

Compte rendu de réunion – Escape From Lannion City

Réunion 04 – 08/01/2021 – ENSSAT, Teams

Durée : 45 min

Participants : Romain Bardinnet, 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 deuxième sprint
- Contenu du sprint suivant

1 - Fin du deuxième Sprint

Présentation PowerPoint :

- Aspect artistique : Réalisation rapide des tableaux avec le pixel-art grâce à la modélisation, Ensemble des tableaux réalisés pour le premier lieu (Amphithéâtre 137C), Modélisation du deuxième lieu (Parc St-Anne) terminée

Réalisation des musiques qui avance bien (deux musiques d'énigmes et une musique de menu)

- Aspect développement : Gestion des scores implémentées partiellement : début du calcul du score, gestion de la sauvegarde des scores en local, gestion de la base de données (netlify)

Réalisation complète du code du premier lieu

Réalisation partielle du menu pause, gestion du son intégré dans le menu

- Démonstration du son par Kilian Guennec
- Démonstration du premier lieu par Kilian Guennec et Glenan Bolou
- Démonstration de la base de données et du site par Juliette Declerck

Questions soulevées par la MOA sur ce sprint :

- Ajouter une énigme dans le premier lieu, mettre les items en surbrillance dans l'inventaire, améliorer les couleurs (daltonisme : remplacer les couleurs par des formes), amélioration de la clarté des interactions (voyant)
- Modifier l'ordre des boutons du menu
- Visualisation du score
- Création du scénario du jeu

2 - Contenu du Sprint suivant

Objectifs :

- Réalisation des lieux 2 et 3
- Développement de la partie site et de la Base de Données.
- Développement du menu principal et du menu pause.
- Réalisation des dernières ambiances sonores.
- Réalisation du scénario du jeu