

KOROLEV ILIA PAVLOVITCH (0309422717)

BTS SIO SLAM

date et heure d'affectation:

10 juin 2021 | 11h45

<b>BTS Services informatiques aux organisations</b> <b>Session 2021</b>	
<b>E4 – Conception et maintenance de solutions informatiques</b> <b>Coefficient 4</b>	
<b>DESCRIPTION D'UNE SITUATION PROFESSIONNELLE</b>	
Épreuve ponctuelle <input type="checkbox"/>	Contrôle en cours de formation <input checked="" type="checkbox"/>
OPTION SISR <input type="checkbox"/>	OPTION SLAM <input checked="" type="checkbox"/>
<b>NOM et prénom du candidat :</b> KOROLEV ILIA PAVLOVITCH	<b>N° candidat :</b> 0309422717
<b>Contexte de la situation professionnelle</b> Une entreprise a décidé de créer le jeu mobile de genre casual au format match 3	
<b>Intitulé de la situation professionnelle</b> Réalisation d'application mobile	
<b>Période de réalisation : du 01/10/2020 au 04/04/2021</b>	
<b>Modalité :</b> <input checked="" type="checkbox"/> Seul	<b>Lieu : Maison</b>
<b>Principale(s) activité(s) concernée(s):</b> A1.1.1 : Analyse du cahier des charges d'un service à produire A1.1.2 : Étude de l'impact de l'intégration d'un service sur le système informatique A1.2.2 : Rédaction des spécifications techniques de la solution retenue A1.2.4 : Détermination des tests nécessaires à la validation d'un service A1.2.5 : Définition des niveaux d'habilitation associés à un service A1.3.2 : Définition des éléments nécessaires à la continuité d'un service A1.4.1 : Participation à un projet A1.4.3 : Gestion des ressources A4.1.2 : Conception ou adaptation de l'interface utilisateur d'une solution applicative A4.1.4 : Définition des caractéristiques d'une solution applicative A4.1.5 : Prototypage de composants logiciels A4.1.6 : Gestion d'environnements de développement et de test A4.1.7 : Développement, utilisation ou adaptation de composants logiciels A4.1.8 : Réalisation des tests nécessaires à la validation d'éléments adaptés ou développés A4.1.9 : Rédaction d'une documentation technique A4.1.10 : Rédaction d'une documentation d'utilisation A4.2.3 : Réalisation des tests nécessaires à la mise en production d'éléments mis à jour A5.2.1 : Exploitation des référentiels, normes et standards adoptés par le prestataire A5.2.3 : Repérage des compléments de formation ou d'auto-formation ... A5.2.4 : Étude d'une technologie, d'un composant, d'un outil ou d'une méthode	
<b>Conditions de réalisation (ressources fournies, résultats attendus)</b> Ressources : Windows 10, Unity, Visual Studio Code, Unity Store Résultat attendu : Application Mobile sous Android	
<b>Productions associées</b> <b>Productions associées</b>  - Cahier des Charges - Spécifications fonctionnelles - Spécifications techniques	
<b>Modalités d'accès aux productions</b>  URL de l'applicatif: <a href="https://github.com/ilyanormand/Dossier_BTS_SIO">https://github.com/ilyanormand/Dossier_BTS_SIO</a>	

Au verso de cette page, le candidat présente un descriptif détaillé de la situation professionnelle et des productions réalisées sous forme d'un rapport d'activité permettant notamment de mettre en évidence la démarche suivie et les méthodes retenues.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Le but de ce projet est de réaliser un jeu mobile de genre “casual”. Le gameplay sera de format Match 3 (comme “Candy Crush”). Le joueur doit passer le plus de niveaux possibles. Pour pouvoir faire cela il faudra utiliser Unity.

Présentation globale de projet:

- La solution doit être réalisée en Unity et être accessible depuis Android
- L'application mobile doit être en Anglais
- Langage de Programmation est C#