

Titre du projet	The Last Stand
Contexte	420-C61 : Projet synthèse
Membres de l'équipe	Jonathan Robinson-Roberge
<i>2 étudiants</i>	Andrzej Wisniowski
Description	Notre objectif est de développer une preuve de concept fonctionnelle pour un jeu real-time de combat multijoueur en ligne pour PC, inspiré du style de "Smash Bros". Le jeu adoptera un style 2D pixelisé du genre "cyberpunk".

Planification globale | The Last Stand

Début du projet	2023-03-02
Fin du projet	2023-05-19

1 Planification

Objectifs

- 1 Minimum Viable Product (Création du squelette fonctionnel)
- 2 Bonification de l'expérience de jeu
- 3 Bonification de l'interface utilisateur
- 4 Ajout de fonctionnalités satellites

4 objectifs ont été déterminés

Tâches à effectuer

Orientation liée

- | | | |
|----|---|--|
| 1 | Mettre en place la structure de dépendances de la connection à la fin d'une partie. | Minimum Viable Product (Création du squelette fonctionnel) |
| 2 | Bâtir l'interface utilisateur de la connection à la fin d'une partie. | Minimum Viable Product (Création du squelette fonctionnel) |
| 3 | Construire une partie sommaire en temps réel entre deux joueurs. | Minimum Viable Product (Création du squelette fonctionnel) |
| 4 | Construire les données permanentes essentielles de l'application. | Minimum Viable Product (Création du squelette fonctionnel) |
| 5 | Implémentation de la gestion de collision. | Bonification de l'expérience de jeu |
| 6 | Implémentation de la page de statistiques. | Bonification de l'interface utilisateur |
| 7 | Implémentation de la gestion de partie. | Bonification de l'expérience de jeu |
| 8 | Implémentation de création d'objets supplémentaires. | Bonification de l'expérience de jeu |
| 9 | Implémentation de l'intelligence artificielle. | Bonification de l'expérience de jeu |
| 10 | Ajouter des pages supplémentaires. | Ajout de fonctionnalités satellites |
| 11 | Ajouter les fonctionnalités de gestion d'amis. | Ajout de fonctionnalités satellites |
| 12 | Ajouter les fonctionnalités de messagerie. | Ajout de fonctionnalités satellites |

12 tâches ont été déterminées

Sous-tâches		Tâche liée	Temps	Difficulté	Coefficient de difficulté	Sous-tâches préalables	Sprint	Cote de priorité
1	Monter les dépendances front-end	Mettre en place la structure de dépendances d	90	facile	90	Aucune	1	1-essentiel
2	Monter les dépendances back-end	Mettre en place la structure de dépendances d	60	facile	60	Aucune	1	1-essentiel
3	Monter les dépendances du jeu	Mettre en place la structure de dépendances d	60	moyenne	300	1, 2	1	1-essentiel
4	Créer la page de login	Bâtir l'interface utilisateur de la connection à la	120	facile	120	1	1	1-essentiel
5	Connecter Passport.js pour authentification	Mettre en place la structure de dépendances d	60	moyenne	300	4	1	1-essentiel
6	Créer la classe Player de base	Construire les données permanentes essentiell	150	moyenne	750	4	1	1-essentiel
7	Créer la classe ClientMatch	Construire une partie sommaire en temps réel	240	difficile	2400	6	1	1-essentiel
8	Créer la classe ServerMatch	Construire une partie sommaire en temps réel	480	difficile	4800	7	1	1-essentiel
9	Créer la classe ClientInputHandler	Construire une partie sommaire en temps réel	90	facile	90	8	1	1-essentiel
10	Créer la classe ServerInputHandler	Construire une partie sommaire en temps réel	90	facile	90	9	1	1-essentiel
11	Créer la classe GameEntity	Construire une partie sommaire en temps réel	60	facile	60	10	1	1-essentiel
12	Créer la classe Component	Construire une partie sommaire en temps réel	60	facile	60	11	1	1-essentiel
13	Créer la classe GameEntityFactory de base	Construire une partie sommaire en temps réel	180	difficile	1800	12	2	1-essentiel
14	Créer les composants de jeu de base	Construire une partie sommaire en temps réel	180	moyenne	900	13	2	1-essentiel
15	Créer la page d'accueil	Bâtir l'interface utilisateur de la connection à la	90	facile	90	14	2	1-essentiel
16	Créer la structure Quadtree	Implémentation de la gestion de collision.	120	moyenne	600	15	2	1-essentiel
17	Créer la structure DoublyLinkedList	Implémentation de la gestion de collision.	60	facile	60	16	2	1-essentiel
18	Implémentation d'une intelligence artificielle naïve	Implémentation de l'intelligence artificielle.	360	moyenne	1800	17	2	1-essentiel
19	Créer la classe Chatroom	Ajouter les fonctionnalités de messagerie.	180	moyenne	900	18	2	2-souhaité
20	Créer la classe Message	Ajouter les fonctionnalités de messagerie.	60	facile	60	19	2	2-souhaité
21	Créer la classe HeroStats	Implémentation de la page de statistiques.	90	facile	90	20	2	2-souhaité
22	Créer la classe PlayerStats	Implémentation de la page de statistiques.	90	facile	90	21	2	2-souhaité
23	Créer la page stats	Implémentation de la page de statistiques.	120	facile	120	22	2	2-souhaité
24	Questionner la BD pour les stats	Implémentation de la page de statistiques.	180	difficile	1800	23	2	2-souhaité
25	Créer la page game lobby	Implémentation de la gestion de partie.	150	moyenne	750	24	3	3-optionnel
26	Créer la classe GameLobby	Implémentation de la gestion de partie.	240	moyenne	1200	25	3	3-optionnel
27	Créer la classe Matchmaker	Implémentation de la gestion de partie.	120	facile	120	26	3	3-optionnel
28	Implémentation des powerups	Implémentation de création d'objets supplém	180	moyenne	900	27	3	3-optionnel
29	Créer la page héros	Ajouter des pages supplémentaires.	180	facile	180	28	3	3-optionnel
30	Créer la page cartes	Ajouter des pages supplémentaires.	180	facile	180	29	3	3-optionnel
31	Implémentation d'une intelligence artificielle avancée	Implémentation de l'intelligence artificielle.	480	difficile	4800	30	3	3-optionnel

31 objectifs ont été déterminées

Sommaire des sprints | The Last Stand

1

Évaluation

Sprint	Nombre de tâches	Temps total requis	Difficulté moyenne
1	12	1560	5.846153846
2	12	1710	4.859649123
3	7	1530	5.31372549