Matei Pelletier Rayane Rachid Kennaf

Carl Kevin Gbeti Nicolas Drolet

# Rapport Sprint 1

## Résumé

Beaucoup de problèmes sont survenus au courant de ce sprint avec certains de ces problèmes qui persistent toujours. Il y a eu problème initialement avec la direction générale du projet : thème, mécaniques, développement d’une partie et même type de jeu (RTS? DOTA? Coopératif? Compétitif?).

Après de multiples délibérations, Nicolas s’est emparé le rôle de conception et a décidé des grosses lignes du jeu de son propre gré, par pénurie de suggestions. Ceci est en partie dû au fait que certains membres de l’équipe ne sont pas familiers avec les jeux vidéo en général, encore moins avec le concept de RTS. Cela produit des problèmes de communication et de la difficulté à comprendre le but de concepts conventionnels au jeux de type RTS ou de concepts d’autres jeux (conversion de ressources, collecte de ressources, « upgrades », etc).

Le projet initial était beaucoup trop ambitieux et a été revu plusieurs fois, pour finalement être reconçu presque entièrement sous le thème de vikings en terres inconnus. Encore, le projet a été revu lorsqu’il divergeait de façon trop extrême du code original fourni et du mandat qui l’accompagnait. La fin du sprint en vue, Nicolas a encore une fois senti le besoin de rogner certains aspects du projet qu’il jugeait irréalisables.

Cela dit, individuellement, Rayane et Kevin ont passés le premier sprint à travailler sur la forge et le four à charbon, respectivement. La forge n’est toujours pas complète, puisque les paramètres qui font usages de ce qu’elle produit (outils des ouvriers, armes et armures des guerriers/archers/cavaliers) n’existent pas encore, donc pas moyen de tester si elle fonctionne à 100%. Le four à Kevin semble fonctionner, quoique pas comme précisé dans les détails du sprint.

Nicolas a passé le premier sprint sur la table à croquis, retravaillant constamment le projet pour être à la hauteur des exigences du mandat tout en étant réalisable. Il a créé les tables de données, les feuilles de sprint détaillées ainsi que les ressources sauvages qui remplacent les baies. Il s’occupe aussi de faire apparaitre les multiples ressources du jeu dans l’interface. Il a aussi passé du temps a expliquer les concepts du jeu à Rayane et Kevin, qui sont moins familier avec les RTS, particulièrement avec Kevin qui peine à comprendre la direction du jeu.

Matei s’est donné comme tâche d’implémenter les différentes recettes et ressources et insiste qu’elles soient entreposées dans la classe Maison plutôt que la classe Joueur, citant que c’est plus enligné avec les concepts de l’orientée objet. Ultimement, sont travail est peut-être voué à l’abandon.

Le projet présent est toujours plus ou moins défini. Les grosses lignes sont établies mais elles doivent atteindre un niveau de précision plus élevé afin de canaliser le temps qu’il nous reste pour produire un jeu qui atteint les objectifs du mandat tout en injectant une touche personnelle. Nicolas entretient toujours ce travail d’organisation, il s’attire les soupirs de ses coéquipiers qui s’inquiètent des changements constants au projet mais ils n’ont pas proposé d’idées concrètes dans les premières itérations. Il tente tant bien que mal d’ajuster la trajectoire du projet afin de le rendre réalisable tout en s’assurant de ne pas invalider le code déjà écrit.

## Tâches initiales à accomplir

* Implémenter des bâtisses qui convertissent des ressources de brutes en raffinées.
* Diviser la carte en 9 sections qui définissent les zones de départ du joueur.
* Implémenter un système au centre de la carte basé autour d’une ressource convoitée qui décidera quel joueur sera victorieux.
* Implémenter un système de « portes » que le joueur devra déverrouiller pour accéder à la prochaine zone.
* Implémenter un système de quêtes qui permettra l’ouverture de ces portes.
* Implémenter 4 races différentes avec bonus et malus pour les joueurs, ainsi qu’un race NPC qui harcèle le joueur.
* Développer le IA pour harceler le joueur et l’attaquer avec des pelotons d’entités à des intervalles réguliers.

## Tâches à la fin du Sprint 1

* Implémenter des bâtisses qui convertissent des ressources de brutes en raffinées.
* Implémenter le concept d’améliorations (upgrades) aux entités du joueur :
  + Outils pour augmenter l’efficacité des ouvriers (accès à des niveaux supérieurs de ressources).
  + Armes et armures pour augmenter les défenses et dégâts respectivement des guerriers.
* Implémenter les ressources qui permettront de créer ces outils, armes et armures.
* Implémenter le concept de biomes (zones) où ces ressources se trouveront et qui serviront de barrières à la progression des joueurs.
* Développer les concepts et entités de base du code (Archers, Soldats, Cavaliers, Druides, mécaniques d’attaque, « pathing », etc.