

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

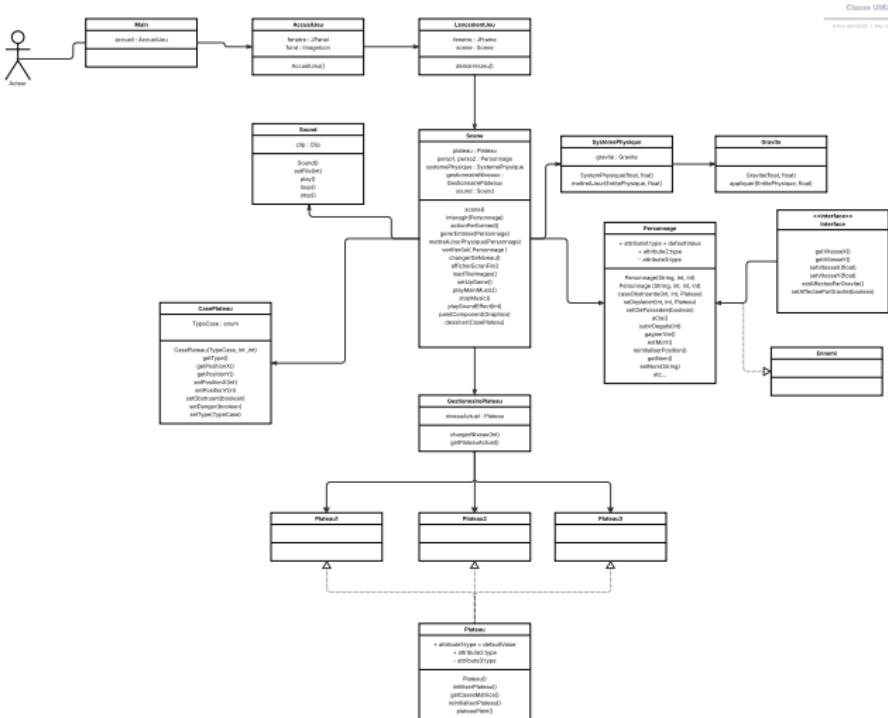
Démonstration

- Démonstration d'une partie

Présentation Technique

- Architecture
- Choix de Conception et Réalisation

UML



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 Assignation des tâches
 - Vote des story points
- Équipe 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

De base

JQL

Rechercher dans le tr...

Projet = TOB MN01

Personne assignée

Type

État

Plus de filtres



Enregistrer le filtre

Création



Renseignements

SCRUM-12



Publication Diagramme UML

SCRUM-11



Structure Classe Plateau

SCRUM-9



Structure Classe Obstacle

SCRUM-8



Structure Classe Personnage

SCRUM-7



Structure Classe Ennemi

SCRUM-6



35 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



1



Détails

Personne assignée

HO Houssam ouualiti

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

Rechercher dans le ...

Epic Type Étiquette

Sprint 4 13 mai – 23 mai (10 tickets) 0 9 25 Terminer le sprint

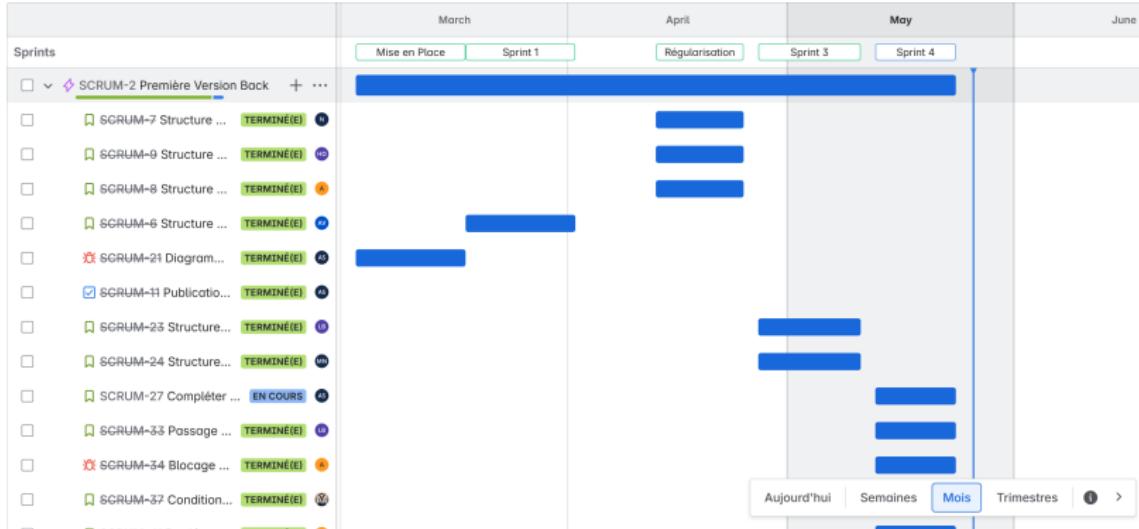
Ticket	Version	Statut	Priority
SCRUM-27 Compléter Diagramme UML	PREMIÈRE VERSION B...	EN COURS	AS
SCRUM-14 Tests Finaux	PREMIÈRE VERSION FR...	EN COURS	AS
SCRUM-31 Créer des Plateaux / Niveaux	PREMIÈRE VERSION FR...	TERMINÉ(E)	MN
SCRUM-32 HUD Joueur	PREMIÈRE VERSION FR...	TERMINÉ(E)	AV
SCRUM-33 Passage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

+ Créez

Backlog (2 tickets) 0 0 0 Créez un sprint

Ticket	Organisation Gén...	À FAIRE
SCRUM-40 Préparer le support de l'Oral	ORGANISATION GÉN...	À FAIRE

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.