# Membres de l’équipe

* Jonathan Sauvé (1681942)
* Mathieu O. Wilson (1640744)
* Odric Plamondon (1634073)
* Alexandre Paquet (1624105)

# Compte rendu de la première rencontre

Notre rencontre avec le client (Laurent Tremblay) nous a permis de définir plus précisément le contenu du jeu pour les portes ouvertes. Le client nous a indiqué que nous ne devions pas mettre d’emphase sur le son, car l’environnement où le jeu sera joué est bruyant. Il sera important que le joueur ait l’impression qu’il ait exploré l’entièreté du jeu en ayant joué cinq minutes. Cela implique que le monde dans lequel on se trouve soit contraint. La création du jeu sera centrée sur la participation d’un seul joueur. Les visiteurs de tous âges devront pouvoir y jouer, la violence dans le jeu est donc interdite. Il est aussi primordial que le jeu soit impressionnant visuellement et que les visiteurs éprouvent beaucoup de plaisir à y jouer. Le client nous a aussi informé que nous possédions un certain budget afin d’utiliser des « assets » payants dans notre projet. M. Tremblay nous a donné la tâche de produire quelques « one-pager » pour la semaine prochaine, afin qu’on lui propose des idées différentes. La meilleure sera choisie lors de notre prochaine rencontre.

# Description des responsabilités

* Coordination / planification : Cette personne est le scrum master. Elle gère les ordres du jour et donne les tâches à effectuer aux différents membres de l’équipe. Elle s’assure aussi que les échéanciers soient respectés.
* Système (client) : Cette personne se chargera d’établir de bonnes relations avec le client et de communiquer l’avancement du projet avec ce dernier.
* Processus / méthodologie : Cette personne s’occupe majoritairement de la documentation. Elle s’assure que le produit développé respecte le plan établit.
* Technique (outils) : Cette personne s’assure que les membres de l’équipe ont le matériel nécessaire à leur disposition pour travailler convenablement.
* Produit (configuration) : Cette personne gère les différents outils pour la configuration et les versions (comme Git et Redmine).
* Assurance qualité : Cette personne s’assure que le projet respecte les requis établis par le client.

|  |  |
| --- | --- |
| Noms | Responsabilité(s) |
| Jonathan Sauvé | Processus / méthodologie, Assurance qualité |
| Mathieu O. Wilson | Système (client) |
| Odric Plamondon | Technique (outils), Produit (configuration) |
| Alexandre Paquet | Coordination / planification |

# Horaire détaillé

* Lundi : 8h30-17h30 (2 bloc de 4h) (pas encore certain)