Rapport 1

1. l’adresse du dépôt Git utilisé pour le projet, auquel l’enseignant a accès, ainsi que le numéro de commit Git le plus avancé au moment de la remise du rapport;

<https://github.com/gabrielsimard1/Multimedia2_Projet_Unity>

2. un instantané du tableau Kanban (« Backlog », « À faire », « En cours », « Fait ») ;

3. une description détaillée du projet choisi (nom, nature et fonction de l’application prévue);

Le projet choisi se définit comme étant un projet de jeu vidéo de type « platformer », créé à l’aide d’Unity, dans lequel le joueur incarne un grand chef bandit

4. une description des logiciels et technologies de développement qui seront utilisés aux fins de l’atteinte des objectifs, incluant les déploiements Android et Web;

5. les esquisses des interfaces prévues au moment de la rédaction (au moins trois écrans)