**Nicolas Labonté - Bilan**

Le projet final est une belle réussite, selon moi. Je crois que nous avons réussi à améliorer la grande majorité des aspects du jeu original, comme les graphismes, la jouabilité et la narrative. Je suis content d’avoir créé une narrative qui est, selon moi, relativement intéressante et avec des personnages qui ont du cœur, de la variété et de l’authenticité.

La version finale du jeu offre un système de combat amélioré, avec par exemple un choix de la cible. Cependant, la mécanique de base est la même que le jeu orignal : du tour-par-tour avec 3 choix, soit la magie, l’attaque physique ou la fuite. Nous trouvions que ce système était adéquat pour le type de jeu et la tranche d’âge visée.

Je suis très fier de ma programmation. J’ai vraiment l’impression de m’être amélioré en programmation ActionScript durant ce travail. J’ai plus de confiance en mes compétences, et je trouve de nouvelle manière d’atteindre mon but. Mes méthodes sont parfois peu propres (avec de nombreuses fonctions désuètes en commentaires), mais je suis tout-de-même arrivé à intégré la presque totalité de ce qu’on voulais originalement, sans grande difficulté. J’ai quelque fois eu recours à mes collègues, et je n’ai pas de honte à l’admettre. Cependant, j’ai gagné de l’aisance face au code et j’ai établi ma propre façon de faire certaines choses. Par exemple, le système de dialogues déclenché par zones est efficace et me permet de faire tout ce dont j’ai besoin sans grande restrictions. Il en va de même pour mon système de magasin, greffé sur le système de dialogues préexistant.

J’étais extrêmement satisfait avec l’état du jeu jusqu’à aujourd’hui. Malheureusement, pour des raisons que j’ignore, une panoplie de nouveaux bug handicapants se sont créés depuis la dernière fois ou j’ai touché au code. Cela pourrait être le résultat de modifications dans la bibliothèque ou autre, mais le résultat n’est pas ce à quoi je m’attendais. Néanmoins, j’ai fois mon grand possible pour régler ces bugs de dernière minutes, mais j’ai dû venir à l’évidence et laisser le projet tel qu’il est.

L’échéancier ne fut pas respecté à la lettre par l’équipe, mais je crois être celui qui s’en est servi le plus. Je l’utilisait plus comme une liste de choses à faire, plutôt que des dates de tombées strictes. Mon attitude à changé vers la fin du projet : nous devions intégrer certaines choses avant les tests utilisateurs afin d’avoir de la rétroaction adéquate sur les nouvelles fonctionnalités. Ainsi, nous utilisions l’échéancier comme une liste de choses primordiales à avoir intégrées avant de mettre le jeu entre les mains des utilisateurs.

Je ne regrette pas du tout d’avoir eu Frédérique comme partenaire, et ce pour plusieurs raisons. Elle est une personne attentive aux besoins des autres, et ce fut un atout de taille dans ce projet. En effet, notre motivation était parfois ébranlée, et ainsi le support de l’un et l’autre était nécéssaire au maintient de la production et du climat d’équipe. De plus, la contribution de Frédérique, autant au niveau visue que conceptuel, a un rôle immense à jouer dans la qualité finale du produit. Par-dessus tout, son suivi en dehors des cours fut un facteur décisif de la réussite du projet.

Le contrôle de la qualité semble être un travail ardu et des plus importants. En effet, ce processus sert à s’assurer de la qualité initiale et finale d’un projet : autant un mauvais concept peut engendrer un produit catastrophique, autant une mauvaise gestion des ressources peut causer la mort d’un produit fantastique. Dans cette optique, nous devions nous assurer que le jeu soit techniquement jouable, en plus de répondre aux besoins et aux attentes des joueurs. Je crois que cela fut fait, et bien fait.

Je crois qu’il faut être rigoureux dans sa démarche, établir et suivre un plan d’action, ainsi que toujours s’assurer de la cohérence du produit.

Malheureusement, ce fut le manque de temps qui mit fin prématurement au projet. Le jeu aurait bénéficier d’une à deux semaines de plus, mais il est temps de dire adieu. Je suis content et fier de ce que nous avons fait durant ces 9 semaines.