

Scope et planning suite aux entretiens

Introduction

Nous avons passé un entretien avec notre coach le vendredi 6 janvier. Cet entretien a été l'occasion de discuter avec un professionnel et de recueillir un avis extérieur. Nous avons revu notre planning suite à cet entretien, et nous avons précisé notre scope, plus réalisable par rapport aux projections faites en octobre.

Scope

Dans un premier temps, nous devons nous occuper des interactions. Jusque là, nous avons développé le jeu en virtuel, et un membre du groupe, en section IHM, s'occupait des interactions. Cette partie s'est bien passée jusqu'en décembre, mais il nous faut maintenant passer à l'étape supérieure : smartphones avec cardboards en réalité augmentée. Cependant, nous avons des difficultés à trouver deux smartphones qui supportent le déploiement d'Unity3D : un membre du groupe a un smartphone compatible, et nous en cherchons un deuxième.

Afin d'améliorer la présentation du jeu, qui est une deuxième partie importante des interactions. Nous allons demander de l'aide au FabLab pour créer un cube, avec lequel nous allons lier le plateau de jeu virtuel. Nous allons faire graver sur les faces de ce cube des QR codes pour optimiser la trackabilité par Vuforia.

Nous souhaitons aussi améliorer la sélection des pions et des cases pour le résultat final. Nous allons faire créer par le FabLab un petit cylindre (à placer au bout du doigt), lui aussi avec un QR code gravé sur le côté, qui soit tracké par Vuforia, et duquel nous allons faire partir un rayon qui sera la sélection des pièces et pions par le joueur.

Nous allons faire créer ces deux éléments le plus tôt possible afin de potentiellement en créer d'autres si les premiers jets ne fonctionnent pas. Nous aurons 2 semaines pour nous retourner et en créer plusieurs versions pour trouver la meilleure et plus adaptée. Une fois les deux éléments perfectionnés, nous en créerons deux exemplaires pour que deux joueurs puissent s'affronter dans les mêmes conditions.

Ces deux points sont les plus importants pour l'instant, l'entretien avec le coach nous l'a confirmé. En effet, notre priorité, confirmée par le coach, est la jouabilité du jeu, car c'est par les interactions que nous sommes innovants. C'est pour cela que nous avons fait les démarches pour aller au Festival International du Jeu de Cannes (FIJ). Sauf problème extérieur, nous y participerons, afin de faire tester notre jeu et effectuer le plus de tests utilisateur. Nous souhaitons aussi participer aux journées portes ouvertes (PO) de Polytech, le 4 février, pour faire tester notre jeu. A cette première échéance, aux PO, nous aurons "plus le droit à l'erreur" qu'au FIJ, cela nous permettra de nous préparer au mieux pour le FIJ, qui est un événement de taille.

Ces points sont les plus prioritaires. De plus, implémenter des règles du jeu pourrait presque être négatif pour le projet et devenir de la dette au moment d'intégrer la base du jeu avec les interactions. C'est pour cette raison que nous n'implémentons pas plus la base du jeu tant que les interactions sont fonctionnelles.

Malgré tout, au niveau des règles du jeu, nous voudrions, si le temps nous le permet, implémenter la personnalisation des mouvements par le joueur en début de partie. Le joueur, au lancement de la partie, passerait par une phase de personnalisation des mouvements de ses pièces, et aurait à mettre une place une stratégie. Son adversaire ferait de même, et ils ne connaîtraient pas les mouvements de l'autre.

Nous souhaitons également implémenter les pièges sur le plateau (feu, téléportation...) car cela ne devrait pas être difficile à implémenter, à condition que les interactions fonctionnent.

Ce sont les deux éléments de la base du jeu que nous souhaitons implémenter dans le temps imparti. Les autres idées que nous avons définies au début (par exemple : changement de face) ne rentreront pas dans le scope.

Planning

Semaine	
2	<ul style="list-style-type: none">- Visite au fablab, récolte d'informations pour la création du cube et des cylindres.- Mise au point du visuel du cube et du cylindre de track des mouvements.
3	<ul style="list-style-type: none">- Création au FabLab des cubes et des cylindres- implémentation des interactions (une partie de l'équipe sur le cube, l'autre sur le track du cylindre).
4	<ul style="list-style-type: none">- Suite de l'implémentation des interactions- implémentation des choix de comportements des pièges.
5	<ul style="list-style-type: none">- Derniers réglages pour la préparation aux Portes ouvertes de polytech.
4 février	<ul style="list-style-type: none">- Portes ouvertes de Polytech, tests utilisateur.
6	<ul style="list-style-type: none">- Analyse des résultats des tests utilisateurs des PO- implémentation des changements si besoin- implémentation de règles du jeu si pas (trop) de changements nécessaires.

7	- Implémentation de nouvelles fonctionnalités (pièges) et interactions.
8	- PFE à temps plein. Préparation pour le FIJ (matériel et condition de test).
24 > 26 février	- Festival International du Jeu de Cannes
9	- PFE à temps plein, présentation et rapport.