

Points chauds

- Moteur physique (collisions, aimants)
- Gestion et chargement des fichiers maps
- Système d'entité modulable
- Système d'animation simple

Spécifications - Roadmap

Application zéro confort

- ☒ Architecture logicielle de base
 - ☒ Utilisation du pattern ECS
- ☒ Map simple (tutoriel, un seul obstacle)
 - ☒ Entrée / sortie
 - ☒ Aimant pour passer par dessus un mur
- ☒ Moteur de jeu
 - ☒ Lecture d'une map
 - ☒ Création entrée / sortie / aimants dynamiquement
 - ☒ Affichage
 - ☒ Map
 - ☒ Joueur
 - ☒ Collisions
 - ☒ Avec des objets statiques
 - ☒ Déplacements
 - ☒ Gauche / droit
 - ☒ Sauts
 - ☒ Rebond / double saut sur les aimants.
 - ☒ Boucle d'update et de rendu
 - ☒ Interaction avec le clavier
- ☒ Système d'entité modulable (ECS)
- ☒ Système de debug simple

Application avancée

- ☒ Sons / Bruitages
- ☒ Menu, ~~écran de chargement~~, crédits
- ☒ Plusieurs cartes
- ☒ Système de debug avancé
- ☐ Moteur de jeu
 - ☒ Système d'animation (spritesheet)
 - ☒ Système de particules
 - ☐ Nouveaux types d'aimants
 - ☒ Attractif
 - ☒ Répulsif

- ☐ Grappin
- ☒ Collisions avec objets en mouvement
- ☒ Dangers
 - ☒ Étincelle
 - ☒ Pics
 - ☒ Trous
- ☐ Interaction avec une manette

Gestion des risques

ID	Description	Probabilité	Impact	Criticité	Mitigation
1	Mauvaise utilisation du temps	60%	5	3	Planning strict
2	Perte de données	10%	9	0.9	Backups et Versionning
3	Retravailler l'idée de base loin dans le projet	30%	6	1.8	Établir les concepts solidement le plus tôt possible
4	Méconnaissance du framework	80%	3	2.4	Se familiariser <i>a priori</i>
5	Voir trop grand	70%	6	4.2	Se restreindre
6	Mauvaise architecture logicielle de base	60%	4	2.4	Tests rapides d'architecture
7	Manque d'accord au sein du groupe	20%	4	0.8	Élire un modérateur pour couper court aux débats