



G2IUT

AUDEVAL Florian

DULLIER Jordan

FREREBEAU Corentin

HENNEQUIN Jason

LEFORT Mathieu

LEMARCHAND Antoine



Introduction

Nos Motivations :

- Les jeux vidéo
- Le partage
- La compétition

Sommaire

- Le projet :
 - Historique
 - Plate-forme
 - Mini-jeux
- Organisation
- Développement
 - C# et XNA
 - Base de données
 - XML

Le projet

- Historique
 - Tower Defense en vue 2D isométrique
 - Tutoriels
 - Mini-jeux
 - Plate-forme regroupant des mini-jeux



Le projet

- La plate-forme



Le projet

- Les Mini-jeux

- Pour les quelques mini-jeux que nous aurons choisi, il y aura une description du principe du jeu et des captures d'écran (peut-être une capture vidéo si nous avons trop de temps, mais inutile de trop surcharger cette partie)



Organisation

- Répartition des rôles
 - Les rôles attribués au début du projet
- Planning
 - Les multiples échéances fixés, tenues ou pas.
- Segmentation
 - Les tâches effectuées par chacun

Développement

- C# et XNA (XNA's Not Acronymed)
 - Pourquoi ces choix ?
 - Facilitation d'intégration de contenu
 - Développement indépendant
 - Multi-plateformes (Windows Phone, Xbox 360, Windows)
 - Projet Mono (Linux)

Développement

- Base de données
 - Identification
 - Référencement des jeux disponibles
 - Visualisation des scores

Développement

- XML (eXtensible Markup Language)
 - Structuration claire
 - Chargement à la volée
 - Sérialization

Conclusion

- Travail en équipe
- Etat d'avancement du projet
- Possibilité d'améliorations sur le long terme

Questions ?