Rapport de projet

Par Cyril Corlay et Léandre Lo Tartaro Benoît

Travail présenté à

Monsieur Pierre-Paul Monty

Synthèse 420-B65-VM

Cégep du Vieux Montréal

30 mai 2021

**Retour sur la présentation générale de l’application**

Nous avons décidé de créer un petit jeu de zombies avec Unity. Durant le développement, nous avons eu plusieurs problèmes dont nous allons décrire.

**Résumé du développement pendant la session**

Le développement s’est déroulé de façon un peu chaotique. Nous avons dû modifier, repenser et abandonner plusieurs objectifs.

Le cours de Web 2 était très chargé, énormément de matière, quatre examens et puis un projet qui a pris beaucoup de temps. Les deux cours de réseaux étaient aussi beaucoup chargés avec, ensemble, au moins 60 documents Words distribués sur Omivox. Beaucoup de lecture et de pratique. Devoir occuper un emploi et la situation actuelle du Covid-19 n’a pas aidé non plus.

**Fonctionnalités**

|  |  |
| --- | --- |
| Mouvement du personnage principale | Parfaitement fonctionnelle |
| IA de base des ennemies | Parfaitement fonctionnelle |
| Création de l’environnement | Parfaitement fonctionnelle |
| UI de l’utilisateur | Semi fonctionnelle |
| Système de combat | Parfaitement fonctionnelle |
| Système de lumière | Semi fonctionnelle |
| La musique et les sons | Semi fonctionnelle |
| Animations du personnage principal | Semi fonctionnelle |
| Animations des ennemis | Semi fonctionnelle |
| IA avancée | Semi fonctionnelle |
| Inventaire | Abandonné |
| Système d’artisanat | Abandonné |
| Système de construction | Abandonné |
| Diversification des ennemis | Abandonné |
| Effets de statut | Abandonné |
| Destruction de l’environnement | Abandonné |
| Système de furtivité | Abandonné |
| Génération de zone | Abandonné |
| Arbre de compétences | Abandonné |

**Améliorations possibles**

Honnêtement, avoir un meilleur plan et une meilleure idée de ce qu’on veut. C’est très difficile de développer à l’aveuglette. Tout au long de la session, nous découvrions des nouvelles fonctionnalités qui nous faisaient réévaluer nos choix.

Retravailler l’IA. Plus d’ennemis. Effets graphiques plus intéressants.

**Votre évaluation**

J’aimerais dire 80. La motivation n’était pas toujours là mais nous avons appris beaucoup et surtout fait beaucoup d’erreurs que nous ne referons plus dans le futur.