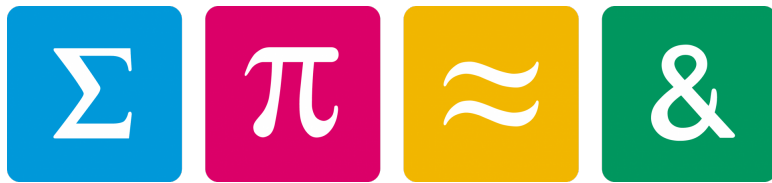


Informatique - Projet final
SigmaPi (Patapon-like)

Loïc Gillioz, Loïc Fracheboud

13 juin 2016



1 Description sommaire du jeu

SigmaPi est basé sur le jeu sorti sur PSP "Patapon". Ce jeu connu un grand succès et c'est désormais une des références des jeux de rythme.

Structure UML Comme on peut le voir sur la figure suivante, l'architecture du jeu est assez riche. On peut distinguer plusieurs groupes dédiés à des tâches communes, graphismes, mécanique de jeux, etc.

Description des classes Ici j'imagine une description détaillée de quelques classes et un rapide résumé des autres

2 Confrontation au planning

Maintenant que le projet est terminé, nous pouvons tirer un bilan sur le planning prévu et celui réalisé. Pour rappel, nous avons planifié le travail comme suit :

Fonctionnalité	Date	Importance
Gestion des séquences de notes	Implémenté	+++
Gestion des actions par fonction (p.ex. les archers tirent des flèches, lanciers des lances, les épéistes frappent mais ne lancent rien)	06.05.2016	+++
Déplacement de la caméra selon la position des SigmaPis	12.05.2016	+++
Utilisation de la physique pour les objets balistiques et des collisions	20.05.2016	++
Utilisation des collisions pour appliquer les dégâts aux unités	20.05.2016	++
Adaptation des aptitudes des SigmaPis selon leur niveau et race	12.06.2016	++
Création d'animations sans SpriteSheets (transformations par calcul)	12.06.2016	+
Décors récursifs	26.05.2016	+
Mise en place d'un scénario	12.06.2016	-
Réserve pour les imprévus	19.06.2016	*left blank*

Nous n'avons pas réellement respecté le planning, en fait des éléments se sont retrouvés très vite codé dans la timeline (par exemple les arbres récursifs ou les animations sans SpriteSheets) tandis que d'autres ne sont pas encore implémentés, notamment les différents niveaux de SigmaPis

Loïc Gillioz
Sion, le 21 avril 2016

Loïc Fracheboud
Sion, le 21 avril 2016