédients essentiels, chacun étant caché dans un pays différent.

Afin de réunir ces précieuses ressources, les cuisiniers ferment temporairement leur restaurant et se lancent dans une aventure culinaire à travers cinq destinations, classées par difficulté croissante :

- **Tutoriel** – Initiation aux mécaniques du jeu et mise en avant de l'histoire en France.
- **Égypte** – Premier niveau avec possibilité de perdre.
- **Japon** – Techniques culinaires complexes et rythme plus soutenu.
- **Italie** – Introduction à la gestion avancée des commandes.
- **Mexique** – Environnement dynamique et contraintes imprévisibles.
- **France** – Le défi ultime, où chaque détail compte.

Au fil de leur voyage, les joueurs découvriront des cultures variées ainsi que de nouvelles façons d'aborder la cuisine. Chaque destination les plongera dans un restaurant local où ils devront gérer la préparation des plats, le service aux clients et la satisfaction générale.

Mais attention... toute négligence pourrait bien entraîner des conséquences inattendues.

---

<sup>1</sup>Folie en cuisine

### 1.3 Avancement du projet

#### 1.3.1 Attendus

	Hugo	Thomas	Raphaël	Luc
<b>Game Design</b>			R	
Outils / Machines de la Cuisine		S	R	
Plats Niveau 1	S		R	
Textures Niveau 1	S		R	
Plats Niveau 2	S		R	
Textures Niveau 2			R	S
Plats Niveaux 3-4-5	S		R	S
Textures Niveaux 3-4-5	S		R	S
<b>Implémentation</b>		R		
Sauvegardes		R		
Score		R		
Skins / Capacités joueurs		R	S	
Collisions	S	R		
Combat joueur	S	R		
<b>Intelligence Artificielle</b>				R
Clients		S		R
<b>Site Web</b>			R	S
Page d'accueil			R	S
Section téléchargement			R	S
Section à propos			R	S
<b>Produit finit</b>				
Jouabilité Niveau 0	S	R	S	S
Jouabilité Niveau 1	S	R	S	S

Table 1: Tableau récapitulatif : répartition des tâches

**R** : Responsable | **S** : Suppléant

### 1.3.2 Réalisations

	% de compléction
<b>Game Design</b>	<b>74%</b>
Outils / Machines de la Cuisine	100%
Plats Niveau 1	100%
Textures Niveau 1	100%
Plats Niveau 2	100%
Textures Niveau 2	100%
Plats Niveaux 3-4-5	10%
Textures Niveaux 3-4-5	10%
<b>Implémentation</b>	<b>86%</b>
Sauvegardes	100%
Score	100%
Skins / Capacités joueurs	80%
Collisions	100%
Combat joueur	70%
<b>Intelligence Artificielle</b>	<b>100%</b>
Clients	100%
<b>Site Web</b>	<b>100%</b>
Page d'accueil	100%
Section téléchargement	100%
Section à propos	100%
<b>Produit fini</b>	<b>52%</b>
Jouabilité Niveau 0	85%
Jouabilité Niveau 1	20%

Table 2: Planning détaillé : avancement des tâches

**R : X%** : pourcentage d'avancement

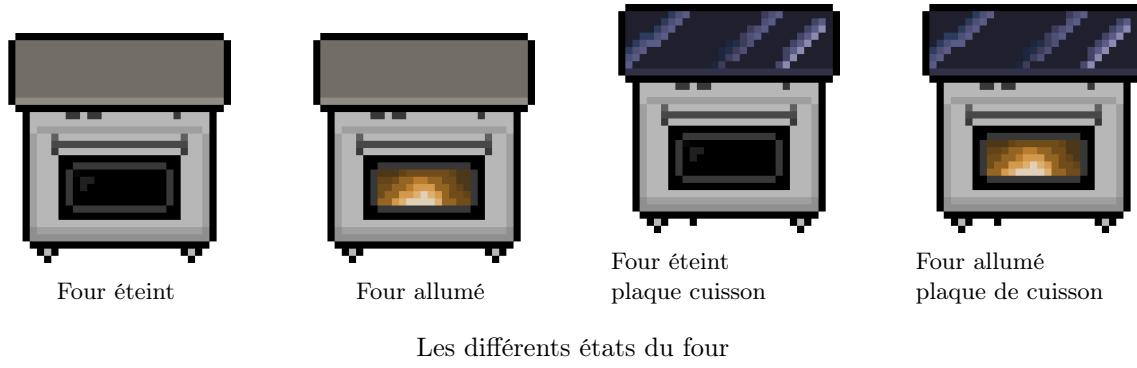
## 2 Game Design

### 2.1 Outils / Machines de la Cuisine

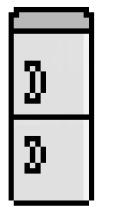
Les machines et outils jouent un rôle central dans notre jeu de cuisine, permettant la création des plats tout en renforçant l'immersion du joueur. Le design visuel, l'ergonomie et la fonctionnalité de chaque élément seront soigneusement travaillés pour offrir une expérience fluide et agréable.

Nous opterons pour un design équilibré entre réalisme et stylisation, avec des machines reconnaissables et adaptées à l'identité visuelle du jeu. Les équipements (fours, plaques de cuisson, mixeurs, friteuses, etc.) seront visuellement clairs tout en restant simples pour assurer une bonne lisibilité.

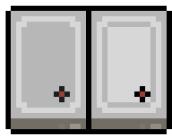
Enfin, les modèles 2D seront optimisés pour garantir des performances fluides, même lors des séquences les plus intenses, en trouvant le bon équilibre entre esthétique et performance technique.



Le choix des fours dans ce projet se base sur leur capacité à simuler différentes étapes de cuisson. Un four standard sera utilisé pour représenter les cuissons classiques, tandis qu'un four avec plaque de cuisson permettra de simuler des préparations nécessitant un espace supplémentaire. Les versions "allumé" et "éteint" permettent de représenter l'état de chaque four pendant le jeu, offrant ainsi une meilleure interaction avec les joueurs.



Frigo



Placard



Poubelle



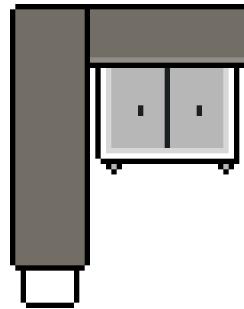
Tiroir

Dans ce projet, ces quatre éléments sont essentiels pour simuler les différentes étapes de préparation et de gestion des ressources en cuisine. Le frigo est utilisé pour stocker les produits nécessitant une conservation au frais, le placard pour les ingrédients secs ou en conserve, la poubelle pour simuler l'élimination des déchets générés pendant la préparation des plats, et le tiroir pour ranger les petits ustensiles ou accessoires nécessaires à la préparation.

Ensemble, ces équipements ajoutent un aspect de gestion et d'organisation réaliste, permettant aux joueurs d'interagir avec des objets courants de la cuisine tout en renforçant l'immersion et la dimension stratégique du jeu.



Side plan

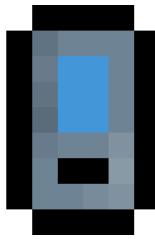


Exemple

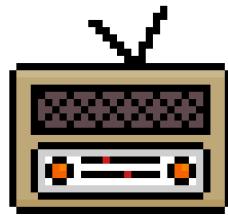


Exemple

Les trois images montrent des vues en side, offrant plus de profondeur qu'une simple vue frontale. La première montre un côté d'un élément, tandis que la deuxième et la troisième ajoutent un placard et un four, illustrant des exemples d'utilisation dans un environnement de cuisine. Ce choix de perspective permet de mieux visualiser l'agencement et l'interaction des objets, rendant la présentation plus dynamique et réaliste.



Téléphone



Radio

Le téléphone et la radio ajoutent une dimension immersive, en diffusant des dialogues ou des extraits audio. Le téléphone permet d'envoyer des messages et des informations, tandis que la radio diffuse de la musique ou des annonces. Ces éléments renforcent l'atmosphère et apportent des informations supplémentaires de manière subtile, contribuant à la profondeur de l'expérience.



Couverts



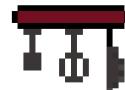
Planche à pain



Poêle



Rouleau



Porte-ustensiles

Les outils présentés, tels que les couverts, la planche à pain, la poêle, le rouleau à pâtisserie et le porte-ustensiles, sont essentiels pour préparer et manipuler les aliments dans la cuisine. Chacun de ces éléments joue un rôle spécifique : les couverts servent à couper, couper et servir les ingrédients, la planche à pain est indispensable pour la préparation des pâtes, la poêle est utilisée pour la cuisson, et le rouleau à pâtisserie permet d'étaler la pâte. Le porte-ustensiles permet de garder ces outils à portée de main et organisés. Ensemble, ils permettent d'optimiser les processus culinaires et assurent une expérience de cuisine fluide et efficace.

## 2.2 Design Niveau 1

### 2.2.1 Plat

Les plats du Niveau 1 seront conçus pour offrir une expérience simple et claire tout en introduisant les mécaniques de base du jeu. L'objectif est de permettre aux joueurs de se familiariser facilement avec la préparation des plats tout en maintenant une esthétique agréable.

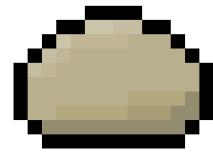
Chaque plat doit être visuellement simple, avec des couleurs et des formes distinctes afin de faciliter l'identification des ingrédients. Le design doit être fonctionnel, avec un équilibre entre lisibilité et attractivité. Cela permet aux joueurs de comprendre rapidement comment chaque composant interagit.



Thé noir

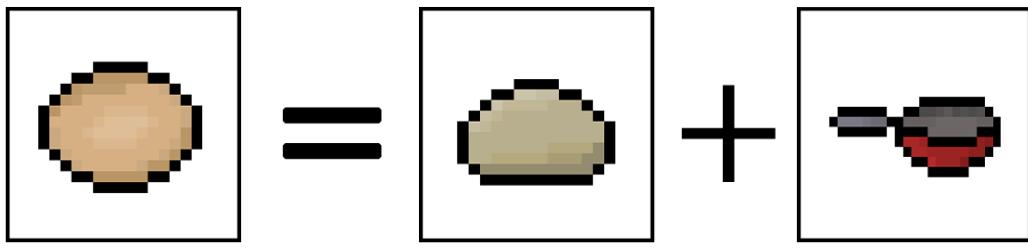


Crêpes



Pâte à pain crue

La réalisation de la crêpe dans le niveau 1 repose sur une préparation simple mais essentielle, permettant d'introduire les mécanismes de cuisson dans le jeu. La pâte à pain crue est versée dans une poêle chauffée, où elle prend progressivement la forme d'une crêpe. Ce processus de cuisson met en avant les bases de la gestion des ressources et des outils. L'image ci-dessous illustre cette étape clé, montrant la crêpe en pleine cuisson.



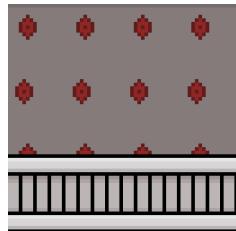
Recette de Crêpes

### 2.2.2 Textures

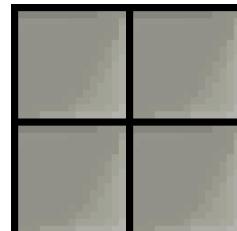
Les textures des éléments du Niveau 1, qui se déroule en Égypte, doivent être simples et claires, facilitant l'identification des objets et matériaux caractéristiques de l'époque. L'objectif est de créer une atmosphère visuelle en adéquation avec le thème égyptien, en intégrant des éléments reconnaissables comme le sable, les murs en pierre et les objets de la vie quotidienne. Ces textures seront à la fois réalistes et stylisées, suffisamment détaillées pour être intéressantes visuellement tout en restant facilement distinguables.

Chaque texture sera soigneusement pensée pour s'harmoniser avec l'univers graphique global du jeu, tout en offrant une variété de matériaux typiques de l'Égypte ancienne, comme le calcaire, les tissus ou les objets artisanaux. L'accent sera mis sur des détails subtils, tels que les motifs sur les murs ou les textures de la pierre, qui enrichissent l'expérience sans encombrer l'image.

Bien que les textures du Niveau 1 restent simples et épurées, elles serviront de base pour des évolutions futures, en se complexifiant à mesure que le joueur progresse dans le jeu, et en introduisant des éléments plus raffinés et détaillés dans les niveaux suivants.



Mur Égypte



Sol Égypte

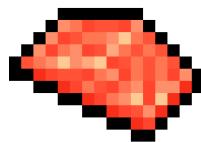
## 2.3 Design Niveau 2

### 2.3.1 Plats

Les plats du Niveau 2, centré sur le Japon, doivent introduire les mécaniques de jeu tout en restant visuellement clairs et cohérents avec le thème japonais. L'ajout de sushis au menu permettra de diversifier les plats tout en conservant des formes et couleurs distinctes, facilitant leur identification pour le joueur.



Sushi



Saumon

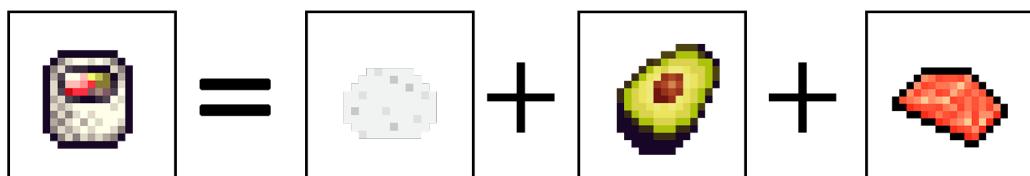


Riz

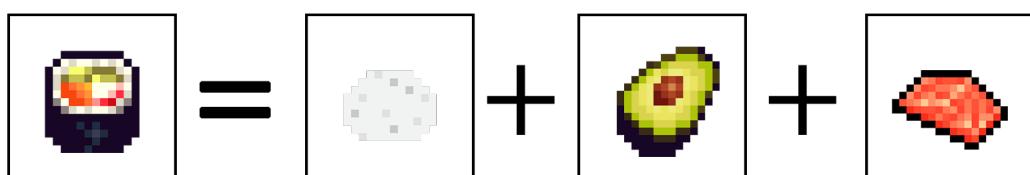


Avocat

Les sushis dans le jeu sont réalisés avec quatre ingrédients principaux : le saumon, le riz et de l'avocat. Le saumon est coupé en fines tranches, l'avocat en lamelles, et le riz est préparé pour être utilisé dans la recette. Ces ingrédients sont ensuite combinés pour former un sushi, qui sera visuellement représenté dans le jeu. L'objectif est de permettre au joueur de suivre les étapes de préparation de manière simple, avec une interface claire et intuitive.



Recette de Sushi

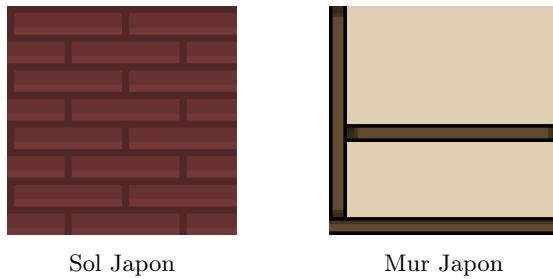


Recette de Sashimi

### 2.3.2 Textures

Les textures des plats du Niveau 2, inspiré du Japon, devront être plus détaillées que celles du Niveau 1, ajoutant une dimension réaliste tout en restant lisibles. Chaque texture devra refléter les spécificités culinaires japonaises, comme la délicatesse du riz, la brillance du poisson cru ou les détails des légumes, avec des nuances et des textures fines pour offrir une expérience immersive.

Les textures évolueront au fur et à mesure que les plats se diversifient, en intégrant des éléments visuels propres à la cuisine japonaise, comme les motifs subtils des sushis ou l'aspect lisse et élégant de la soupe miso. Les textures devront s'adapter à la complexité croissante des recettes tout en restant fidèles à l'esthétique japonaise.



### 2.4 Design Niveau 3-4-5

Les plats et textures des niveaux 3 à 5 viseront à être plus détaillés et complexes, avec des designs et textures plus raffinés, afin de refléter l'évolution du jeu. Bien que nous soyons encore à environ 10 % de la réalisation, ces niveaux introduiront des ingrédients et des techniques plus sophistiqués, offrant ainsi une expérience de jeu plus immersive.

Les textures évolueront pour correspondre à cette complexité croissante, en intégrant des détails plus fins, des nuances subtiles et des effets réalistes qui enrichiront l'immersion du joueur.

Ces améliorations seront réalisées tout en maintenant une cohérence visuelle avec les niveaux précédents et en respectant le style graphique global du jeu, garantissant une transition fluide et une continuité dans l'expérience de jeu.

## 2.5 Sauvegardes

Les systèmes de sauvegarde permettront aux joueurs de conserver leur progression tout au long de leur aventure. Cela inclut la sauvegarde des niveaux terminés, les scores et les paramètres de la session. L'implémentation visera à garantir une gestion fluide des données sans compromettre la performance du jeu.



Sauvegardes du joueur

## 2.6 Scores

Le système de scores enregistrera les performances des joueurs à chaque niveau, en tenant compte des critères définis (temps, précision, etc.). L'objectif est d'offrir un retour immédiat sur la performance des cuisiniers du restaurant et d'une potentielle faillite.



Scores global et du joueur

## 2.7 Skins / Capacités joueurs

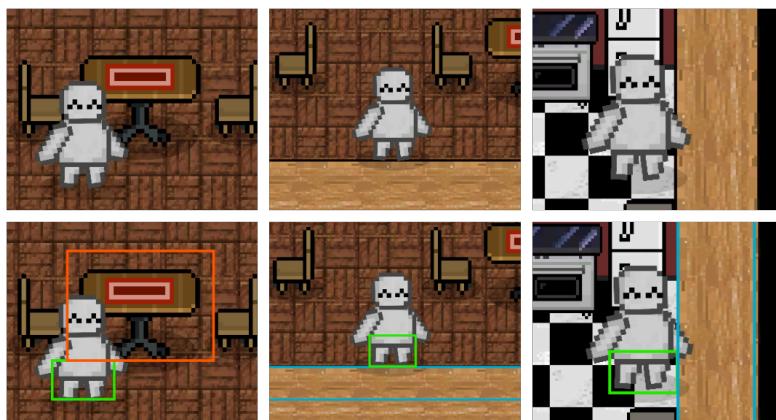
Les skins et capacités des joueurs seront personnalisables, permettant aux joueurs de modifier l'apparence de leur avatar ainsi que d'acquérir de nouvelles compétences à mesure de leur progression. Les implémentations de ces éléments viseront à offrir une expérience de jeu plus immersive et variée, en fonction des choix des joueurs. L'apparence du joueur sera personnalisable dans le menu principal du joueur et visible par les autres.



Personnalisation du skin joueur

## 2.8 Collisions

Les collisions entre objets et personnages seront gérées pour garantir une interaction réaliste et fluide au sein du jeu. L'implémentation des collisions devra tenir compte des différents types d'interactions possibles, telles que les obstacles ou les interactions avec d'autres joueurs. Utilisant un système de "Collider", la forme de celle du joueur est compacte et se limite aux jambes pour un effet de superposition au dessus des objets (tables, murs, etc.).



Collisions joueur (en vert)

## 2.9 Combat joueurs

Le système de combat entre joueurs permettra des affrontements dynamiques, avec des mécaniques de jeu équilibrées et interactives. L'implémentation se concentrera sur la fluidité des combats et l'équilibre des capacités des joueurs pour offrir une expérience compétitive et amusante. Les armes seront disposées dans le restaurant pour être prises et utilisées sans achat au préalable.



Une des armes disposées dans le restaurant

## 2.10 Cuisine, recettes et stockage

Plenty Orders contient un système de stocks d'ingrédients bruts dans le frigo de la cuisine du restaurant, et permet au joueur de prendre un aliment selon la quantité restante et de cuisiner avec. Les quantités sont, en début de partie, dans des quantités aléatoires.



Système du "frigo" avec les ingrédients restants

Les joueurs peuvent cuire des ingrédients au four et cuisiner des plats en utilisant des recettes qui seront détaillées sur un ordinateur dans le restaurant.



Exemple de cuisson au four avec du "pain"

Le système de cuisine permet de combiner au plus 3 ingrédients cuits ou non. Le joueur peut aussi jeter un ingrédient ou le remettre au frigo, jeter un plat, et prendre un verre d'eau. Les recettes devant avoir un ordre précis des ingrédients, une simple erreur de placement peut faire perdre les ingrédients utilisés, comme un système réaliste de cuisine (on ne récupère pas du sucre déjà mélangé à de la farine).



Affichage pour cuisiner des plats



Objet "verre d'eau" et poubelle pour jeter les objets (plats ratés, etc.)

### 3 Intelligence Artificielle

#### 3.1 Clients

L'intelligence artificielle des clients dans le jeu sera conçue pour simuler des comportements réalistes et réactifs face aux actions des joueurs. Les clients auront des comportements variés selon leur humeur ou les événements du jeu, créant ainsi des interactions dynamiques et naturelles qui enrichissent l'expérience de jeu. Le joueur peut interagir avec eux pour récupérer leur commande et les servir.



Interaction avec un client et ajout de leur commande dans une liste partagée entre joueurs



Commandes des clients à remplir



Animations aléatoires des clients

## 4 Site Web

Le site web comprend plusieurs paramètres, tels qu'un mode en noir et blanc pour les daltoniens ou d'autres raisons médicales. Il est également disponible en anglais, permettant ainsi à tout le monde de lire ce que l'équipe de Storcki Corporation souhaite transmettre aux joueurs.

Chaque page de notre site web dispose de ces fonctionnalités, à l'exception de la page de contact, qui redirige vers la page Instagram de notre entreprise.

Comme illustré ci-dessous, les paramètres sont mis en avant dans la barre située en haut de la page. Le mode daltonien est un bouton à cliquer permettant de passer instantanément à une version en noir et blanc.



Page d'accueil avec la barre de paramètres

Ensuite, comme vous pouvez le voir ci-dessous, la sélection de langue permet de choisir entre le français et l'anglais.



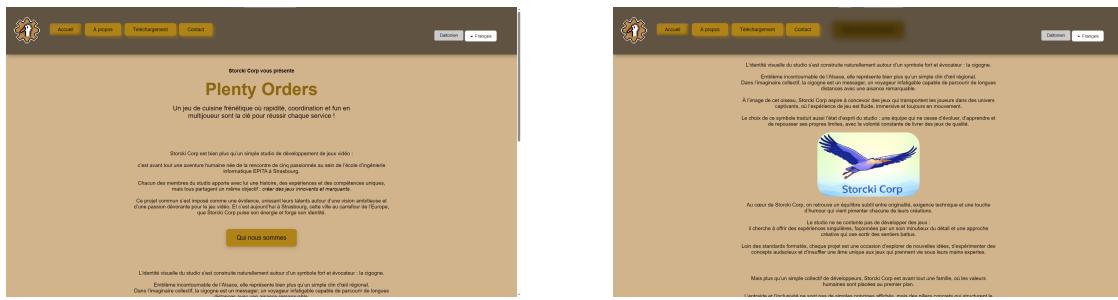
Menu de sélection de la langue

Lorsque cette option est modifiée, tous les textes et boutons de la page sont mis à jour. Cette option est cumulable avec le mode daltonien et peut être appliquée à l'ensemble des pages du site.

## 4.1 Page d'accueil

La page d'accueil du site web sera la première interface avec les utilisateurs et doit être claire et accueillante. Elle garde les couleurs du logo de notre entreprise ainsi que certains élément de notre jeu Plenty Orders.

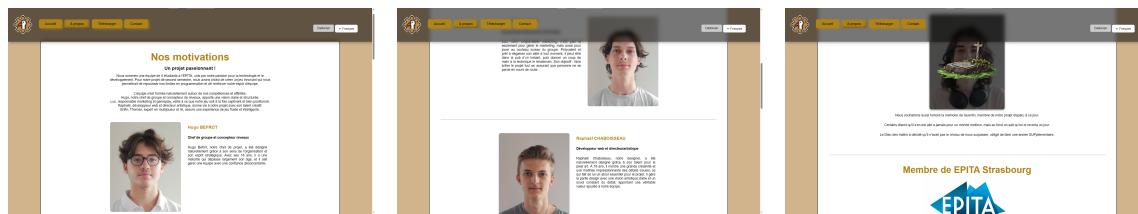
De cette manière, le site reste dans le thème voulu étant le projet de notre équipe. L'entreprise Storck Corporation étant jeune, sera donc présenter dès la d'accueil.



## 4.2 Section À propos

La section "À propos" présente les membres de l'équipe de développement, avec leur photo et leur rôle respectif dans le projet. Les couleurs et le design de la page s'inspirent de l'ambiance du restaurant fictif dans l'histoire du jeu.

Une image rend hommage à "Quentin", ancien membre de l'équipe, qui n'est plus avec nous.



#### 4.3 Section téléchargement

### 5 Page de Téléchargement

La section téléchargement permet aux utilisateurs d'accéder facilement au jeu. En arrivant sur cette page, ils trouvent un bouton simple et direct pour obtenir la dernière version du jeu.



Plus bas sur la page, les utilisateurs peuvent également télécharger des documents supplémentaires, tels que les cahiers des charges et les rapports de soutenance, offrant ainsi un aperçu plus détaillé du développement du jeu. Il est également possible de télécharger un fichier exécutable léger du jeu pour ceux qui préfèrent tester sans passer par le processus d'installation complet.



La page se concentre principalement sur le bouton de téléchargement, mais, à mesure que le jeu évolue, des informations supplémentaires seront ajoutées pour mieux guider les joueurs.

## 6 Produit Finit

### 6.1 Jouabilité Niveau 0

La jouabilité du Niveau 0 est presque terminée, avec environ 85 % du travail effectué. Les joueurs peuvent jouer sans problème, avec une progression fluide à travers les différentes mécaniques du jeu. Les éléments de gameplay sont entièrement fonctionnels, garantissant une expérience stable et agréable pour les utilisateurs, tout en offrant une introduction efficace aux principales mécaniques du jeu.

### 6.2 Jouabilité Niveau 1

La jouabilité du Niveau 1 est encore en développement, avec environ 20 % de la fonctionnalité terminée. Bien que des éléments de base soient déjà en place, des ajustements restent nécessaires pour assurer une expérience de jeu fluide et sans erreurs. Ce niveau introduira de nouvelles mécaniques qui nécessitent encore des tests et des ajustements pour garantir une jouabilité optimale.

## 7 La réalisation du projet

### 7.1 Ses joies

Le développement de \*Plenty Orders\* a apporté de nombreuses satisfactions à toute l'équipe de Storcki Corp. Chaque avancée, qu'il s'agisse de la jouabilité presque finalisée du Niveau 1 ou des premiers pas prometteurs du Niveau 2, renforce notre confiance dans le potentiel du projet. Le jeu avance bien, sans rencontrer de problèmes majeurs de délai, ce qui nous permet de rester sur la bonne voie et de maintenir un rythme de développement régulier.

Une des grandes joies a été de pouvoir enfin se déplacer et effectuer des actions basiques dans le jeu. Cela a marqué un tournant majeur, car l'équipe a pu véritablement voir ses idées prendre forme de manière tangible. Le projet commence réellement à prendre forme et chaque nouvelle fonctionnalité implémentée donne à l'équipe un sentiment de satisfaction et de progression. De plus, les retours des bêta-testeurs ont été extrêmement positifs, ce qui a renforcé notre motivation et nous a permis d'avoir une vision plus claire de ce que les joueurs attendent du jeu. Leur enthousiasme a renforcé notre conviction que nous sommes sur la bonne voie. Nous avons particulièrement apprécié l'intégration des armes dans le jeu, un ajout qui a non seulement enrichi l'expérience mais aussi ouvert la porte à de nouvelles mécaniques de gameplay. Nous avons hâte de développer le côté PvP, qui, selon nous, apportera une dimension encore plus excitante et compétitive à l'expérience du joueur.

Le style graphique choisi, l'homogénéité visuelle entre les différents éléments du jeu (boutons, plats, restaurants) et la cohérence des textures contribuent à créer une expérience immersive et engageante. Les succès rencontrés sur la fluidité des systèmes de sauvegarde, de scores ou encore sur l'intégration des collisions témoignent de notre capacité à transformer des idées en fonctionnalités concrètes et fonctionnelles. Chaque étape franchie représente un pas de plus vers la finalisation du projet, et chaque problème résolu ajoute à la satisfaction de voir les pièces du puzzle se mettre en place.

Cette progression continue nous motive à poursuivre nos efforts, à continuer d'innover et à offrir un jeu à la fois amusant et stimulant. Nous sommes convaincus que l'ajout du multijoueur et de l'intelligence artificielle jouera un rôle clé dans l'interaction et le plaisir du jeu. Nous avons hâte de voir comment les joueurs réagiront face à ces nouvelles mécaniques et de recueillir leurs retours pour continuer à améliorer l'expérience de jeu.

## 7.2 Ses peines

Malgré les progrès réalisés, le développement de \*Plenty Orders\* a rencontré plusieurs défis techniques. Des problèmes d'optimisation des sauvegardes ont ralenti certains aspects du développement, affectant la fluidité du jeu pendant un temps. L'équipe a dû travailler dur pour résoudre ces problèmes et assurer une expérience de jeu fluide.

Les collisions ont pris plus de temps que prévu pour être totalement fonctionnelles, mais ces problèmes ont été résolus juste avant la deadline. Cela a retardé l'intégration de certaines mécaniques importantes, mais tout est désormais en ordre.

Une recette identique pour deux aliments différents a causé des confusions, mais nous allons corriger cela lors de la conception des niveaux pour clarifier les choses.

La période du "PFA" a été la plus difficile, car nous avons eu peu de temps pour nous consacrer au projet. Cependant, cela n'a pas provoqué de conflits dans l'équipe et nous avons su rester productifs malgré la pression.

Enfin, les skins et personnalisations des joueurs, ainsi que leurs capacités, n'ont pas encore été réalisés. C'est le seul retard par rapport au cahier des charges, mais ce travail est prévu pour les prochaines étapes du développement.

## 8 Planification et répartition

Afin de garantir une progression fluide en respectant les deadlines imposées, chaque membres de l'équipes a été assigné à un rôle précis adapté aux compétences et affinités de chacun. La répartition ci-dessous nous a permis et va nous permettre d'éviter les conflits et de maximiser l'efficacité. La mise en place de suppléants permet d'assurer la continuité en cas d'imprévus.

Rôles	Responsables	Description des Tâches
<b>Chef de projet</b>	Hugo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planification générale du projet.</li> <li>- Organisation des réunions.</li> <li>- Suivi de l'avancement global.</li> <li>- Gestion des imprévus et prise de décision.</li> <li>- Supervision de la cohérence esthétique du projet.</li> </ul>
<b>Superviseur marketing</b>	Luc	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Élaboration et exécution des campagnes marketing.</li> <li>- Gestion des réseaux sociaux et création de contenu promotionnel.</li> <li>- Analyse des retours utilisateurs.</li> </ul>
<b>Responsable web développement</b>	Raphaël	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Développement et maintenance du site web.</li> <li>- Intégration des API nécessaires.</li> <li>- Optimisation du site pour améliorer l'expérience utilisateur.</li> <li>- Conception des graphismes et des animations.</li> <li>- Création de l'identité visuelle du jeu.</li> </ul>
<b>Responsable développement du jeu</b>	Thomas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Développement du gameplay et des fonctionnalités techniques.</li> <li>- Intégration des assets visuels et sonores.</li> <li>- Gestion des tests techniques et corrections de bugs.</li> </ul>

Répartition des rôles et responsabilités dans le projet

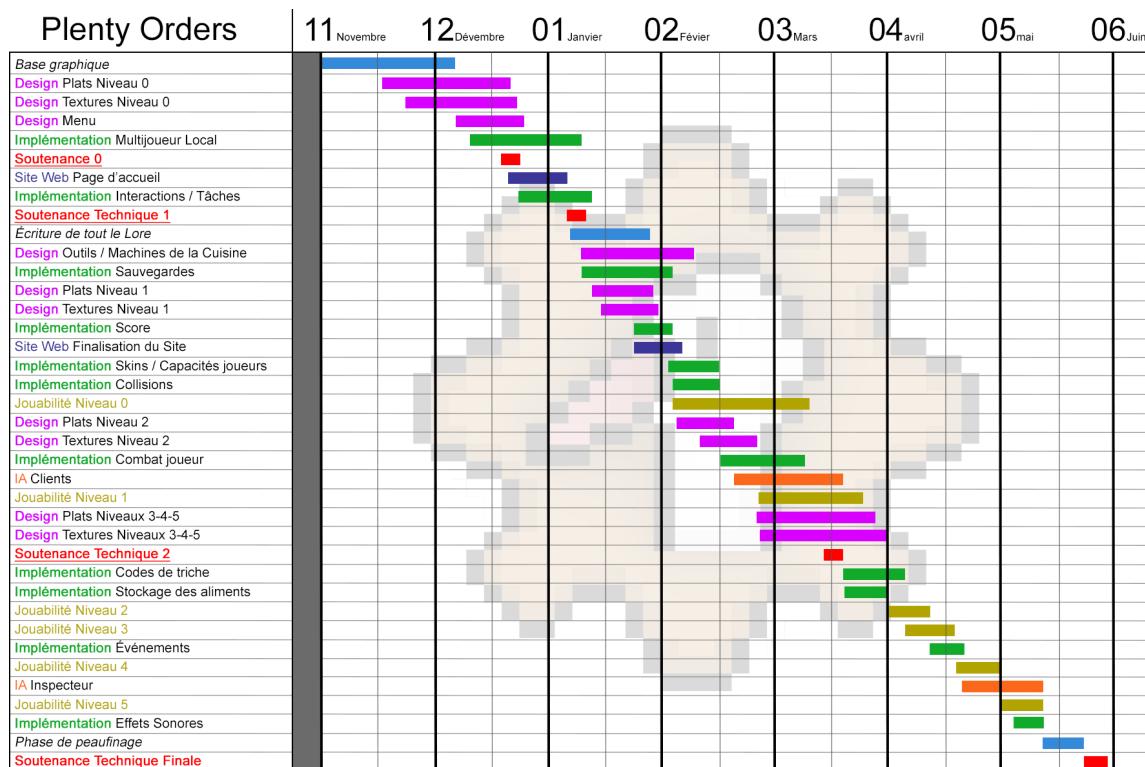


Diagramme de Gantt