**Explication de l’organisation mise en place**

Notre projet est entièrement centré autour de la spécialité informatique. Ainsi, il ne possède pas une organisation aussi complexe que d’autres.

En effet, le développement d’un logiciel (basé sur nos propres besoins et non ceux d’un client) peut se faire de manière très flexible. En fonction de la progression du projet et de notre emploi du temps du S8, nous pourrons nous adapter de manière rapide à tout changement, à travers des réunions hebdomadaires.

Le choix d’Unity a été fait grâce à la renommée du moteur dans le monde du jeu vidéo. La documentation détaillée du logiciel nous sera très utile lors du développement. Quant à la partie web, nous avons choisi les langages traditionnels tels que le PHP et le SQL. Cela nous permettra d’acquérir des compétences essentielles qui n’auraient pas pu être acquises à travers l’utilisation d’un framework.

Les responsables des différentes parties du projet ont été nommés d’après leurs expériences précédentes et de leurs connaissances techniques. Nous possédons ainsi des domaines différents de responsabilité, afin de donner à chacun d’entre nous une première expérience de management de projet.

Tous les fichiers utilisés pour le projet seront éventuellement mis en ligne (sur une plateforme de versionnage), accompagnés d’une documentation. Cela permettra d’avoir une approche polyvalente du codage “à dix mains”.