

Compte rendu de réunion – Escape From Lannion City

Réunion 03 – 11/12/2020 – ENSSAT, Teams

Durée : 45 min

Participants : Romain Bardinet, Glenan Bolou, Juliette Declerck, Ruben Galindo, Kilian Guennec, Rémi Haverland, Maelle Heyrendt, Clélia Le Van, Alexandre Picogna, Nicolas Sueur

Rédaction CR : Void Entertainment

Animateur : Rémi Haverland

Sujets Abordés :

- Fin du premier sprint
- Contenu du sprint suivant

1 - Fin du premier Sprint

Présentation PowerPoint :

- Aspect artistique : modélisation en 3D au préalable pour faire des rendus. Ces modèles diminuent par deux le temps de réalisation d'un tableau. Pas de changement de palettes de couleur demandé.
 - Aspect scénaristique : évocation de plusieurs scénarios pour étoffer l'idée de base.
 - Aspect développement : utilisation de JAVA avec la librairie libGDX open source : présente de nombreux avantages, dont l'efficacité, la compatibilité entre tous les systèmes d'exploitation. Les bases du code ont été posées, afin de rendre les développements futurs plus faciles et rapides.
-
- Démonstration de la modélisation 3D par Romain Bardinet.
 - Démonstration de l'avancement du logiciel par Kilian Guennec.

Questions soulevées par la MOA sur ce sprint :

Est-il possible de changer l'arrière-plan dynamiquement selon l'allumage des lumières ? Oui c'est une bonne idée.

Par ailleurs, le code de la première énigme reste à implémenter dans le décor.

2 - Contenu du Sprint suivant

Objectifs :

- Fin du premier lieu : amphithéâtre 137C.
- Développement et étude de la partie Base de Données.
- Développement et études des menus du jeu.
- Développement et étude des musiques et ambiances sonores.

Proposition vis-à-vis de la durée du Sprint 2. Etant donné que la prochaine réunion est dans 4 semaines, on découpe ce sprint en deux, avec un compte rendu de l'avancement (à titre informatif seulement, qui n'engage à aucune action de la part de la MOA) au bout de deux semaines.

3 – Questions d'ordre général

- Le scénario de base "un étudiant souhaite s'échapper de Lannion" bénéficierait d'être étoffé afin de donner plus de profondeur au jeu.
- D'un point de vue scénaristique, les transitions entre les lieux n'ont pas encore été étudiées (d'autant plus que les transitions se feront vers des lieux aléatoires).
- Le lieu suivant sera le Pars St. Anne, et le suivant sera probablement le bar WarpZone.
- D'un point de vue technique : la librairie libGDX permet la génération de l'environnement, des caméras pouvant observer une vue, la gestion d'objets et des hitbox (zone d'interaction cliquable). Toutes les fonctionnalités implémentées sont visibles dans la démo.
- Utilisation de l'outil Trello à améliorer afin de mieux renseigner la MOA sur l'avancement en direct. Une mise à jour plus régulière bénéficierait à la fois à la MOA et à la MOE.

4 - Remarques hors du jeu de rôle

Notes de M. Picogna : présentation trop rapide, il faut prendre plus de temps sur chaque slide afin laisser l'occasion aux spectateurs de lire leur contenu. Annoncer en amont, au début de la présentation, si l'on souhaite pouvoir être interrompu pour une question.

Avertissement vis-à-vis de la modélisation 3D, mais ce n'est pas une source d'inquiétude pour Romain. Son travail de modélisation permet un gain de temps considérable à Ruben qui se charge du dessin en pixel art.

Vis-à-vis de la solution pour implémenter la base de données. Firebase a été vivement conseillé par la MOA, et l'hébergement sur les serveurs de l'ENSSAT semble trop contraignant.

Satisfaction générale de l'avancement du premier sprint, ainsi que sur le format adopté dans ce sprint review dans lequel toute l'équipe a participé.

Remarque sur le Trello : c'est une bonne idée de le montrer en réunion, mais il doit être maintenu à jour correctement.

Le support de la présentation sera rendu disponible lors de l'envoi du compte rendu.