29/04/2021

Monkey On Mars

Projet portes ouverts 2021

**Une image contenant texte

Description générée automatiquement**

Eduardo Luis Martins Rocha

Sévan Bendit

Joshua Frein

Inf2b

# Table des matières

Table des matières

[Table des matières 2](#_Toc5016784)

[1 Présentation du projet 3](#_Toc5016785)

[1.1 Interaction de l’utilisateur 3](#_Toc5016786)

[1.2 Objectifs 3](#_Toc5016787)

[1.3 Que fait-il, que peut-il faire ? 3](#_Toc5016788)

[1.4 Comment répond le programme 3](#_Toc5016789)

[2 Plans 3](#_Toc5016790)

[2.1 Plan du stand 3](#_Toc5016791)

[2.2 Plan du jeu 4](#_Toc5016792)

[3 Maquette de l’affiche du stand 4](#_Toc5016793)

[4 Collaborateurs 5](#_Toc5016794)

[4.1 Nom, prénom 5](#_Toc5016795)

[4.2 Planning des disponibilités hebdomadaires par apprenti 5](#_Toc5016796)

[4.3 Total d’heures du groupe 5](#_Toc5016797)

[5 Matériel 6](#_Toc5016798)

[5.1 Liste du matériel et logiciels nécessaires 6](#_Toc5016799)

[5.2 Caractéristiques techniques utiles au projet 6](#_Toc5016800)

[6 Coûts 6](#_Toc5016801)

[7 Points critiques 6](#_Toc5016802)

[8 Planification 6](#_Toc5016803)

[9 Sources 6](#_Toc5016804)

# Présentation du projet

## Introduction

Monkey On Mars est un jeu dans lequel un joueur devra créer un parcours (style doodle jump) et un autre joueur devra finir le parcours le plus vite possible.

## Objectif

Notre objectif est de faire un jeu de plateforme dans lequel un joueur doit créer le parcours avec ses mains en utilisant le leap motion et le deuxième joueur lui doit faire le parcours que le premier a réalisé en se déplaçant avec le ring-con. Pendant le parcours il y aura quelques malus qui apparaitront (monstre, trou noir, freeze, etc…).

## Interaction de l’utilisateur

Le joueur 1 utilise le leap motion pour créer le parcours pendant que le joueur 2 effectue le parcours à l’aide du ring-con.

## Que fait-il, que peut-il faire ?

Le joueur 1 utilise le leap motion pour créer le parcours pendant que le joueur 2 effectue le parcours à l’aide du ring-con, qui lui permettra de se déplacer à gauche, à droite et de sauter. Et le but sera d’aller le plus haut possible dans le parcours pendant un temps déterminé (par exemple : 1min).

## Comment répond le programme

Le programme gère la création du parcours selon la position des mains du joueur 1 et le classement.

# Plans

## Plan du stand



## Plan du jeu

# Maquette de l’affiche du stand

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

# Collaborateurs

## Nom, prénom

Notre équipe est formée de 3 apprentis : Eduardo Luis Martins Rocha, Sévan Bendit et Joshua Frein.

## Planning des disponibilités hebdomadaires par apprenti



## Total d’heures du groupe

|  |  |
| --- | --- |
| Apprenti | Nombre d’heures |
| Eduardo Luis Martins Rocha | 293 |
| Sévan Bendit | 360 |
| Joshua Frein | 275 |

Le nombre total d’heures du groupe s’élève à **928 heures**.

# Matériel

## Liste du matériel et logiciels nécessaires

Matériel :

* 2x Grande table rectangulaire
* Câble HDMI
* Télévision
* PC Fixe
* Clavier/Souris USB
* Ring-Con
* Leap Motion
* Manette switch
* (Titan Two)

Logiciel :

* Unity
* Visual Studio

## Caractéristiques techniques utiles au projet

# Coûts

Ring-Con : ~80.-

Manette switch : ~40.-

(Titan Two : ~120.-)

# Points critiques

|  |  |
| --- | --- |
| Point | Solution de secours |
| Connecter le Ring-Con au PC | Changer de périphérique pour le déplacement du joueur 2 |
| Problème de positionnement des plateformes en fonction de la position des mains à l’aide du leap motion | Positionner les plateformes directement par défaut dans le jeu |
| Dès que le joueur 2 tombe il ne meurs pas | Le personnage descend jusqu’en bas et la caméra le suit |
| Temps trop long entre le détectage des mains et l’affichage dans le jeu |  |
| Temps trop long entre le mouvement du ring-con et le déplacement dans le jeu |  |

# Sources