

**Développement et
Gestion de Hearthstone
Battlegrounds**

RÉTROSPECTIVE PROJET



Nom du projet : Archilocker
Présenté par : PIEDADE DA SILVA Alexandre

SA E SILVA Bruno

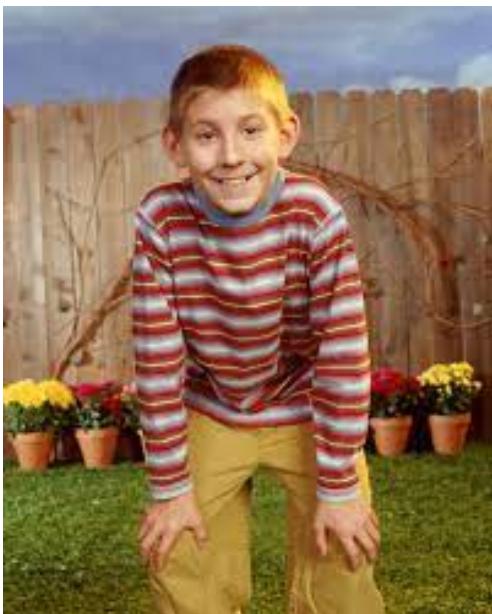
LAUNAY Erwan

Date : 08 Décembre

Notre Équipe



SA E SILVA Bruno
Architecte



LAUNAY Erwan
Architecte



PIEDEADE DA SILVA
Alexandre
Architecte

Sommaire

I. Analyse des Besoins

III. Choix des Technologies

V. Développement

VII. Sécurité

IX. Maintenance et Mises à Jour

II. Architecture du Système

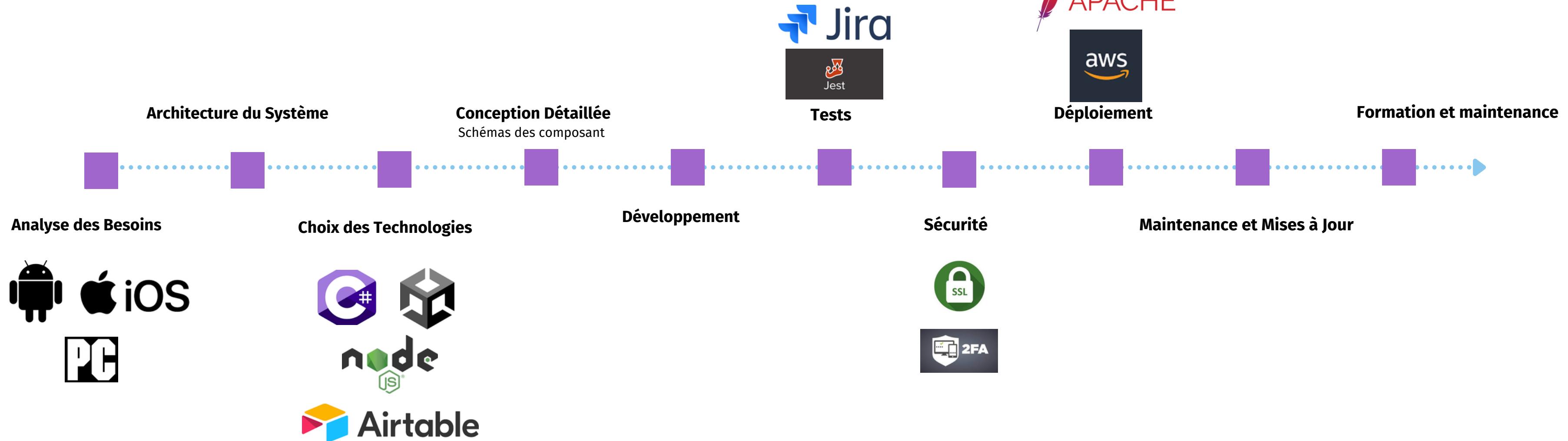
IV. Conception Détaillée

VI. Tests

VIII. Déploiement

X. Formation

Chronologie du Projet



Source google image

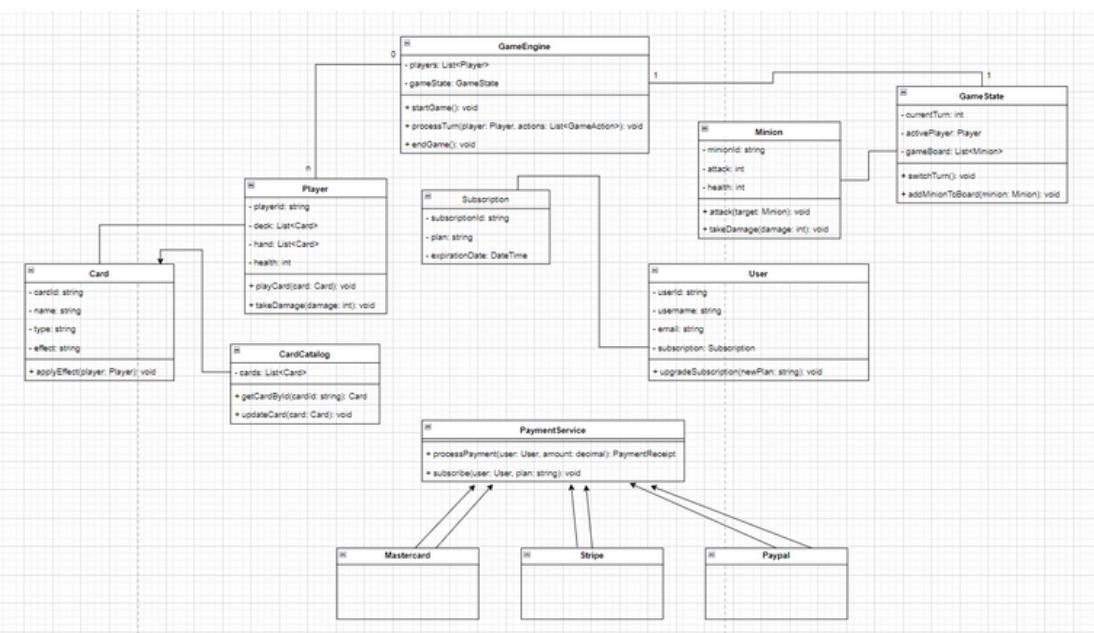
Analyse des Besoins

- Objectifs et vision du jeu
- Fonctionnalités principales
- Public cible



Source canva

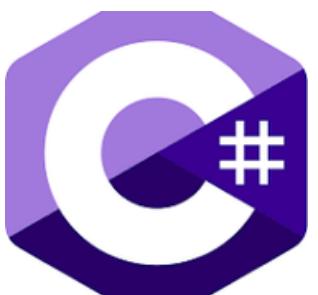
Architecture du Système



- **Composants clés: UI/API, Logique de Jeu, Base de Données, etc.**
- **Relations et interactions entre composants**



Choix des Technologies



- Moteurs de jeu Unity
- Langages de programmation C#
- Bases de données AirTable

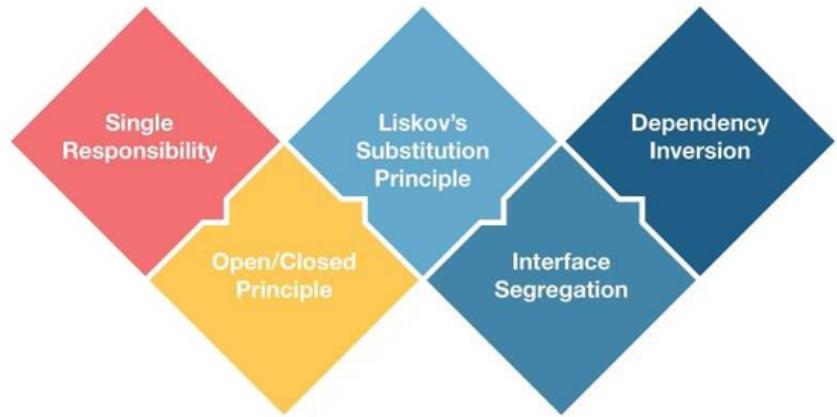


Conception Détailée

- **Schémas des composants**
- **Interfaces entre modules**
- **Flux de données**



S.O.L.I.D.



Développement

- Planification et répartition des tâches
- Normes de codage et revue de code
- Outils et technologies utilisés

Source google image

Tests

- **Types de tests: unitaires, d'intégration, système**
- **Stratégies et outils de test**

Source google image

Sécurité

- Sécurité des données et confidentialité
- Authentification et autorisation
- Lutte contre la triche

Source google image



Déploiement

- **Préparation de l'environnement de déploiement**
- **Tests de charge et stratégie de déploiement**
- **Monitoring post-déploiement**



Source google image

Maintenance et Mises à Jour

- **Planification de la maintenance**
- **Gestion des mises à jour et correctifs**
- **Suivi des performances et retours des joueurs**

Source google image

Formation

- **Formation technique et base de données**
- **Support client et communication**
- **Mises à jour et changements**

Source google image



Budgétisation

estimation budgétaire chiffrant la réalisation du projet

- **Equipe de 6 développeurs**
- **Architecte 1 fois par semaine x 32 = 30 400**
- **Salaire Annuel par développer 85 000€ /A brut**
- **≈7680 heures travaillés à 6.**
- **Durée de la réalisation 8 mois**
- **Coût total de main-d'œuvre = Coût horaire par développeur * nombre total d'heures travaillées par les 6 développeurs**
Coût total de main-d'œuvre = 46.77 €/heure * 7680 heures
- **Coût total de main-d'œuvre ≈ 359 193 €**

$$359\ 193 + 30\ 400 = 389\ 593 \text{ €}$$

Source canva



Conclusion

- Résumé des points clés
- Objectifs futurs et vision
- Contacts et informations supplémentaires



Source canva

Question Réponse

Merci de votre attention