



SAÉ S1\_01 + S1\_02

PROG – R1\_01

N. GRUSON

# Objectifs

- Concevoir et réaliser un programme de A à Z :
  - *Améliorer vos compétences en développement*
  - *Prendre en main un framework (monogame) ou une bibliothèque (sfml)*
- Apprendre à développer à plusieurs :
  - *Gérer les compétences de chacun au sein d'une équipe*
  - *Utiliser des outils de travail collaboratif ( Discord, Git, ... )*

# Résultat attendu

- Un jeu singulier ( différent des autres ! )

- *Mono ou multi joueurs ( sur une machine ou en réseau)*
- *D'action (combat, de plateformes, de tir, ...), d'aventure, de jeu de rôle, de réflexion, de simulation, de stratégie, de sport ...*
- *Avec un graphisme qui vous est propre (attention aux droits d'images et de sons)*



# Travailler en groupe

- Des outils de codage en ligne collaboratif très simples : <http://collabedit.com>
- Des outils de système de gestion de version et collaboratif :  
github ( +git ) : tuto dispo sur le réseau

# Déroulé

- Environ 30H en autonomie : 15 séances de 2H
- Environ 10H encadrées : 5 séances de 2H
  - *Séance 1 : découverte outil collaboratif : git*
  - *Séance 2 : validation du sujet*
  - *Séances 3,4,5 : aide*
- Dernière séance de 2H : démonstration + évaluation à partir de l'exemple déposé dans le casier :
  - *10/15 minutes environ par groupe de démo + questions/réponses sur le code (planning de passage donné ultérieurement)*
  - *15/20 minutes d'observation des livrables par le jury*

# Organisation

- Groupe 1 ( TP11 et TP12) : en D350
- Groupe 2 ( TP21 et TP22) : en D360
- Groupe 3 ( TP31 et TP32) : en D353 (TP31) + D352 (TP32)
- Groupe 4 ( TP41 et TP42) : en D361

Appel sur les heures encadrées et en autonomie. Les éventuelles absences devront être justifiées. La note individuelle finale tiendra compte de votre présence et investissement personnel.

# Etapes

- Etape 1 : Analyse, conception, élaboration des spécifications (règle du jeu, maquette) : répartition + début du compte rendu.
- Etape 2 : Développement, tests unitaires et intégration continue + optimisation du code.
- Etape 3 : Recette du jeu : test de validation : test de l'exé « release » + fin du compte rendu
- Etape 4 : « Commercialisation » : Relecture du compte rendu, Création d'une vidéo démo, dépôt des livrables dans le casier.

Attention : la globalité du code doit vous appartenir (à l'exception bien évidemment des divers packages additionnels)



# Les livrables

- Dépôt à faire bien avant le début de la dernière séance ( Jeu**di 12** ou ven**credi 13 Janvier** : cela dépend des groupes) pour s'assurer que l'exé fonctionne dans le casier :  
INFO1\_S1\_01\_02\_SAE\_TPXX
- Dépôt d'un répertoire « NUMGROUPE\_NOM1\_NOM2\_NOM3 » dans le casier du groupe de TP comprenant :
  - *un sous répertoire DOC contenant :*
    - le compte rendu (format pdf)
    - un fichier texte « youtube.txt » contenant le lien youtube pour visionner une vidéo démo avec commentaires audios
    - un fichier texte « github.txt » contenant le lien github
  - *un sous répertoire PUBLISH (au format windows 64bit) contenant la publication du projet et donc un exe qui marche depuis le casier ( à tester )*
  - *un sous répertoire SOURCES contenant les sources du projet (.sln ....) : pas de zip !*
  - *une auto-évaluation : le fichier : notationSae.xls rempli.*

# Etape 1

- Analyse, conception, répartition, élaboration des spécifications (règle du jeu, maquette) : début du compte rendu
  - *Maquettez votre jeu : listez, hiérarchisez les fonctionnalités du jeu. (Vous ne pourrez peut être pas tout réaliser)*
  - *Définissez les différents screens et leur enchainement*
  - *Définissez les structures de données principales ( tableau, classe, ...) ex : REVOIR la fin du td « monogame\_decouverte » et le lien suivant (création d'une classe Sprite)*  
*<http://sdz.tdct.org/sdz/le-developpement-de-jeux-video-avec-xna.html>*
  - *Répartissez-vous le travail de réalisation.*

# Etape 2

- Développement, tests unitaires et intégration continue
  - *Vérification logicielle : avez-vous tous les mêmes versions ?*
  - *Développement par chaque membre d'une partie, tests unitaires de son travail*
  - *Intégration du travail de chaque membre au projet principal et tests d'intégration*

# Etape 3

- Recette du jeu : test de validation : test de l'exe « release »
  - *Création et organisation des livrables*
  - *Publication de votre projet*
  - *Test de l'exe du répertoire PUBLISH*
  - *Recettage de l'application : liste et état de l'ensemble des fonctionnalités (règles du jeux et autre ...) que vous aviez prévu lors de l'étape 1:*

Non traité	Non achevé	Non conforme	Conforme
------------	---------------	-----------------	----------

# Etape 4

- « Commercialisation » : Relecture du compte rendu, Création de la vidéo
  - *Relecture du compte rendu : intégration des impressions écrans finales*
  - *Création de la vidéo démo*
  - *Mise en ligne de la vidéo*

Barème à venir