

# Projet Long TOB - Jeu 2D style “It Takes Two”

AJBILI Alae, BALOT Louise, BLANCHARD Enzo, NASSEUR  
Maryem,  
OUAALITI Houssam, RIPERT Zoé, SAUVEZIE Arthur,  
VIGNAUX Adrien

MN01

26 Mai 2025

# Introduction

Conception et développement d'un jeu de plateau en 2D avec plusieurs niveaux et difficulté croissante.

Le projet combine aspects ludiques et techniques :

- Mécaniques de jeu
- Design de niveaux
- Programmation et conception graphique

# Démonstration

- Démonstration d'une partie

# Présentation Technique

- Architecture
- Choix de Conception et Réalisation

## Projet Long



# Choix faits

- Plateau constitué de cases typées (via énumération)
- Niveaux créés par succession de plateaux fixes
- Implémentation de la gravité et du saut

# Problèmes rencontrés

- Gestion des collisions (Problèmes de coordonnées)
- Gestion de la gravité
- Affichage des items

# Solutions apportées

- Modification de la boîte de collision du personnage
- Gestion du système physique : approche incrémentale (allers-retours jusqu'à une amplitude optimale, ajustée en temps réel)
- Déplacement de la boîte de collision



# Présentation de l'Organisation

- Organisation de l'équipe
- Mise en œuvre des Méthodes Agiles

# Équipe Projet

- AJBILI Alae
- BALOT Louise (Product Owner)
- BLANCHARD Enzo (Product Owner)
- NASSEUR Maryem
- OUAALITI Houssam
- RIPERT Zoé
- SAUVEZIE Arthur (SCRUM Master)
- VIGNAUX Adrien

# Mise en œuvre des Méthodes Agiles

- Division du travail en 4 sprints avec
  - Détermination et Assignment des tâches
  - Vote des story points
- Equipe divisée en travail de Front/Back, mobile à chaque sprint
- Réunions avant chaque sprint
- Communication via WhatsApp, Partage de code via le GitHub de l'équipe

Projets

**TOB MN01** ...

Résumé Chronologie Backlog Tableau Rapports Formulaires Objectifs **Tous les tickets** Code Tickets archivés Pages More 2

De base JQL Rechercher dans le tr... Projet TOB MN01 Personne assignée Type État Plus de filtres

Enregistrer le filtre

Création

Renseignements

SCRUM-12 AS

Publication Diagramme UML

SCRUM-11 AS

**Structure Classe Plateau**

SCRUM-9 HO

Structure Classe Obstacle

SCRUM-8 A

Structure Classe Personnage

SCRUM-7 N

Structure Classe Ennemi

SCRUM-6 AV

15 sur 35

SCRUM-2 / SCRUM-9

### Structure Classe Plateau

Terminé(e) Terminé + Ajouter

Priority Aucun

#### Description

En tant que Devs je veux :

- une classe simple

afin que les entités puissent

- se mouvoir
- Exister
- Interagir
- S'afficher

#### Contenu Confluence

Exigences produit

ESSAYER LE MODÈLE

#### Détails

Personne assignée

HO Houssam ouaalti

Me l'assigner

Étiquettes

Reviewer\_Enzo

Parent

SCRUM-2 Première Version Back

Team

Aucun

Sprint

Aucun +3

Story point estimate

7

*Représentation d'un ticket epic*

Projets

TOB MN01 ...

[Résumé](#) [Chronologie](#) [Backlog](#) [Tableau](#) [Rapports](#) [Formulaires](#) [Objectifs](#) [Tous les tickets](#) [Code](#) [Tickets archivés](#) [Pages](#) [More](#) 2 [AV](#) [AS](#) [A](#) [MN](#) [LB](#) +3 [Epic](#) [Type](#) [Étiquette](#)☐ **Sprint 4** 13 mai – 23 mai (10 tickets)

0 3 25 Terminer le sprint ...

SCRUM-27	Compléter Diagramme UML	PREMIÈRE VERSION B...	EN COURS	3	AS
SCRUM-14	Tests Finaux	PREMIÈRE VERSION FR...	EN COURS	6	AS
SCRUM-31	Créer des Plateaux / Niveaux	PREMIÈRE VERSION FR...	TERMINÉ(E)	3	MN
SCRUM-32	HUD Joueur	PREMIÈRE VERSION FR...	TERMINÉ(E)	4	AV
SCRUM-33	Passage des Portes	PREMIÈRE VERSION B...	TERMINÉ(E)	4	LB
SCRUM-34	Blocage Joueur à Gauche	PREMIÈRE VERSION B...	TERMINÉ(E)	2	A
SCRUM-36	Ecran de Fin	PREMIÈRE VERSION FR...	TERMINÉ(E)	1	MN
SCRUM-37	Conditions de Victoires	PREMIÈRE VERSION B...	TERMINÉ(E)	4	MN
SCRUM-41	Implémenter les dégâts	PREMIÈRE VERSION B...	TERMINÉ(E)	3	A
SCRUM-42	Refonte Transformer Classe Plateau en une Abstraite	PREMIÈRE VERSION B...	TERMINÉ(E)	4	IO

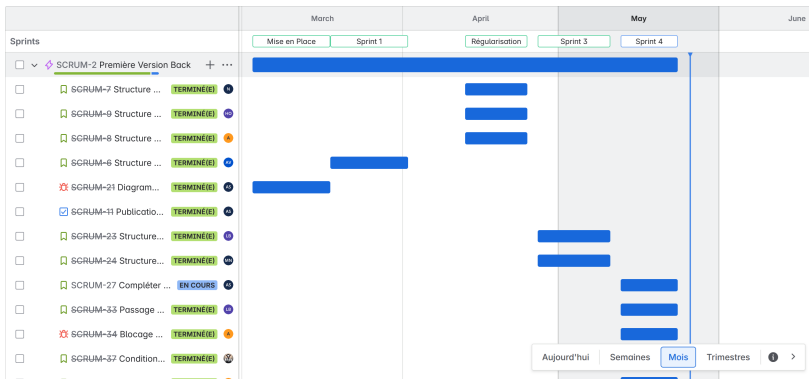
+ Créer

☐ **Backlog** (2 tickets)

0 0 0 Créer un sprint

SCRUM-40	Préparer le support de l'Oral	ORGANISATION GÉNÉ...	À FAIRE	-	IO
----------	-------------------------------	----------------------	---------	---	----

*Produit de Backlog*



*Représentation chronologique des tâches*

# Conclusion

Projet abouti mêlant conception logicielle, créativité et travail en équipe.

La structure en sprints a permis une progression efficace et incrémentale.