



EAGL Game

Emmanuel Boureau
Alfred Brisac
Guillaume Martin
Lambert Aussaguel

Summary

- Introduction
- Analyse / Conception
- Development
- Management

Introduction

Lambert Aussaguel

- Project Manager

Emmanuel Boureau

- Game Designer

Alfred Brisac

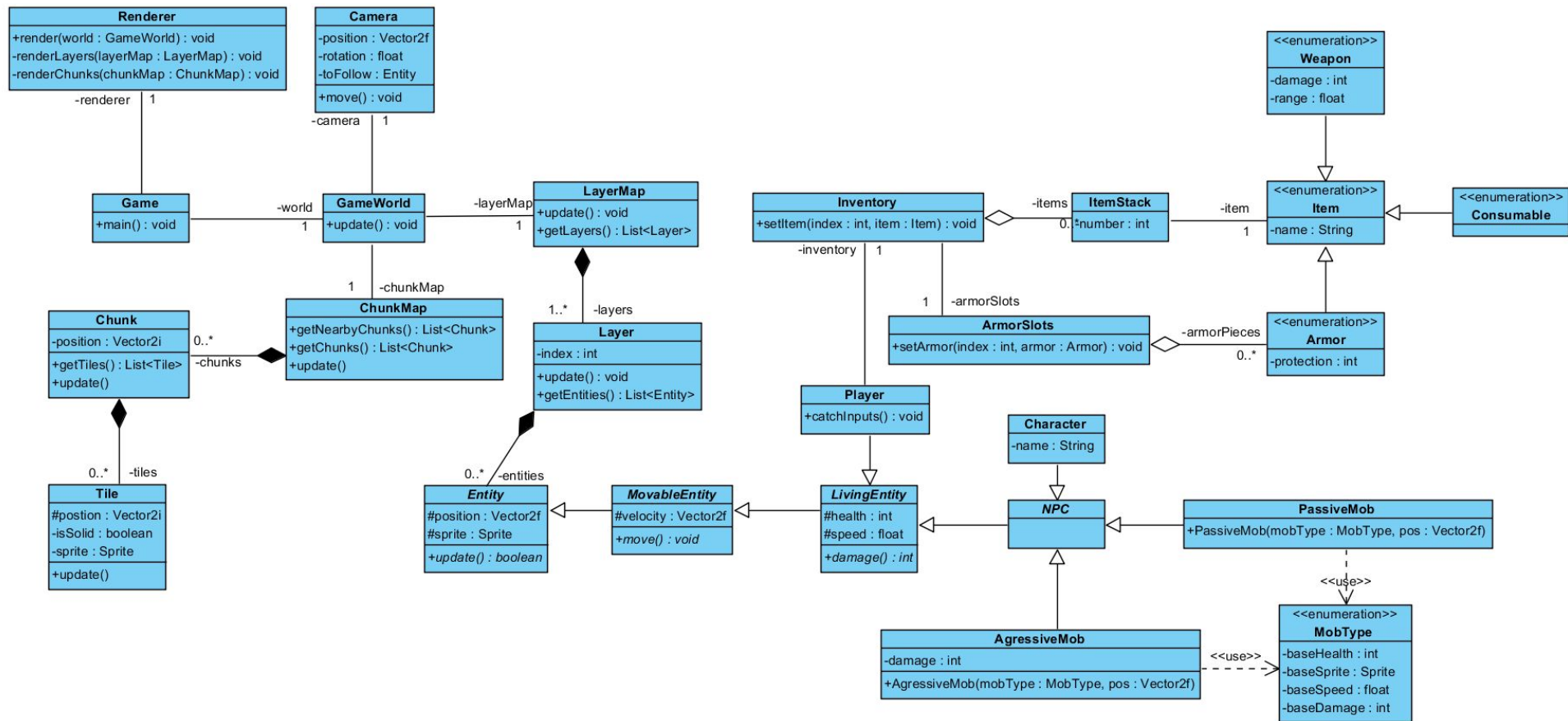
- Game Engine Developer

Guillaume Martin



Analyse / Conception

- **Game Engine**
 - Affichage
 - Chargement
 - Map de Tiles
 - Couches d'Entités
 - Mise à jour
- **Game Design**
 - Terrain
 - Entités
 - Interface



Développement

Répartition des tâches

- **Lambert : Audio (OpenAI)**
 - Source
 - Listener
 - Sound Database
 - Sons différents pour une même action

Développement

Répartition des tâches

Emmanuel : Game Designer

- Entités
 - Personnage
 - Joueur
- Collision / Comportement
- Inventaire
 - Armes / Munitions
- Textures
 - Tile
 - Entités
 - Animation

Développement

Répartition des tâches

Alfred : Game Engine Developer

- Affichage (Rendering OpenGL)
- Terrain
 - Chunks
 - Tiles
- Interface Graphique
 - Buttons
 - Texte
- Évènements

Développement

État de réalisation

Application totalement fonctionnelle

- Fonctionnalités principales réalisées
 - Déplacement
 - Collision
 - Combat
 - Inventaire
 - Map

Développement

État de réalisation

- Fonctionnalités non réalisées
 - Armure
 - Progression du joueur
 - Sauvegarde incomplète
 - Pas de quête
 - Un monde restreint

Gestion

Planning (Gantt) :

- Bon suivi du planning
- Retard accumulé

Gestion

Coûts :

- Alfred et Emmanuel
 - trop d'heures en technique (double)
- Lambert et Guillaume
 - peu d'heures en technique
- Heures d'organisations restantes pour toute l'équipe



Merci de votre attention !

Des questions ?