**Super présentation**

**waou**

**Bonjour a tous, merci d’être là ce jeudi 18 janvier !**

# Approche générale et contexte : (en s’appuyant sur la fiche projet) : Minh

#pasAgile #maisHabile

Création d’un projet par nous-même, choix du jeu vidéo, système de vote pour déterminer un sujet plaisant à tous. Ecriture collective d’une scénario, d’un univers et d’un gameplay.

Description de notre bébé : Mirage’s Journey (magnifique image de Minh avec le Mirage qui regarde par la fenêtre)

création d’un RPG, vu de haut

contrôle 2 personnages pour vivre des aventures incroyables sur des planètes.

Jeu développé sur le logiciel Unity, langage C#, qui est un standard dans le monde du jeu vidéo. Il sera mis en ligne gratuitement sur un site web de notre cru (PHP, HTML, CSS, Javascript sans framework)

# Pourquoi Unity ? Nathan

Pérennité pendant 10/15 ans au moins.

* Expliquer tous les choix genre pourquoi on a choisi Unity, pourquoi PHP, etc (même si c’est déjà un peu écrit dans la fiche projet?)
  + pérennité des outils? (en l’occurence Unity)

# Organisation de l'équipe, les responsabilités, les rôles, les outils de communication etc. Morgan

**Rôles** :

Différents responsabilités en fonction du passé des membres (Morgan web, Nathan Unity)

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Responsabilité** |
| **Morgan** | Respo Web |
| **Nathan** | Respo Unity |
| **Alban** | Respo Test, Développeur |
| **Oummar** | Respo GP, Assistant chef de projet |
| **Minh** | Chef de projet, Respo graphismes |

**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.

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”.

Au début, volonté de bien communiquer pour réussir le projet. A cause de trop d’outils pour l’organisation, nous en sommes venus à ne pas utiliser certain ou à ne plus savoir bien où regarder pour trouver une information.

Au début nous voulions utiliser Google Drive pour le stockage, Trello pour assigner les tâches et visualiser la progression, messenger pour signaler

- alerter les autres et Discord pour finalement avoir la même utilité de trello. Vous l’avez compris, Il y avait un outil de trop et nous avons finalement choisis d’abandonner Trello, connaissant moins l’outil que Discord et étant déjà de grands utilisateurs de Discord pour la plupart.

# Bilan du semestre / difficultés rencontrées / moyens mis en œuvre pour les dépasser… Minh

**Difficultés techniques :**

* S’habituer aux technologies utilisées. Formations, beaucoup d’apprentissage.
* Soulever le fait que la technologie facilite beaucoup de choses -> peu de difficultés techniques.

**Difficultés organisationnelles :**

* Travailler à dix mains ? comment se répartir le travail efficacement sans le “détruire” (Répartition des tâches)
* Surtout de l’ordre temporel. En effet, le S7 est le pire semestre de notre vie (Frenoux, 2017). Nous avons eu du mal à alterner entre projet et cours, même en sacrifiant sommeil, vie personnelle et Jafar sur un autel.
* Obtenir une réponse aux mails. Communication lente car les responsables sont sans doute très occupés.
* Et comme dit précédemment on a utilisé trop d’outils de com

**Retour d’expérience sur le projet**

Ce projet nous a permis de découvrir de nombreux aspects du travail en équipe dans le domaine de l’informatique.

Tout d’abord, il nous a permis de pratique le code “à 10 mains”, c’est-à-dire l’art d’organiser plusieurs personnes afin de paralléliser efficacement les tâches. De plus, nous avons pu découvrir un outil de développement complexe utilisé couramment dans le milieu du jeu vidéo, Unity. Ainsi, nous avons dû faire face à des problématiques différentes et complexes rencontrées par les développeurs professionnels. Grâce aux outils de la gestion de projet, nous avons pu nous préparer pour la partie technique se déroulant au S8, tout en naviguant dans le chaos qu’est le S7.

Malgré les progrès effectués sur le moteur de jeu, nous déplorons le manque de temps consacré à la technique lors de ce semestre. En effet, nous ne disposons pas de créneau dédié à la réalisation technique de ce projet.

# Planning prévisionnel du S8 avec un descriptif du reste à faire Nathan

* Partie dézoomée du planning + montrer quelques détails maybe ?
* fait : partie gp, site web (presque) et interface. Nous avons également travaillé sur la partie gamedesign.
* **Reste à faire : partie technique**
* Création du moteur de jeu. Ecriture du code reste la majeure partie restante.
* \*il faut mettre une barre dans le tableau prévisionnel de là où on est\*

# Les points critiques qui devront requérir votre attention au s8 Morgan

* Faire attention à l’estimation de certaines tâches : comme c’est la première fois qu’on a estimé la charge et la durée des tâches, il se peut qu’on ait fait des erreurs d’estimation. Hopefully ce sera dans le bon sens i.e. ça prendra moins de temps que prévu.
* Lui répondre qu’Aurélien Max n’a vraiment pas pu nous aider pour ça quand elle dira “mais je suis sur qu’il peut vous aider à estimer correctement”. Les technologies sont trop nouvelles pour que notre responsable ait de l’expérience et un retour sur le sujet.
* Ne pas penser au produit final, essayer de penser à la création du moteur de jeu dans notre univers pour répondre aux attentes du responsable MAX avant tout. Effectuer des tests unitaires pour ensuite penser au scénario, transitions, etc..

# Démo : Nathan