# FICHE : PoC & Choix Technologiques

**=> Après avoir rempli cette fiche :convertir ce document en PDF et le téléverser dans votre dépôt Github dans un répertoire nommé ‘doc’.**

# Compte rendu de la veille technologique PoC

**Questions de RECHERCHE sur la PoC**

Quel est l'opération la plus risquée de votre projet, l'élément qui risque de ne pas fonctionner ? Quelle est l'interaction entre deux technologies ? Quel est le PROBLÈME technique à résoudre ?

Dans mon jeu, je compte intégrer en tant qu’énigme un système de pression de boutons tel une suite de notes de piano qui ouvre un escalier afin de récupérer un objet nous faisant avancer dans le jeu. J’ai pu par chance trouver un asset gratuit de « puzzle » donc je possède l’escalier et les boutons. Le seul problème maintenant étant l’interaction entre les différents boutons et l’escalier. Le problème étant de pouvoir « ouvrir » l’escalier avec la pression de AU MINIMUM deux boutons à la suite car les assets trouvés ne permettent normalement pas cette fonctionnalité.

**Poc = Preuve de concept**

Quel genre de preuve de concept minimale pourrait valider que le problème n'existe pas ou qu'une solution a été trouvée ? Décrivez chaque élément du code requis.

Il faudrait une scène avec plusieurs boutons où au minimum la pression de deux boutons à la suite rend disponible un escalier.

**Les marque-pages identifiés lors de vos recherches**

Lister les marque-pages directement ici. Pour chaque lien : URL, nom de la page et description sommaire.

Cours Unreal Engine : <https://www.udemy.com/course/unrealcourse/>

Formation d’utilisation de l’outil Unreal Engine

Assets Unreal Engine sur Epic Games (pas de lien, directement sur l’application Epic Games Launcher)

**Les preuves de concept**

Pour chaque preuve de concept réalisée : identifier le but de la preuve de concept (ce qu’elle vérifie), le lien vers le sous-répertoire de votre dépôt GitHub qui contient le code de la preuve de concept ainsi que les résultats de votre expérimentation, puis, finalement, vos conclusions.

Au moins une preuve de concept doit être documentée et réalisée.

# Première POC réalisée

|  |  |
| --- | --- |
| **Preuve :** | L’énigme du piano sera réalisable sur le jeu final |
| **URL Github :** | https://github.com/cegepmatane/projets-specialises-2023-Oxsw1ng/tree/main/EscapeTheMansion/Content/Maps |

**Expliquez votre Poc**

Décrivez la Poc en détails.

La PoC est une scène sur laquelle au moins 2 boutons consécutifs ouvrent un escalier. Je vais dans cette scène trois boutons pour mieux tester l’interaction entre les boutons et l’escalier. Les boutons et les escaliers sont tous deux des blueprints d’assets déjà existants.

Que PROUVE la Poc ?

La PoC prouve qu’une énigme de type « piano » de plus grande envergure sera possible dans le produit final.

Que reste-t-il à prouver ?

A l’intérieur de cette PoC, tout est déjà prouvé. Cependant, certaines autres preuves extérieures à cette PoC seraient envisageables comme des objets saisissables et « tournables » pour regarder du texte permettant de trouver la bonne combinaison sur le piano.

Quels sont vos résultats de la Poc ?

J’ai ajouté sur la scène trois boutons dont la combinaison censée ouvrir l’escalier est 3 1 2. La pression consécutive de ces 3 boutons ouvre bel et bien l’escalier pour toujours. Il reste cependant un léger « bug » où le bouton est pressé 2 fois quand on marche dessus.