

Projet Spécialité Informatique

Mirage's Journey

2017-2018

Fiche projet

Référent technique :

Aurélien MAX amax@limsi.fr

Référent gestion de projet :

Valérie GUIMARD valerie.quimard@u-psud.fr

Membres du groupe :

Nathan BONNARD
Alban DESCOTTES
Morgan FEURTE
Oummar MAYAKI
Hien Minh NGUYEN

Rédacteur : Toute l'équipe

Valideur : Oummar Mayaki

Date : 07/12/2017

Nombre de pages : 3

Livrable 1 : Fiche-projet

Nom des membres de l'équipe	Nathan BONNARD Alban DESCOTTES Morgan FEURTE Oummar MAYAKI Hien Minh NGUYEN
Equipe OBJECTIF LUNE	
Nom du projet	<i>Mirage's Journey</i>
Nom du ref. technique	Aurélien MAX
Nom du ref. GP	Valérie GUIMARD
Description	Jeu d'exploration en 2 dimensions avec vue du dessus dans différents univers. Ce jeu sera intégré dans un site internet avec système de comptes utilisateurs pour sauvegarder la progression pour ainsi jouer sur différents appareils.
Attentes Techniques Organisationnelles Fonctionnelles Académiques Commerciales Éthiques...	<p>Techniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Développement de connaissances concernant Unity/C#. - Possible portée professionnelle car c'est une technologie bien documentée et très répandue dans le monde du jeu vidéo. (https://unity3d.com/fr/public-relations) <p>Organisationnelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Application des méthodes de Gestion de Projet. - Utilisation des technologies de gestion de version (Git) - Apprendre à gérer des cas de conflit ou de dysfonctionnement, tel que l'absence d'un membre de l'équipe. Apprendre à s'adapter aux délais. <p>Fonctionnelles : Respect de l'expression de besoins à la fin du projet.</p> <p>Académiques : Application de notions abordées à Polytech :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Langages objet - UML - Bases de données - Gestion de projet <p>Commerciales : <i>étude de différents moyens permettant de monétiser un jeu vidéo</i> → Le projet sera distribué gratuitement sur notre site web afin d'augmenter sa portée</p> <p>Éthiques : <i>réflexions sur l'éthique dans le monde du jeu vidéo</i> → Ce projet, de par sa nature de jeu d'action/aventure, montre la violence dans un cadre de fiction (les ennemis étant des robots). Dans un cas hypothétique d'une commercialisation, réflexions sur les systèmes de classification de type PEGI.</p>

Livrable 1 : Fiche-projet

Description des grandes phases du projet	<p>Site web</p> <ul style="list-style-type: none"> • Création du site web en lui même • Rendre le site web dynamique avec JavaScript • Test d'intégration d'Unity dans le site web <p>Moteur de jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conception des éléments basiques de l'interface et du jeu <ul style="list-style-type: none"> o création d'un menu avec une classe d'objets cliquables, réutilisation de la classe d'objets cliquables pour les joueurs, les bâtiments etc. Création du cockpit. o création du début du système de jeu (obstacle, joueur, pathing, AI) <p>Ces deux phases seront effectuées en parallèle et sont indépendantes de la conception du jeu, elles sont assez génériques pour être réutilisées partout par la suite selon les besoins du game design.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coder les entrées au clavier/souris <p>Game Design</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conception des niveaux et du gameplay en lui-même : en même temps de l'élaboration du moteur. Puzzles, indices, objets utiles à la quête... • Design des zones et des combats • Écriture de l'histoire, des dialogues. Réalisation des sprites, des armes, des animations, des cinématiques... • Équilibrage du jeu • Correction de bugs du système
---	---

Livrable 1 : Fiche-projet

Livrables du projet	<p>Site internet hébergé contenant une base de données pour les utilisateurs et le jeu jouable.</p> <p>Documents de gestion de projet et documentation du jeu.</p>
Attentes de l'équipe pour ce projet	<p>Expérience dans la gestion et la réalisation de projet.</p> <p>Gain de compétences en développement web, sur le langage C# et le moteur de jeu Unity.</p> <p>Réaliser un jeu vidéo divertissant et artistique.</p>
Compétences de l'équipe pour ce projet	<p>Morgan : 4 mois d'expérience professionnelle dans le développement web</p> <p>Nathan et Alban : expérience personnelle dans le développement web</p> <p>Minh : expérience dans le dessin digital</p> <p>Nathan : un projet personnel réalisé avec la technologie Unity</p> <p>Groupe entier : connaissance de la méthodologie UML et du développement en langage objet</p>
Compétence à acquérir pour l'équipe pour ce projet	<p>Apprentissage de l'utilisation du moteur de jeu Unity et de son langage utilisé C#</p> <p>Améliorer nos connaissances dans les différents domaines abordés</p>