

Projet Spécialité Informatique

*Mirage’s Journey*

2017-2018

Comptes-rendus de réunion

Référent technique :

Aurélien MAX [amax@limsi.fr](mailto:amax@limsi.fr)

Référent gestion de projet :

Valérie GUIMARD [valerie.guimard@u-psud.fr](mailto:valerie.guimard@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 : 8

**Compte-rendu**

**Date**

9 novembre 2017

**Personnes présentes**

Nathan Bonnard, Alban Descottes, Morgan Feurte, Hien Minh Nguyen, Oummar Mayaki

**Sujets abordés**

* Fiche Projet

Prise de connaissance de la fiche projet à remplir sous les deux prochaines semaines.

Discussions à propos des champs à remplir.

* Jeu

Discussion à propos du gameplay du jeu.

DIscussion à propos du design du jeu.

* Création du Trello et du Discord “Objectif Lune”

**Compte-rendu**

**Date**

16 novembre 2017

**Personnes présentes**

Nathan Bonnard, Alban Descottes, Morgan Feurte, Oummar Mayaki

(Hien Minh Nguyen absent)

**Sujets abordés**

* **Fiche Projet**

Validation de la fiche projet pour l’envoyer au responsable.

Elle n’est pas encore complète et il faudrait l’envoyer à Aurélien MAX (et mettre Valérie GUIMARD en copie !) afin qu’il la valide et nous aide à la compléter.

* **UML**

Discussion à propos du diagramme UML du jeu.

Création de la première version du diagramme UML.

→ <https://repository.genmymodel.com/meakitfed/ObjectifLune>

* **Jeu**

Discussion à propos d’un point du jeu : Arbres des compétences des personnages (Personnage/Mirage).

→ Un seul arbre de compétences ou un par personnage ? -> un par personnage

**Compte rendu**

**Date**

23 novembre 2017

**Personnes présentes**

Nathan Bonnard, Alban Descottes, Morgan Feurte, Hien Minh Nguyen, Oummar Mayaki

**Objet :** *Cours GP*

**Décisions**

* **Réunion à Polytech 30/11/17 pour élaborer l’arbre et finir la matrice des risques**
* **Rôles**

Minh a été désigné chef de projet.

Oummar sous-chef/responsable GP

Nathan responsable technique Jeu

Morgan responsable technique Web

Alban responsable tests

* **Jeu (Interface)**

\*Jauges qui indiquent le niveau de bouclier de chaque perso.

→ Une fois le bouclier écoulé, les persos ont 1 SEUL point de vie

→ Effet de contour rouge pour dire “Attention ! Dernière chance”

→ Bouclier rechargeable en retournant au vaisseau et en se branchant dessus

→ Un effet visuel autour de la barre du personnage qu’on contrôle actuellement

\*Minimap bougeable sur l’interface

→ sur des points fixes de l’interface? ou librement ?

→ plutôt un radar qu’une minimap, on pourra pas l’utiliser pour se déplacer

* **Jeu (gameplay)**

\*Arbre

→ un seul arbre qui regroupe les compétences deux personnages

→ déblocage de compétences mixtes à partir de la portion d’arbre de chacun.

→ toujours en se basant sur les 5 compétences de base (dash, lien, shield, griffe, grenade/tir special)

→ Niveaux de difficulté?

**Actions**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Responsable** | **Date limite** |
| Réfléchir à compétences et liens. | Chacun | 30/11/17 (1 sem) |

**Informations**

* **Matrice des risques**

Commencé à rédiger la matrice des risques

* **Fiche heures passées**

Commencé à rédiger la fiche des heures passées sur le projet.

**Compte-rendu**

**Date**

Jeudi 30 novembre 2017

**Personnes présentes**

Nathan Bonnard, Alban Descottes, Morgan Feurte, Hien Minh Nguyen, Oummar Mayaki

**Objet de la réunion**

Définition des attentes de l’équipe en terme de gestion de projet au cours d’une réunion avec Aurélien Max.

**Décisions**

Ecriture des attentes.

**Techniques** : développement de connaissances générales concernant Unity/C#. Possible portée professionnelle car c’est une technologie bien documentée et très répandue dans le monde du jeu vidéo.

**Organisationnelles** : application des méthodes de GP. Utilisation des technologies de gestion de version (Git) afin que tous les membres aient accès aux fichiers du projet, n’importe où. 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. Travailler avec la méthode agile.

**Fonctionnelles** : respect de l’expression de besoins à la fin du projet. Obtenir un moteur fonctionnel et un jeu jouable par n’importe qui, sur les principales plateformes d’ordinateur.

**Académiques** : application de certaines notions abordées à Polytech (langage objet, UML, base de donnée et gestion de projet).

**Commerciales** : étude de différents moyens permettant de monétiser un jeu vidéo (vente directe, micro-transactions, abonnement). Modèle du logiciel libre : projet distribué gratuitement sur notre site web afin d’augmenter sa portée.

**Éthiques** : Diverses réflexions sur l’éthique dans le monde du jeu vidéo : problèmes d’addiction, présence de la violence…

Ce projet, de par sa nature de jeu d’action/aventure, montre la violence dans un cadre de fiction (les ennemis sont des robots). Dans un cas hypothétique où il recevrait une classification PEGI de +7 ou +12.

**Actions**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Responsable** | **Date limite** |
| Déterminer les documents à rendre pour la soutenance de la semaine d’après.  Envoyer la liste à Aurélien Max et préparer ces documents. | Minh  Alban  Oummar | 07/12/2017 |
| Rédiger la partie “Attentes de l’équipe" de la fiche projet et l'envoyer. | Nathan  Minh | 01/12/2017 |

**Compte-rendu**

**Date**

21 Décembre 2017

**Personnes présentes**

Nathan Bonnard, Alban Descottes, Morgan Feurte, Hien Minh Nguyen, Oummar Mayaki

**Objet de la réunion** *Cours GP*

**Décisions**

* **Fiche Projet**

Il faut refaire la section Attentes. Voir avec Aurélien MAX

* **Documents GP**

Plusieurs des documents sont à revoir ou à refaire totalement... voir Actions et Notes de Soutenance.

**Actions**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Responsable** | **Date limite** |
| Demander les attentes (ou un RDV) à Aurélien MAX | Oummar | 21/12/2017 |
| Refaire la Matrice RACI | Morgan | 11/01/2017 |
| Refaire la Matrice des risques | Oummar | 11/01/2017 |
| Refaire le planning prévisionnel | Oummar | 11/01/2017 |

**Informations**

* **Estimation charge des tâches**

Création du tableau de l’estimation de la charge des tâches. Il est à remplir en même temps que le tableau des heures passées sur le projet.

**Compte-rendu**

**Date**

11 Janvier 2018

**Personnes présentes**

Nathan Bonnard, Alban Descottes, Morgan Feurte, Hien Minh Nguyen, Oummar Mayaki

**Objet de la réunion** *Cours GP*

**Décisions**

* **Choix de design pour différents item de l’interface**

\*Arbre de compétence

\*Boutons d’activation de compétences

**Actions**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Responsable** | **Date limite** |
| Terminer de corriger les documents de GP (Matrice des risques, matrice RACI, Planning) | Oummar | 18/01/2018 |

**Informations**

* **Commencement de la préparation de la soutenance**

Rédaction du script de la présentation

Polissage des derniers documents, **toujours en cours, et à terminer pour la soutenance, voir Actions**