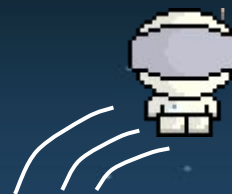


*Projet : Conception et Programmation Objet - Gestion de projet*



# PIXEL ADVENTURER

*"Survivez aux planètes les plus rudes de la galaxie"*

Présenté par Cédric ABDELBAKI, Thomas GRUNER,  
Yanis KOUIDRI, Jérémy THERET, Eric YU

TOULOUSE  
INP N7

# PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE



**E. YU**



**C. ABDELBAKI**



**Y. KOUIDRI**



**T. GRUNER**



**J. THERET**

# LE PROJET

## PIXEL ADVENTURER

Vous avez déjà rêvé de découvrir et **explorer différentes planètes** de la galaxie: *Pixel Adventurer* est un **jeu d'aventure** en 2D dans lequel vous pourrez **explorer des planètes variées** et y **récupérer** des ressources pour **survivre**. A la différence des autres jeux de ce type, Pixel Adventurer vous propose une **ambiance spatiale inédite**.

# PLAN

- › DÉMO
- › ARCHITECTURE DU PROGRAMME
- › GESTION DE PROJET

# PLAN

## > DÉMO

> ARCHITECTURE DU PROGRAMME

> GESTION DE PROJET

DEMO

# PLAN

› DÉMO

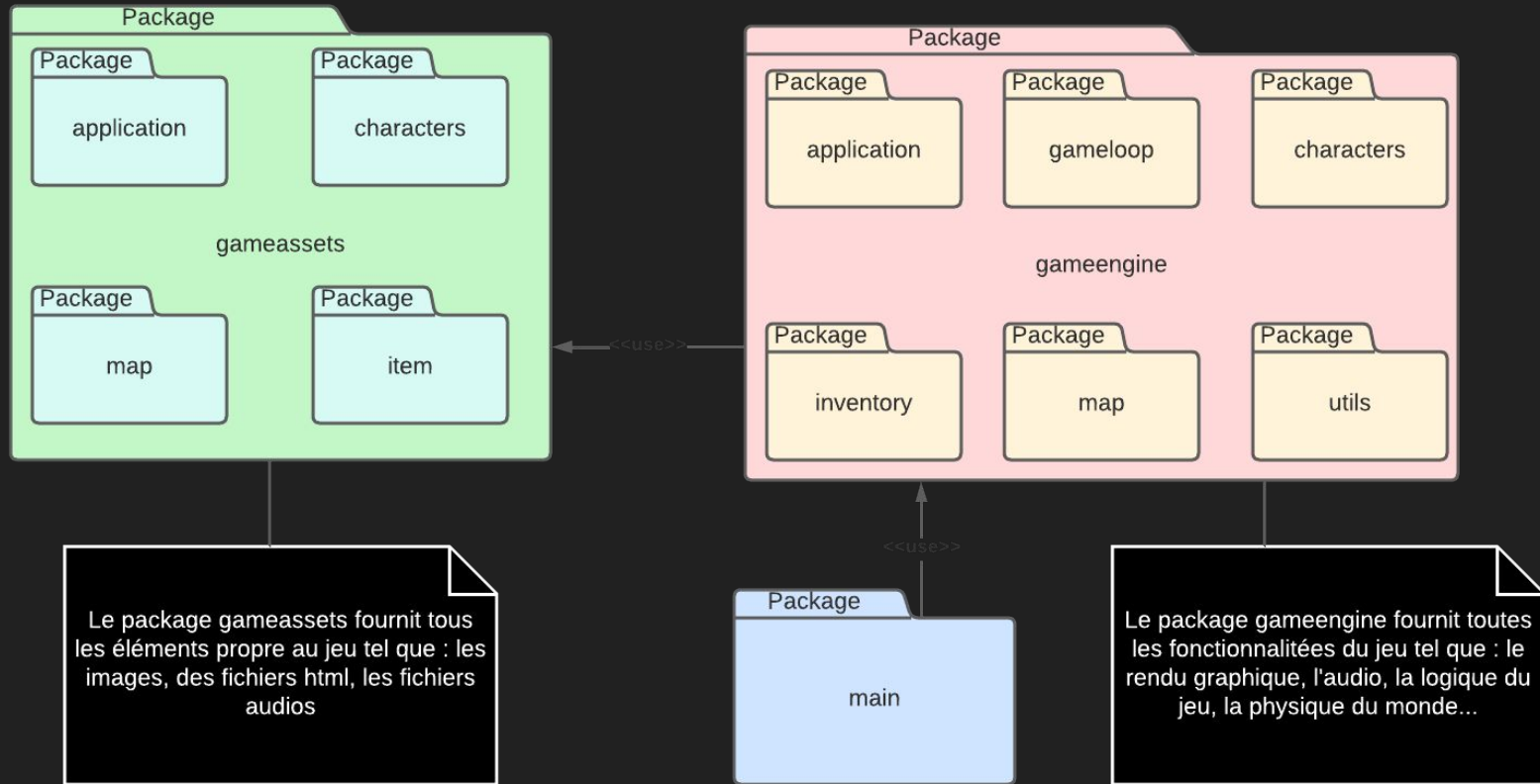
› Architecture du projet

› GESTION DE PROJET

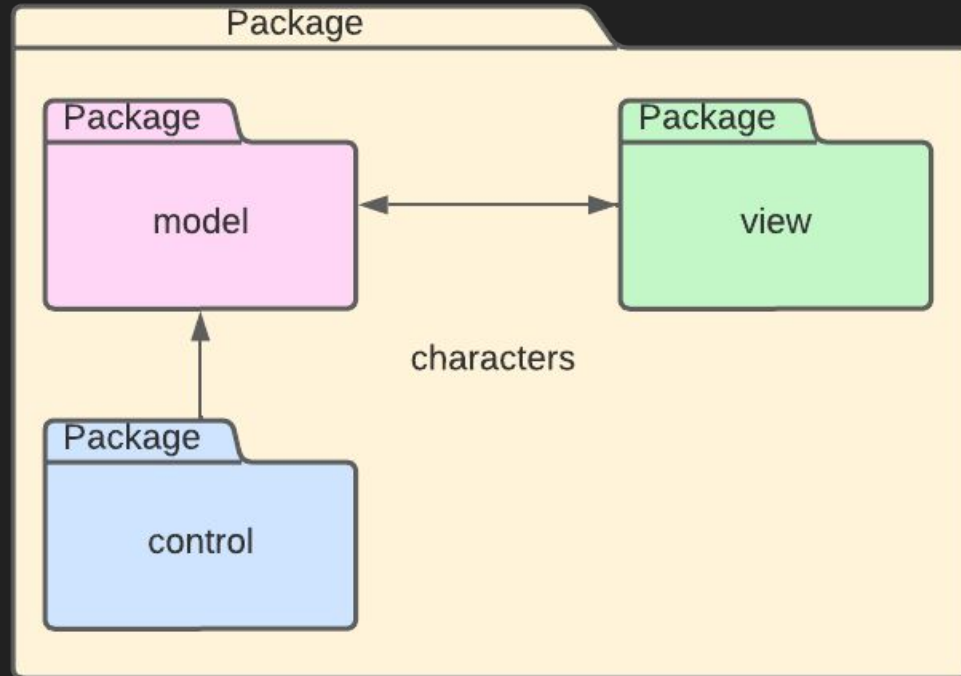
# ARCHITECTURE DU PROJET



# Découpage en paquetages

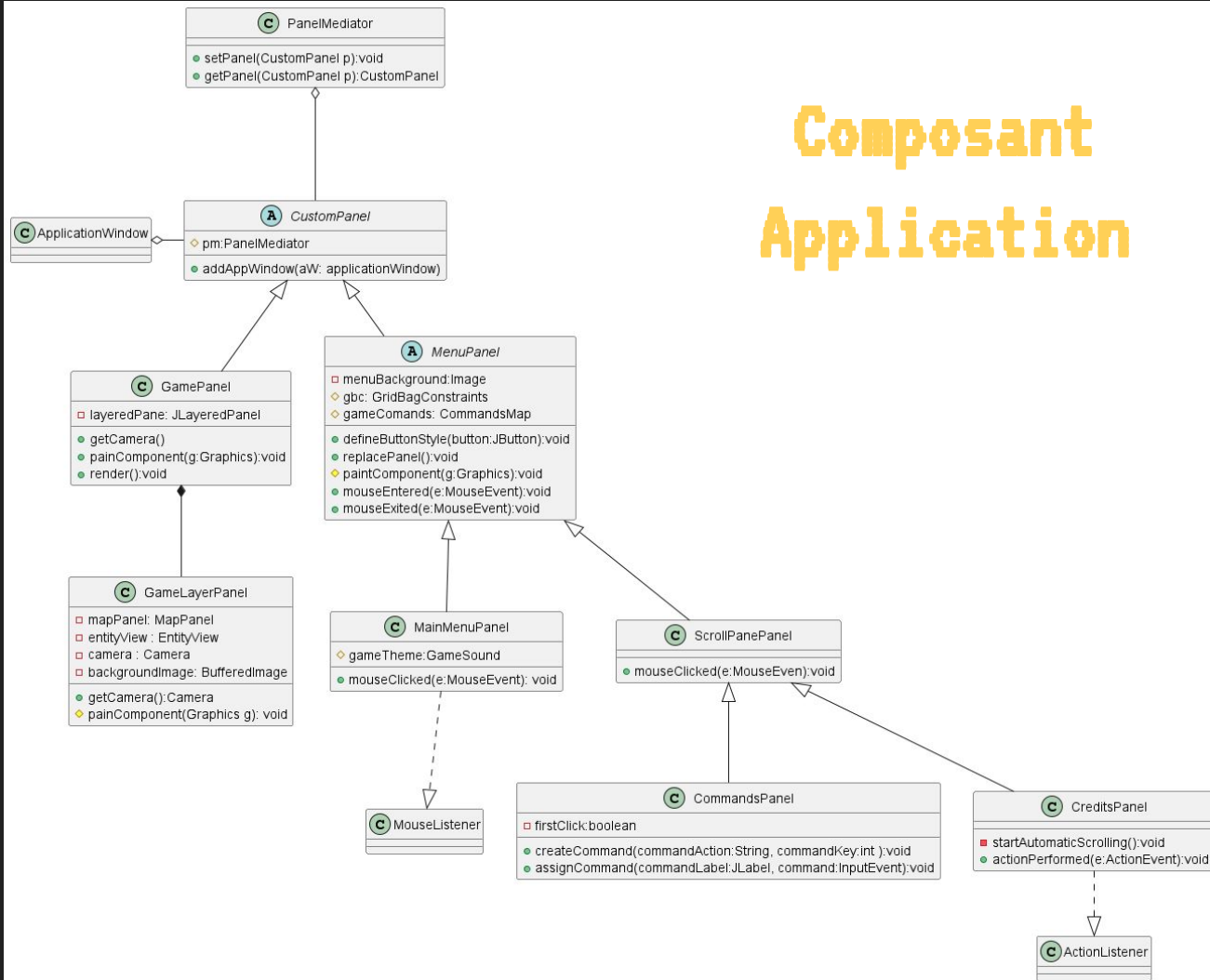


# Découpage en paquets

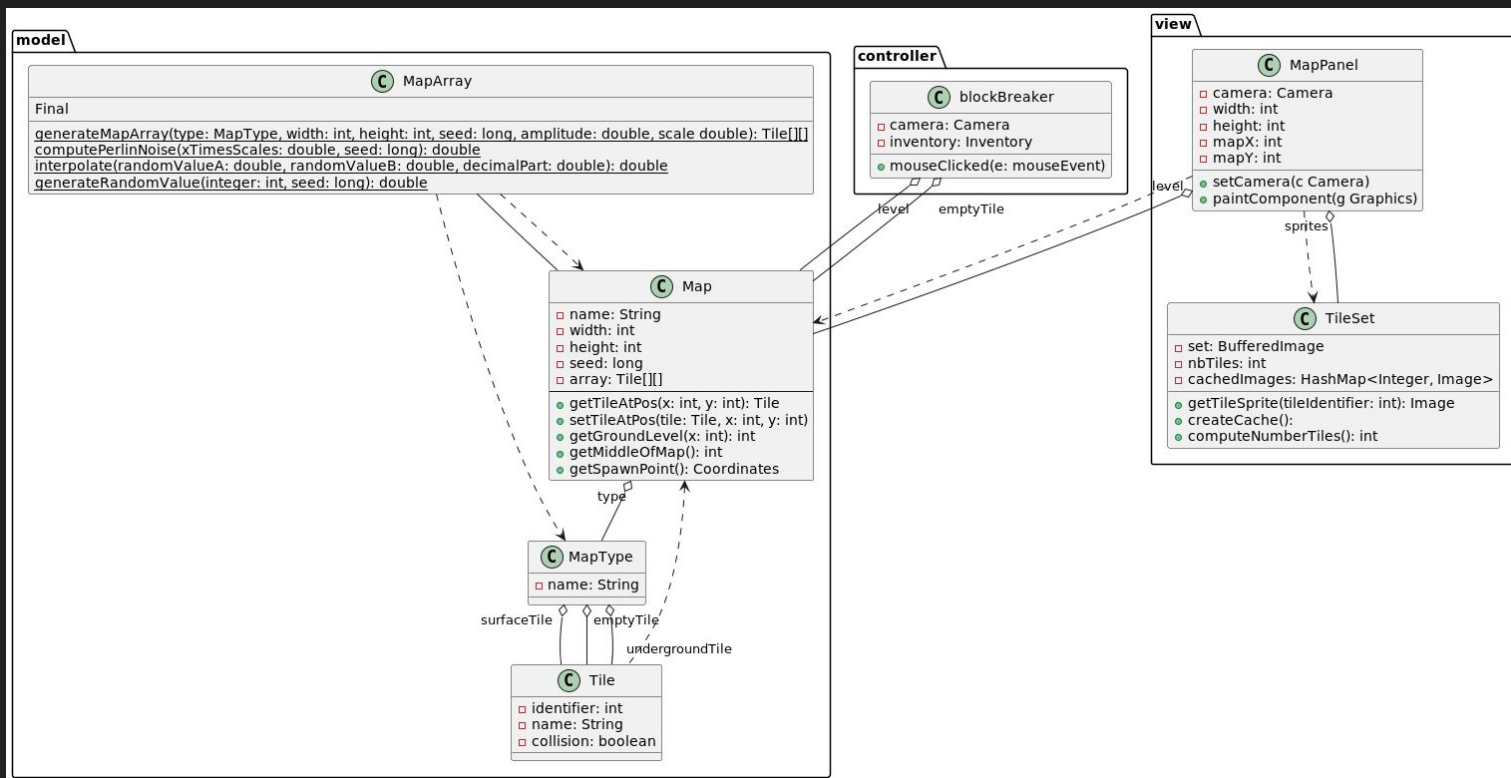


Utilisation du modèle  
actif, permettant une  
séparation entre la vue et le  
controlleur.  
Modèle respecté le plus  
possible.

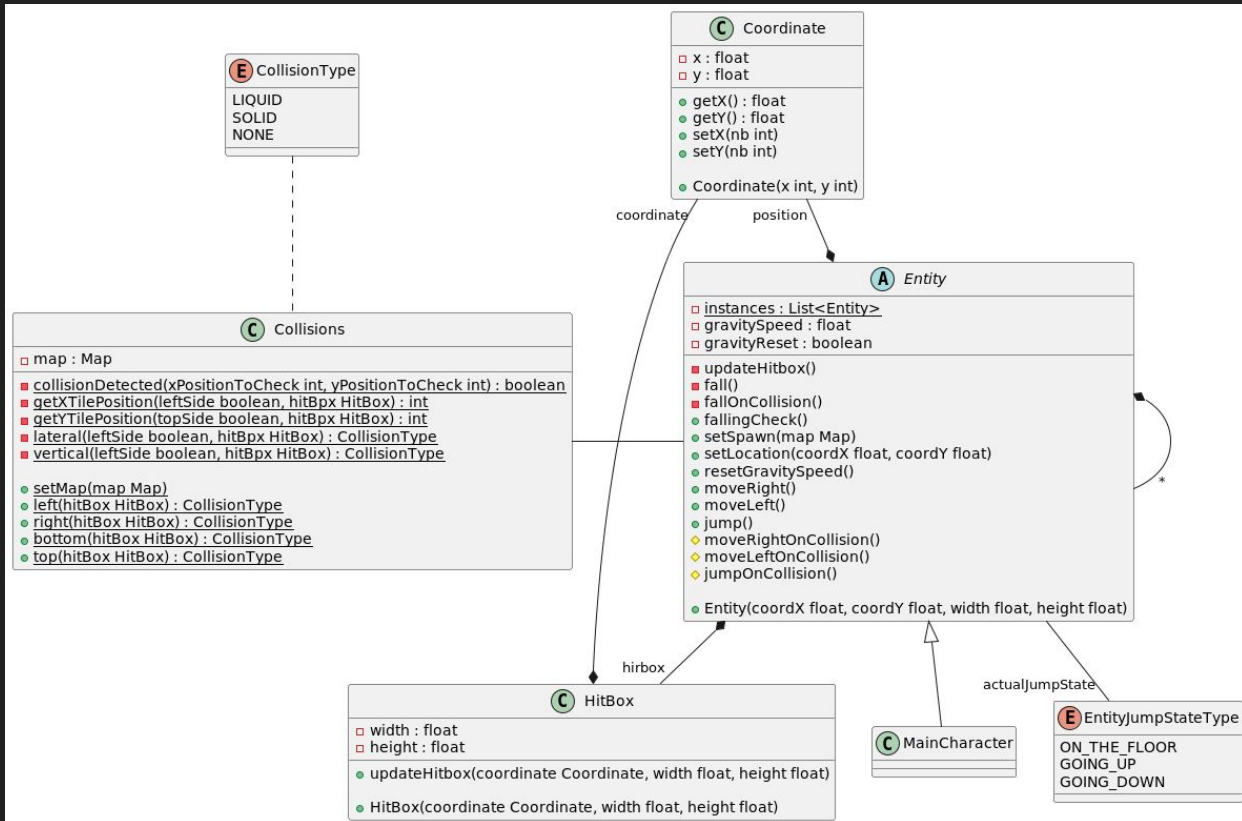
# Composant Application



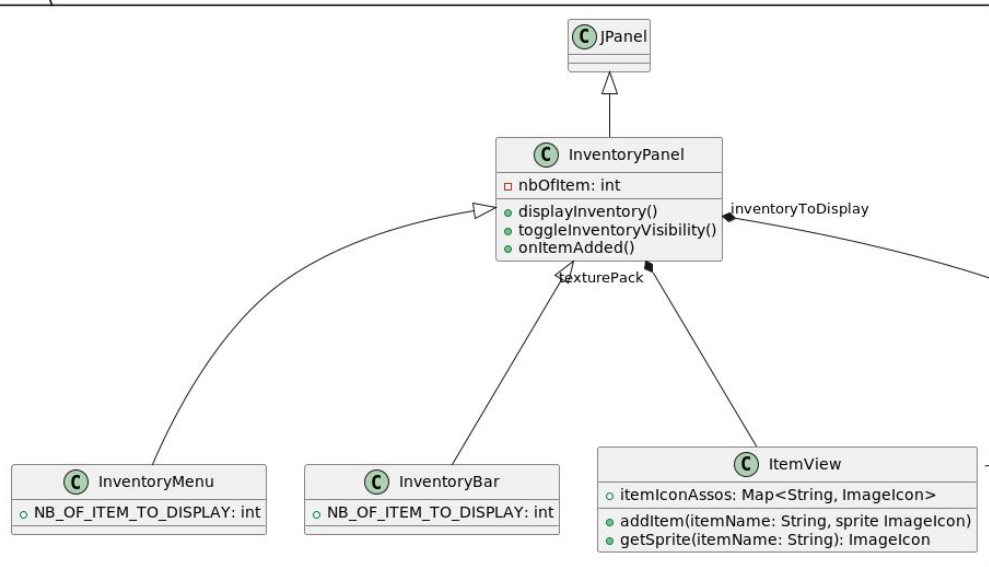
# Composant Map



# Composant Character

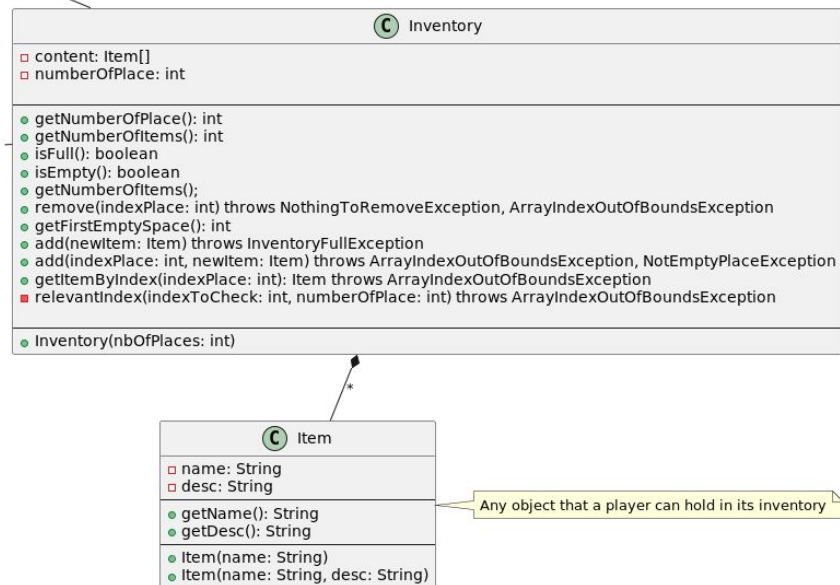


## View

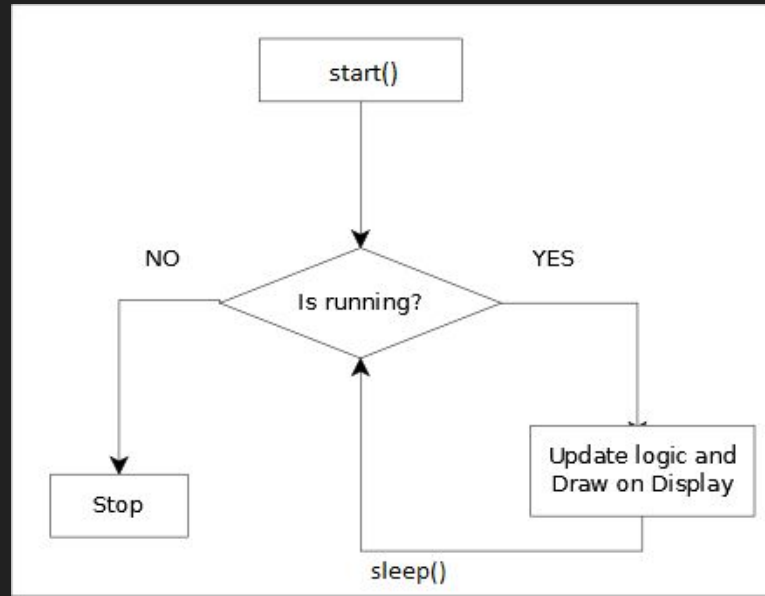


## Composant Inventory

## model



# Composant Gameloop



# PLAN

› DÉMO

› ARCHITECTURE DU PROGRAMME

› GESTION DE PROJET



# GESTION DE PROJET

# Utilisation du Framework AGILE SCRUM

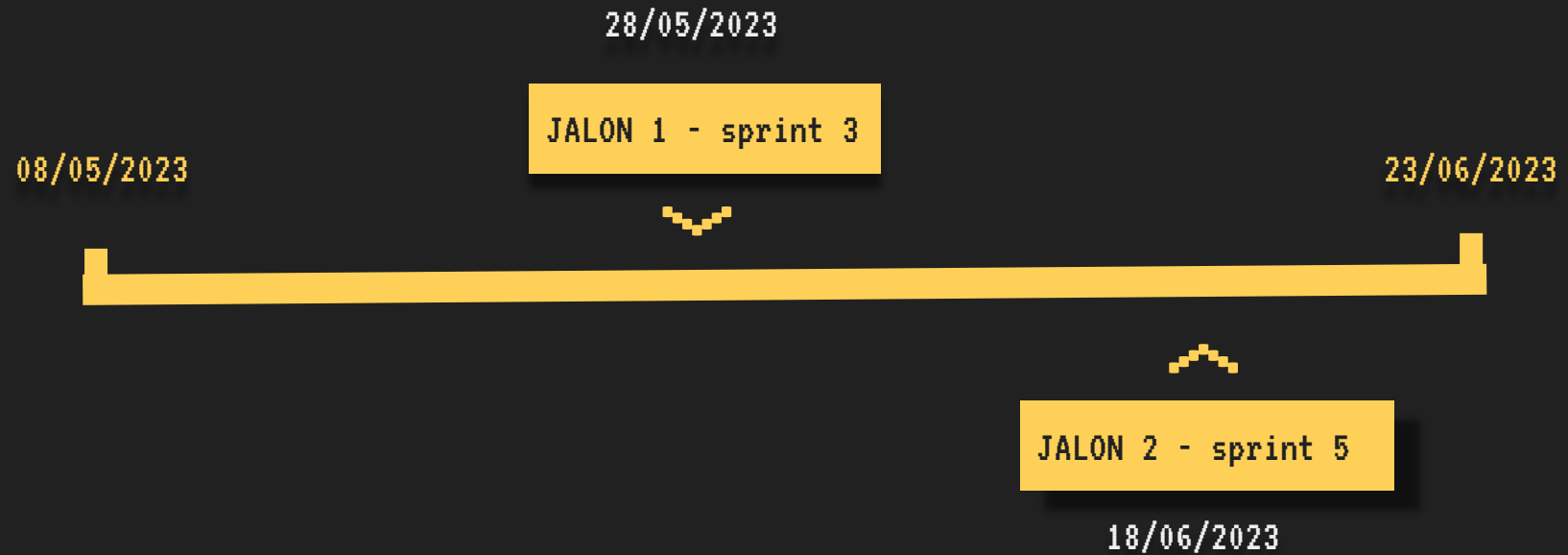
## RÔLES

- **SCRUMMASTER:**  
Thomas GRUNER
- **PRODUCT OWNER:**  
Cédric ABDELBAKI
- **DEV:**  
Jérémy THERET  
(intégration), Yanis  
KOUIDRI, Eric YU

## CÉRÉMONIES

- **SPRINT PLANNING**
- **DAILY SCRUM**
- **SPRINT REVIEW**

# Prévisions



# Objectifs fixées

## JALON 1 - sprint 3

- Map générée aléatoirement
- Personnage qui se déplace
- Blocs qui se cassent/se posent

## JALON 2 - sprint 5

- Différents planètes
- Système de sauvegarde
- Personnages non joueurs qui peuplent le monde

# Objectifs réévalués

## JALON 1 - sprint 3

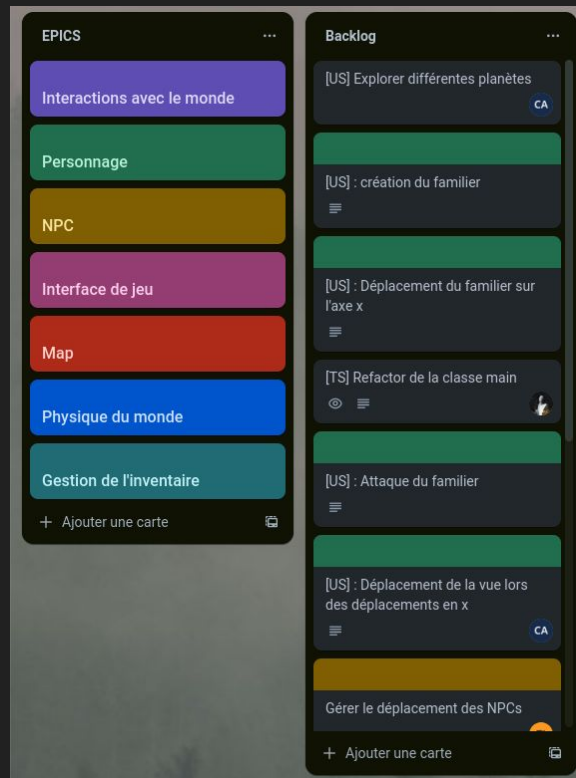
- Map générée aléatoirement
- Personnage qui se déplace sans collisions

## JALON 2 - sprint 5

- Implémentation des collisions
- Blocs qui se cassent/se posent
- Gestion de la caméra
- Amélioration de l'interface

# Utilisation du Kanban - Backlog & Priorisation

Interactions avec le monde	1000 VM
Personnage	2000 VM
NPC	500 VM
Interface de jeu	2500 VM
Map	1500 VM
Physique du monde	1500 VM
Gestion de l'inventaire	1000 VM



# Epics et US

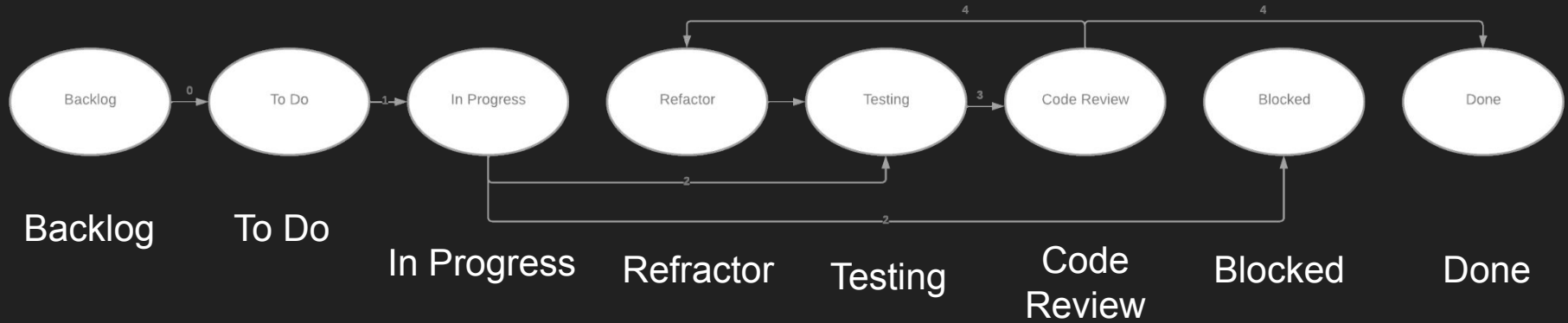
The screenshot shows a Trello board titled "Map" with a red header bar. Below the header, there's a "Map" section with a sub-header "Dans la liste EPICS". There are three tabs: "Notifications" (Suivre), "Card Priority" (None), and "Story Points". Below these, there's a "Description" section with a "Modifier" button and a text field containing "VM = 2000". To the right of the description, there's a "Suggérées" section with a "Rejoindre" button and an "Ajouter à la carte" section with buttons for "Membres", "Étiquettes", "Checklist", "Dates", "Pièce jointe", and "Champs personali...". Below the description, there's a "Pièces jointes Trello" section showing four cards. The first card is titled "[US] Explorer différentes planètes" and is linked to "Project: Backlog". The second card is titled "[US] : Représenter la tuile" and is linked to "Project: End Sprint 1". The third card is titled "[TS] : Représenter la carte" and is linked to "Project: End Sprint 1". The fourth card is titled "[US] : Générer procéduralement une carte" and is linked to "Project: End Sprint 2". Each card has a "Supprimer" button and a "Connexion des cartes..." link. At the bottom, there's a button "Afficher toutes les pièces jointes Trello (2 hidden)" and a button "Ajouter une pièce jointe Trello".

*Exemple d'une Epic  
avec ses US  
associées*

The screenshot shows a Trello card titled "[US] : Générer procéduralement une carte" with a red header bar. Below the header, there's a "[US] : Générer procéduralement une carte" section with a sub-header "Dans la liste End Sprint 2". There are three tabs: "Membres" (CA), "Étiquettes" (Modèle), and "Notifications" (Suivre). Below these, there's a "Description" section with a "Modifier" button and a text field containing "En tant qu'utilisateur, je souhaite que la carte soit générée aléatoirement lorsque je lance une nouvelle partie". Below the description, there's a "Pièces jointes" section showing a file named "perlin.png" with a link "Choisir comme image de couverture". Below the attachments, there's a "Checklist" section with a "Masquer les tâches cochées" button and a "Supprimer" button. The checklist has two items: "Création de la classe" and "Gestion de la robustesse". To the right of the checklist, there's a "Suggérées" section with a "Rejoindre" button and an "Ajouter à la carte" section with buttons for "Membres", "Étiquettes", "Checklist", "Dates", "Pièce jointe", and "Champs personali...". Below the attachments, there's a "Power-Ups" section with buttons for "GitHub", "Story Points", and "Ajouter des Power...". At the bottom, there's an "Automatisation" section with a "Ajouter un bouton" button and an "Actions" section with a "Déplacer" button.

*Exemple d'une US  
"Générer une carte"*

## Cycle de vie d'une US





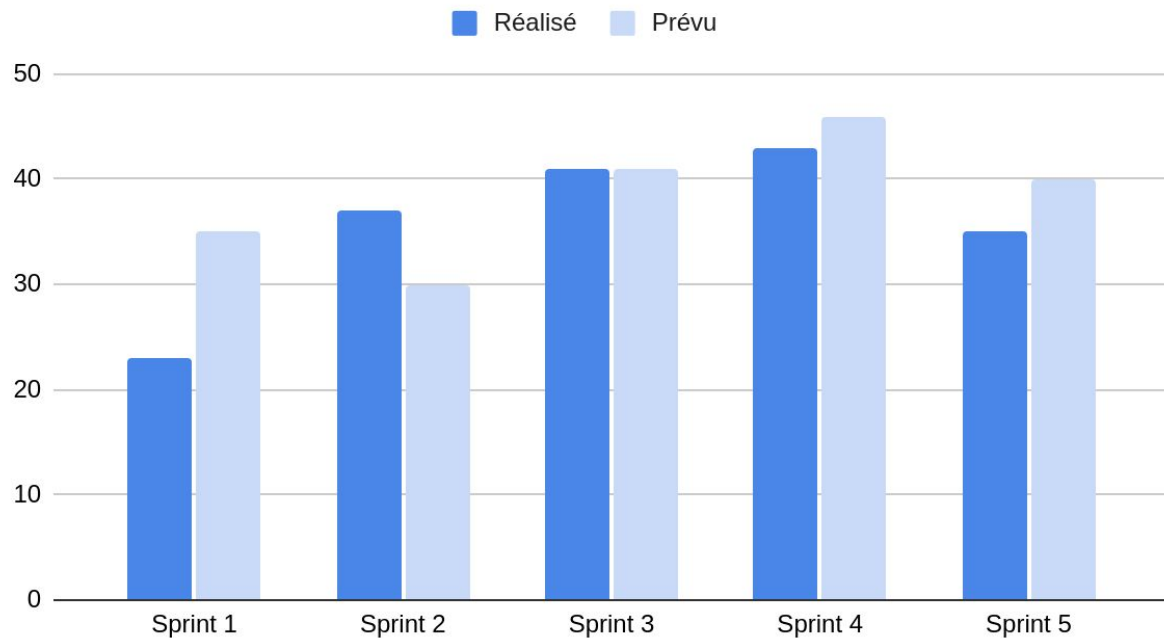
# KANBAN

Lien du Kanban



# RÉTROSPECTIVE

Réalisé et Prévu



*Diagramme de la vélocité  
prévu et effective pour chaque  
sprint*

MERCI DE NOUS AVOIR ÉCOUTÉ !

*N'hésitez pas à poser vos questions !*