**Récapitulatif des tâches Mars-Avril 2014.**

**Notes**: Fiona Baveux sera à plein temps avec moi jusqu’au 1er Avril. Notre cible étant technique, tous les articles redirigeront les lecteurs sur le blog qui contiendra les vidéos de présentation, où l’empreinte de IN’TECH INFO sera présente sur chaque vidéo.

**Promotion du projet (communication de proximité) :**

* Création, mise en place et mise en forme de la page Facebook de Community Play 3D (24 Mars 2014)
* Le blog (coding3deverywhere.blogspot.com, où les médias seront également diffusés sur la page Facebook de CP3D) :
  + Promotion plus approfondie du blog, il sera partagé sur les forums où CP3D est déjà présent (25-30 Mars)
  + Rédaction des articles suivants : (2-30 Avril, en accord avec le planning de développement. Tenter d’accentuer les articles sur les outils de création) (2-30 Avril)
    - Article sur la gestion des systèmes de particules (screenshots fournis mettant en avant les outils de création (ce qui manque aujourd’hui à CP3D))
    - Article sur le système « PlayMeNow » de CP3D (permettant le lancement de son jeu vidéo sans compilation (vidéo de présentation fournie)
    - Article sur la gestion de la physique (mettant en œuvre les corps liquides, rigides et mous entre eux. Vidéo de présentation fournie)
    - Article sur l’animation de personnages et création de scénario (Film d’animation fournit avec l’article + screenshots montrant les outils de création. Ce système est déjà partiellement mis en place dans CP3D et sera finalisé en Mai).
* Espoir Entrepreneur : (19-30 Mars)
  + Compléter le Lean Canvas
  + Compléter le dossier de candidature
* Recherche approfondie supplémentaire pour les forums de développeurs indépendants (creuser Steam GreenLight et tenter d’obtenir des contacts de développeurs qui ont proposé leurs jeux vidéo) : (2-30 Avril)
  + Rédaction d’un thread sur le forum de Game Sphere, qui est un des plus gros forums de développeurs de jeux vidéo indépendants en France. (2 Avril, cette rédaction est très important et est déjà commencée, le thread sera créé le 2 Avril à la suite de la candidature du projet Espoir Entrepreneur)
  + À l’international, développer la communication surtout sur ModDB où CP3D est déjà présent, puis sur AvalonPlay (US) où j’ai personnellement un contact possible.
* Mise en place d’un article sur GameKult (contact en cours, visibilité en France).
* Alpha tests supplémentaires (afin de fidéliser des utilisateurs) (tout le long du projet)

**Développement**:

* Finalisation du moteur de systèmes de particules (22-30 Mars)
* Finalisation de l’interface utilisateur pour la création de systèmes de particules (édition par « nodes »). (2-7 Avril)
* Système « PlayMeNow » (7-12 Avril)
  + PlayMeNow est un système permettant de tester son jeu vidéo en cours directement depuis l’éditeur depuis une application externe. Une application externe par défaut sera fournie. Il a pour but de libérer l’espace de rendu et n’activer que le GamePlay et les évènements qui surviennent pendant le jeu vidéo. La valeur ajoutée de PlayMeNow s’obtient par la possibilité de lancer sa propre application depuis l’éditeur et ainsi pouvoir faire fonctionnaire le code natif créé par le développeur du jeu vidéo, ce qui assure un traitement plus rapide que si tout le GamePlay et tous les événement étaient gérés grâce aux scripts LUA.
* Finaliser la gestion de la physique. (12-23 Avril)
  + Détection des collisions via le moteur physique. Cela assurera des collisions sans pertes et en accord avec le monde physique définit par l’utilisateur. Le moteur de collisions actuel sera remplacé par celui-ci. Il permettra de définir les collisions de la caméra FPS par exemple, mais aussi des personnages pour l’intelligence artificielle.
  + Travail sur les outils de création (interface utilisateur) permettant de s’affranchir du code LUA et un développement plus rapide.
  + Définir une surface comme étant un corps liquide et ainsi simuler automatiquement les objets qui flottent sur une surface d’eau. Le paramétrage des corps mous et rigides sera automatique en fonction du type.
  + Travail sur les corps mous (ex : Drapeau, nappe, etc.) et interface utilisateur
  + Notes : Tous ces traitements seront gérés en interne par CP3D. Seules les forces et collisions seront personnalisables par l’utilisateur via l’éditeur de CP3D et l’API CP3D. La mise en place de ce monde physique peut difficilement se faire étape par étape, les 4 tâches précédentes seront donc en réalité fusionnées en une seule pendant le développement.
* Animation de personnages : (23-30 Avril)
  + Finalisation de l’éditeur d’animations par KeyFrames. Il permettra de créer des groupes de KeyFrames contenant une animation complète qui seront nommés et donc facilement appelables depuis les scripts LUA et l’API CP3D.
  + Développement d’une solution d’ajout dynamique de KeyFrames. Cet éditeur graphique nécessite la mise en place du monde physique pour respecter un maximum de réalisme et profiter des outils offerts par la librairie « Bullet ».
  + Finalisation de l’éditeur d’animation manuelle qui permettra d’ajouter manuellement et de façon graphique des KeyFrames au modèle. Ne nécessitera donc pas pour l’utilisateur un achat supplémentaire pour un logiciel spécialisé (exemple : Cinéma4D).
* Scénario Maker : (1-15 Mai)
  + Développement de l’interface graphique
  + Contrôle du temps pour le déclenchement d’évènements
  + Définir la gestion des évènements par script LUA (permettra de lancer une animation sur un personnage par exemple)
  + Mouvements et tracés du chemin de la caméra pour le scénario seront accompagnés par l’interface graphique et un ViewPort permettant d’avoir une vue 3D sur la scène avec prévisualisation en direct.
* Notes : Les systèmes de particules seront exclusivement créables sur l’éditeur CP3D, définir un système de particules se fait particulièrement complexe à la main et donc la gestion du moteur ne sera pas fournit au public.