**Intro**

*1mn*

Salut

Projet spécialité

contexte du projet : nous en apprendre plus sur le développement d’un jeu vidéo

codage à 10 puis 12 mains

**Le jeu (la démo)**

*7mn*

1) (**Morgan**) Site web : développement du site par Morgan, fonctionnalités, login, français, anglais, inscription puis jeu

2) (**Nathan**) Menu principal : fond entièrement fait main. Possibilité de charger une sauvegarde mais également d’accéder aux options. Nous allons lancer une nouvelle partie

3) (**Oummar** ?)Lancement d’une partie : brouillard de guerre, animation de marche.

4) (**Alban**) Pathfinding

5) (**Morgan** ?) Encounter premier ennemi : mécaniques de combat, tir. Quand l’ennemi meurt : on gagne des pièces détachées et on peut ainsi choisir une compétence (faire en sorte qu’après la première mort de l’ennemi on level up)

Attaque de base

6) (**Nathan**) arrivée au village : système de quête.

7) (Alex) On peut aussi montrer le système de sauvegarde

7) (**Oummar** ?) on tue le boss, on fait la quête secondaire.

**Le projet**

**Comparatif prévu/effectif (Alex)**

*1mn*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Élément prévu** | **Travail effectif** | **Raison du changement** |
| 5 niveaux, 5 planètes | 1 grand niveau (démo) | manque de temps |
| Jeu en 2D vue de dessus | Jeu en 2.5D vu penchée | Style artistique plus adapté à la 2.5D |
| 5 compétences | 3 compétences | difficulté de coder certaines compétences |
| Des cinématiques, une histoire développée, des voix pour les personnages | Une histoire simplifiée, beaucoup d’éléments de l’histoire passés à la trappe | manque de temps |
| Une interface développée avec plusieurs boutons d’option en bas de l’écran | Une interface simplifiée, plus claire et plus facile d’utilisation, s’adaptant à tout type d’écran | changement de philosophie du design |

**Points positifs/points négatifs**

**positif :**

*1mn*

* Bonne utilisation des outils (stockage : drive, communication : messenger/discord) : utilisation efficace qui a vite permis de nous coordonner dans nos actions. Nous avons donc mené une stratégie de communication efficace, renforcée par la bonne entente dans l’équipe. Aucun problème relationnel n’a été relevé et les décisions des responsables ont été suivies et exécutées.
* Code propre et fonctionnel. Bonne utilisation des mécaniques/préceptes d’Unity (prefabs, gameobject, animators etc. au lieu tout coder nous même à chaque fois)

**négatif (Oummar) :**

*2mn*

* Non respect du planning et des docs de Gestion de Projet : difficulté à prévoir en avance sur un projet dont nous ne connaissions que peu la technologie utilisée.
* Compartimentage des domaines (dans le sens : on s’explique pas les choses entre nous) : dû au manque de réunions physiques, lui même dû au fait que l’edt n’a que très peu accordé de créneaux au projet.

De plus, Unity n’étant pas disponible sur les PC de l’école, nous avons dû développer principalement depuis chez nous (ordinateurs plus puissants, deux écrans…)

* Négligemment des tests : faute de temps, nous avons effectué qu’une série de tests informels

**Perspective (Morgan)**

*1mn*

Code solide facile à utiliser grâce aux préceptes d’unity

Pas très intéressant pour des étudiants qui veulent commencer unity, mais plutôt pour ceux qui veulent continuer du gamedesign

possibilité de continuer le travail sur les tests

(morgan)

**Conclusion**

*1mn*

- ce que nous avons retenu : très difficile de respecter les limites prédéfinies d’un projet

Planifier un truc n’est pas évident, surtout lorsqu’on ne connaît pas la technologie que l’on va utiliser : peu importe le nombre de tutoriel qu’on suit, c’est seulement avec une expérience pratique sur un projet qu’on arrive à estimer la durée d’un projet.

Nous avons mtn de l’expérience dans la réalisation d’un projet

**Remerciements**

* Valérie Guimard : pour son avis avisé
* Aurélien Max : pour son avis avisé
* Corentin Manscour : notre conseiller game design et créateur des musiques du jeu
* Jabar (?) Mayaki : frère d’Oummar