

GMINT317 - Moteurs de jeux – TP10

Documentation des projets

Rémi Ronfard  remi.ronfard@inria.fr  <https://team.inria.fr/imagine/team/>

Objectifs

Le but de ce TP est de vous aider à organiser votre travail de mini-projet, qui est un élément essentiel de la note de ce cours. Pour cela, il vous est demandé de rédiger les documents de conception de votre mini-projet : « game concept », spécification fonctionnelle et spécification technique.

Lors de la remise du projet final, il vous sera également demandé d'inclure une comparaison rétrospective entre les specs initiales et finales, ainsi qu'une discussion des principales différences que vous aurez notées.

Conseils pour les spécifications fonctionnelles

A partir d'une analyse du sujet choisi, votre spec doit donner de manière hiérarchisée et rationalisée la liste des principales fonctions à implémenter ; le scénario de votre démo finale; une courte description des solutions déjà choisies ; une liste des problèmes qui restent à résoudre; une liste des ressources disponibles (livres, cours, sites, tutorials,etc.) déjà identifiées ; une estimation des temps de développement nécessaires à chaque partie; une répartition des tâches (si vous travaillez en groupe); et un planning prévisionnel.

Votre document peut être accompagné de schémas et figures (copies d'écran, dessins, etc.).

Références

The Anatomy of a Design Document, Part 1: Documentation Guidelines for the Game Concept and Proposal

http://www.gamasutra.com/view/feature/131791/the_anatomy_of_a_design_document_.php

The Anatomy of a Design Document, Part 2: Documentation Guidelines for the Functional and Technical Specifications

http://www.gamasutra.com/view/feature/3411/the_anatomy_of_a_design_document_.php