

PFA Minecraft

Présentation GOLD

Contenu qui serait intéressant à voir dans votre diaporama :

- **Présentation de la Team et rappel des contraintes du projet**, expliquer que le projet était d'une durée de 5 semaines (dont 1 semaine de prototypage) et par groupe de 3 personnes. À vous de voir comment rendre ça 'intéressant'. Les diaporamas des PFE de cette année commençaient presque tous par cette diapositive en mettant une photo de la team et en expliquant le rôle de chacun sur le projet.

- **Présentation et résumé rapide du jeu initial**, tout le monde ne connaît peut-être pas Minecraft. Donc rappeler le but du jeu, le Gameplay, l'histoire s'il y en a une, etc.... Bref : surtout le GamePlay du jeu !

- **Contexte technologique**, à savoir le **choix du moteur**, les **outils utilisés** (Trello, SVN, Visual Studio, etc.) et les **plateformes ciblées** (PC, Mobile, Console). Vu que le but était de recoder **votre propre moteur** (du moins les fonctionnalités nécessaires), n'oubliez pas de bien mettre en avant cette difficulté supplémentaire en expliquant simplement les contraintes que cela rajoute.

Vous pouvez faire une **liste simple** des **librairies** et **technologies** dont vous vous êtes servis (OpenGL, GLFW, GLEW, etc.) et bien préciser que vous utilisez des **Shaders** !

- **Analyse technique**, à savoir principalement les features développées (avec des Screenshots en parallèle). Pas de mots techniques ou d'explications de comment vous les avez programmés : juste expliquer le contenu de votre jeu. C'est sûrement la partie la plus grosse de votre diaporama, celle qui prend le plus de temps à présenter. N'hésitez pas à vous baser sur pas mal de screenshot/d'images pour éviter de rendre ça ennuyeux !

- **Présentation du jeu**, faire une diapo de transition entre votre diaporama et le test en live de la build de votre jeu. Très simple, mais efficace.

- **Des questions ?** : conclusion de la présentation en posant cette simple question.

Précisions :

- Je vous rappelle qu'un diaporama doit contenir un maximum **d'images** et peu de **textes** (le but étant que le public n'arrête pas de vous écouter pour lire le texte).

- Prenez cette présentation au **sérieux**, c'est un excellent **entraînement**.

- **Valorisez** votre projet, ne soyez **pas sarcastique/dévalorisant** sur votre propre projet, ce n'est pas le but... Rigoler d'un bug avec le public, c'est cool et amusant, mais être pessimiste et négatif : c'est maaaaal !

- Soyez **fier** de votre projet et **garder le sourire**, c'est le plus important ! :-)