

Projet Spécialité Informatique

*Mirage’s Journey*

2017-2018

Fiche projet

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 : 3

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom des membres de l’équipe**  **Equipe OBJECTIF LUNE** | Nathan BONNARD  Alban DESCOTTES  Morgan FEURTE Oummar MAYAKI  Hien Minh NGUYEN |
| **Nom du projet** | *Mirage’s Journey* |
| **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… | **Techniques**:   * 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>)   **Organisationnelles**:   * 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.   **Fonctionnelles** : Respect de l’expression de besoins à la fin du projet.  **Académiques** : Application de notions abordées à Polytech :   * Langages objet * UML * Bases de données * Gestion de projet |
| **Description des grandes phases du projet** | **Site web**   * Création du site web en lui même * Rendre le site web dynamique avec JavaScript * Test d’intégration d’Unity dans le site web   **Moteur de jeu**   * Conception des éléments basiques de l’interface et du jeu   + 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.   + création du début du système de jeu (obstacle, joueur, pathing, AI)   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.   * Coder les entrées au clavier/souris   **Game Design**   * 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 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Livrables du projet** | Site internet hébergé contenant une base de données pour les utilisateurs et le jeu jouable.  Documents de gestion de projet et documentation du jeu. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Attentes de l’équipe pour ce projet** | Expérience dans la gestion et la réalisation de projet. Gain de compétences en développement web, sur le langage C# et le moteur de jeu Unity.  Réaliser un jeu vidéo divertissant et artistique. |
| **Compétences de l’équipe pour ce projet** | Morgan : 4 mois d’expérience professionnelle dans le développement web  Nathan et Alban : expérience personnelle dans le développement web  Minh : expérience dans le dessin digital  Nathan : un projet personnel réalisé avec la technologie Unity  Groupe entier : connaissance de la méthodologie UML et du développement en langage objet |
| **Compétence à acquérir pour l’équipe pour ce projet** | Apprentissage de l’utilisation du moteur de jeu Unity et de son langage utilisé C#  Améliorer nos connaissances dans les différents domaines abordés |