

# RAPPORT DE PROJET

## Projet flight arena

mr cube :

Vincent ROSPINI-CLERICI,

Guillaume REBUT

chef de projet : Arthur REMAUD

16 juin 2015

# Sommaire

Introduction	1
1 Chronologie	3

## Introduction

Le projet *flight arena* répond à une obligation de l'école EPITA de faire un projet libre par groupe de quatre. Nous avons donc choisi de faire un jeu de vaisseau dirigé à la troisième personne dans lequel le but est d'éliminer ses ennemis. Le but est de nous apprendre à travailler en équipe, tout en gérant un projet du début à la fin.

Nous avons pour ce projet l'obligation d'utiliser les langages *Caml* ou *C#*, avec le moteur Unity pour faire le jeu.

Nous étions au départ avec Nikolas Miletic dans le groupe, mais celui-ci est parti en S1# au cours du mois de janvier. Nous avons alors réparti les tâches de cette manière : Vincent s'occupera principalement des graphismes et du site internet, Guillaume du gameplay et des cartes, et Arthur du code du jeu et des menus.

# 1 Chronologie

# Conclusion