



# 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

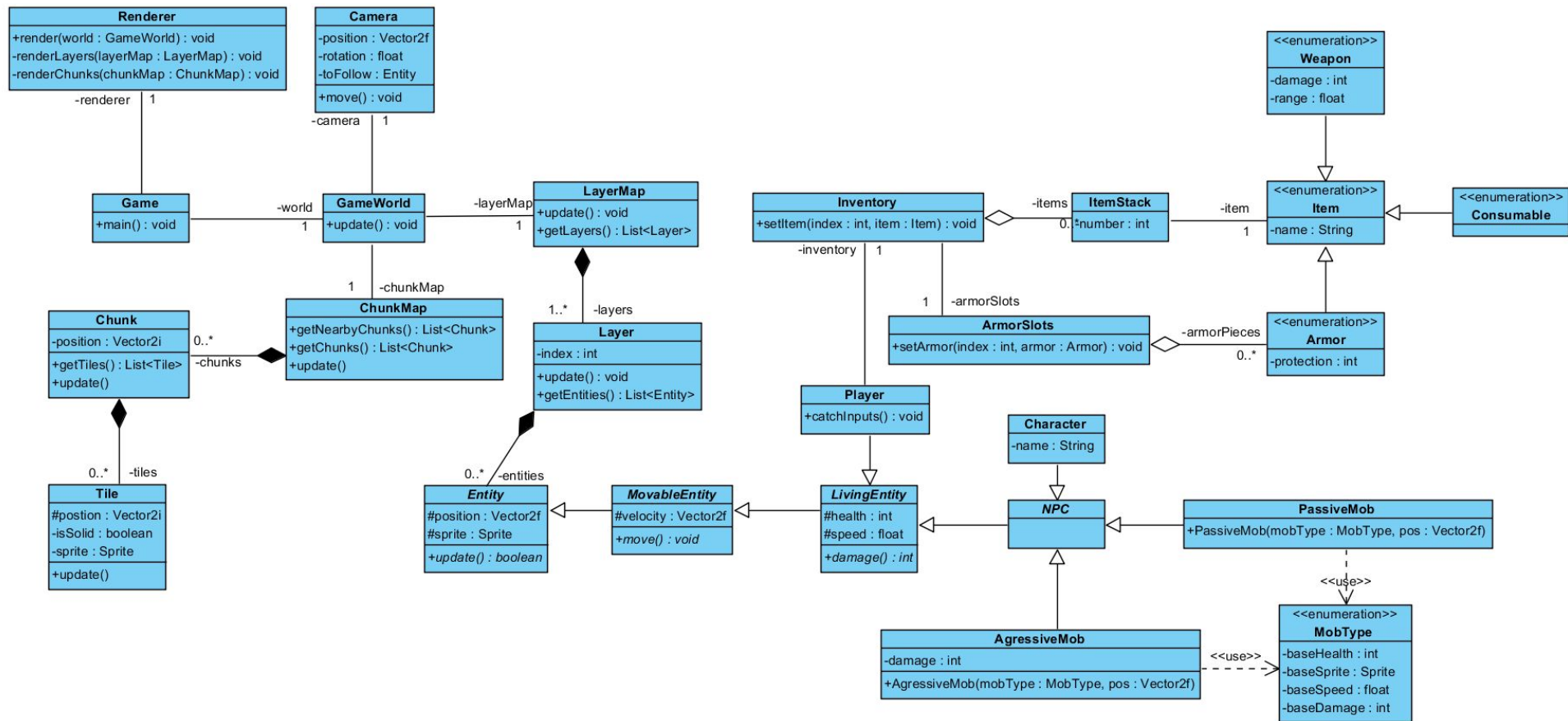
- Game Engine Developer

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
- **Guillaume : rien**

# 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 ?