

Fix Dat Game

== Repo du projet : [YopSolo/FixTheGame \(github.com\)](https://github.com/YopSolo/FixTheGame)

== Travail en équipe de 2 (solo possible avec mais avec mon accord)

== Format de rendu

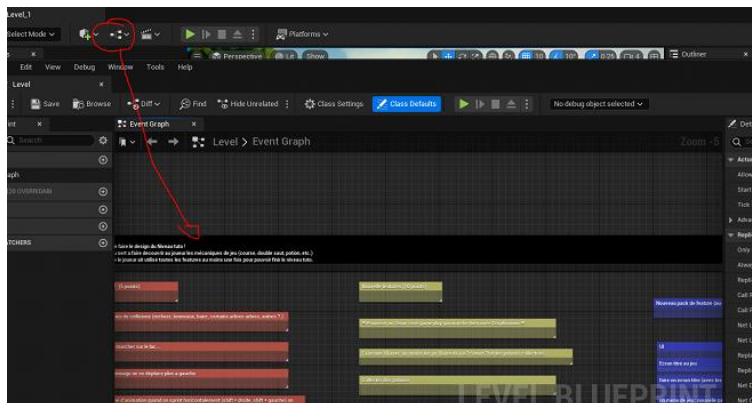
Sur le SharePoint dans Game2/game design/Game Engine – Unreal /Rendu - fixdatgame

Dans un dossier “nom1_prenom1_nom2_prenom2” qui contient

- Une vidéo de gameplay 1920*1080 en mp4 pour le pack jaune
- Une vidéo de gameplay 1920*1080 en mp4 pour le pack bleu
- Un build Windows
- Un post mortem individuel qui décrit
 - o les réussites du projet
 - o les difficultés du projet
 - o les solutions trouvées
 - o Le détail des fix du pack rouge (voir annexe)
- Un lien vers votre clone du projet sur GitHub
- Date de rendu 14-03-2024

== Notation

Dans le projet ouvrez le “level blueprint” pour voir le barrème et le détail des packs rouges/jaune/vert et bleu



Un rendu nom conforme réduit la note de 5 points !

(pro-tip : Je vous conseille de passer la couleur de background d’une tâche traitée en vert 🍏)

== Bon Courage 😊

== Annexe Post mortem

Exemple de *bug fix report* pour le Pack rouge

Nom du bug : “Correction du bug de l’affichage de l’acteur BP_River”

[ICI décrivez votre résolution de bug ou les pistes que vous avez suivies]