**420-C63**

**Projet – Planification initiale**

# Planification initiale

Le but de la planification initiale du projet est de mettre l’équipe d’accord sur les modalités d’élaboration du projet et de ressortir les grandes lignes afin de prioriser les tâches importantes.

Il est suggéré de faire les étapes suivantes :

1. (10 mins) Configuration
   1. Joindre votre channel de groupe sur Discord
   2. Allumer vos caméras lors de réunion
   3. Tester votre microphone et votre son sur Discord
   4. Quelqu’un avec une bonne connexion se désigne comme présentateur et partage son écran avec un Document Word afin de prendre des notes.
   5. Écrire votre courriel GIT/JIRA dans le channel de votre équipe afin qu’on puisse vous inviter
2. (10 mins) Présentation
   1. Vous présentez rapidement si vous n’avez pas travaillé ensemble
   2. Dire ce que vous avez aimé/pas aimé des projets précédents
   3. Dire votre niveau d’aptitude général avec Unity/C#
   4. Dire ce que vous aimeriez faire pour le projet final (type de jeu ou types de fonctionnalités)
3. (20 mins) Idée de projet
   1. Le but est de choisir rapidement quelque chose qui permet à tout le monde de pouvoir travailler. Le type de projet n’est pas important, ne pas passer une éternité dessus et ne pas viser trop haut.
   2. Il est conseillé de vous en tenir à des jeux vus de haut (Shooter) ou vu de côté (Platformer). Un autre style de projet qui est facile à découper ou permettre aux gens de faire des fonctionnalités très différentes est un jeu qui contient des mini-jeux comme Mario Party.
   3. Le plus simple est de choisir un jeu qui existe déjà comme référence et de reproduire les fonctionnalités comme Mario par exemple.
4. (1h) Découper les tâches principales
   1. Le présentateur ouvre JIRA sur son écran de présentation
      1. Créer le projet sur JIRA
         1. Nom : "C63\_Equipe\_X"
         2. Scrum
   2. Dans l’écran Roadmap, créer des Epic pour chaque section du jeu à mettre en place (Main Menu, Enemy 1, Enemy 2, etc.) et diviser ensuite en Task.
      1. Ne pas oublier de changer l’icône rouge (Bug) en bleu (Task)
      2. Commencer par les tâches les plus prioritaires ou par les tâches qui intéressent beaucoup certaines personnes.
      3. Prioriser des tâches qui impliquent de la programmation et non l’intégration de visuels ou animations, car il s’agit quand même d’un cours de programmation et donc c’est ce qui vaut le plus de points.
   3. Trucs
      1. Le but n’est pas de lister tout, mais de se donner une idée générale de ce qui est à faire pour l’ensemble du projet afin de ne pas passer trop de temps sur des fonctionnalités non essentielles.
      2. Écrire une description de la tâche rapidement lorsqu’il s’agit d’une tâche complexe.

# Devoir

## Logiciels

Chaque membre de l’équipe s’assure d’avoir installé et configurer les logiciels suivants :

* Unity **2019.3.14f1**
* Git Bash
  + Exécuter la commande pour ignorer les fins de lignes
  + Exécuter la commande pour changer l’auteur
    - Nom complet
    - Courriel du cégep *@cvm.qc.ca*
* KDiff3
* SourceTree
  + Lier compte GitHub
  + Configurer KDiff3
* Visual Studio
  + Ajouter l’extension *Format on Save*

## Git

Un membre de l’équipe

* Créer le repository sur GitHub
  + Nom : "C63\_Equipe\_X"
  + Créer avec .gitginore pour Unity
* Inviter les membres de votre équipe
* Inviter [mperreault2@cvm.qc.ca](mailto:mperreault2@cvm.qc.ca)

Chaque membre de l’équipe

* Cloner le repository sur votre ordinateur
* Ajouter le repository dans SourceTree

## JIRA

Un membre de l’équipe

* Créer projet sur JIRA
  + Nom : "C63\_Equipe\_X"
  + Scrum
* Inviter les membres de votre équipe
* Inviter [mperreault2@cvm.qc.ca](mailto:mperreault2@cvm.qc.ca)

Chaque membre de l’équipe

* Créer un projet sur JIRA
* S’amuser un peu avec l’interface
  + Créer Epic, Task, Bug

# Unity

Un membre de l’équipe

* Créer le projet Unity
  + 2D
  + **2019.3.14f1**
* Ajouter sur Git (commit/push)