



# Elementary

## Documentation Commerciale

### Elementary

Elementary est une jeune entreprise de développement de jeux vidéos.

### L'équipe

Elementary est composé d'une équipe de quatre jeunes développeurs compétents dans les jeux-vidéos.

Adrian Palumbo

Youssef Oulehri

Mathieu Vandeginste

Francois-Etienne Demiguel

### Business model

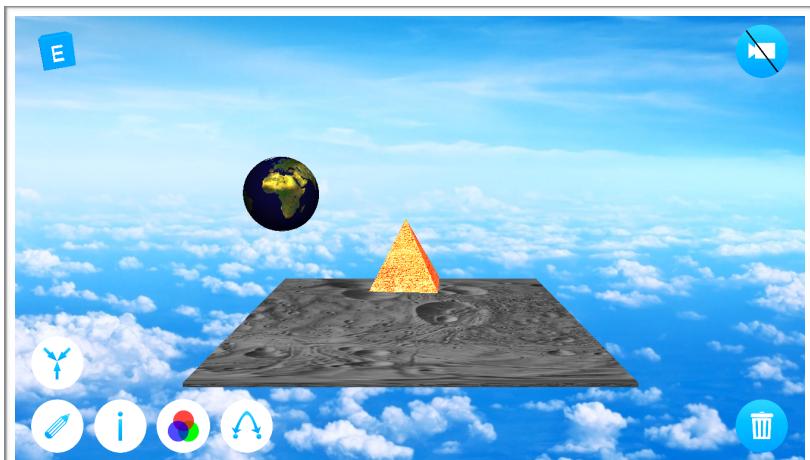
Nous avons mis en place un éditeur de monde, qui sera publié sur l'AppStore.

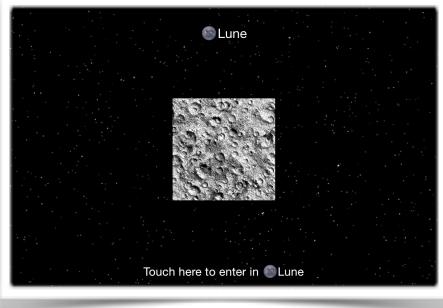
Nous avons aussi prévu de mettre en place un système d'achats « in-app », pour supprimer la publicité, mais aussi pour ajouter différentes fonctionnalités.

## Introduction

*Elementary est un éditeur de monde très moderne, qui reprend les principes d'autres jeux du secteur, avec de meilleurs graphismes ainsi que plusieurs nouvelles fonctionnalités.*

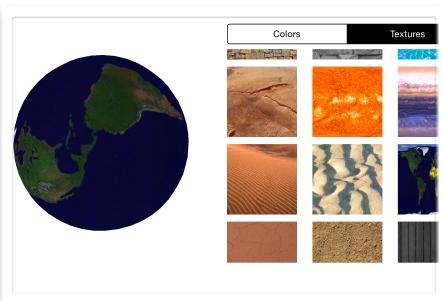
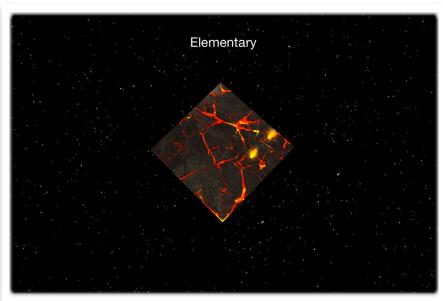
*Nous avons mis un accent particulier sur le design de notre application. Ajoutée à cela, la musique donne un côté entraînant, et améliore fortement l'expérience utilisateur.*





## Perspectives

Notre application a été développée entièrement en anglais, et très structurée. C'est grâce à cela que celle-ci sera compréhensible par n'importe quel développeur ou designer. Cela permet aussi de pouvoir la commercialiser à l'international, et donc ouvrir un champ d'action plus grand.



# Organigramme



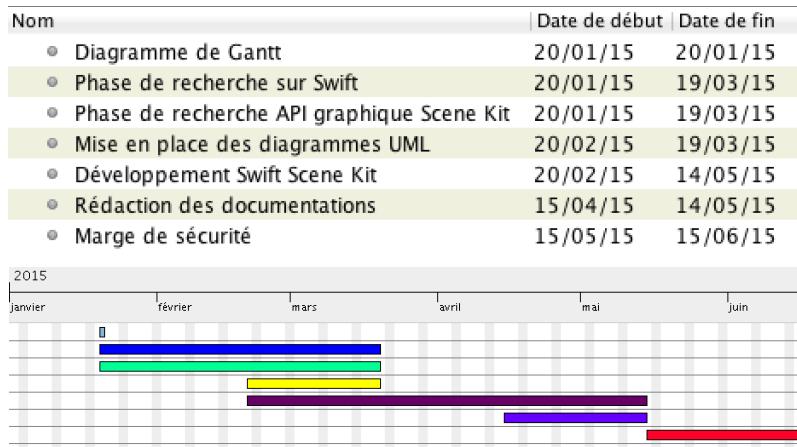
Nous avons été **enchantés** de développer cette application. En effet, nous sommes une **jeune** entreprise de développement de jeux vidéos, et le challenge était de taille. C'était une grande **opportunité** pour nous et nous n'avons pas hésité à la saisir.

Nos développeurs ont travaillé avec un tout nouveau langage, jeune, à l'image de notre entreprise : le Swift. Ce langage est gage de modernité et de performance. Il nous a permis d'avoir une application **compatible avec tous les appareils iOS**. Ainsi, nous avons visé une bien plus large clientèle.

Le commercial, responsable de la communication autour de notre application, s'est beaucoup investi de façon à ce qu'Elementary suscite au maximum **l'intérêt** et attire les curieux en attendant son lancement officiel.

Notre manager, quant à lui, a coordonné la partie technique et commerciale, pour être sûr que tout soit fait de la meilleure des manières, sans faux pas. Il a géré la progression du projet, dans son intégralité, et a fait en sorte que le diagramme de Gantt soit respecté, avec les différentes dates limites fixées.

Ci-contre, notre diagramme de Gantt . Nous avions à cœur de respecter toutes les dates, tout le déroulement du projet, déroulement que nous avions prévu, sous les ordres du manager. L'acclimatation au nouveau langage a été assez simple. En effet, même s'il a fallu commencer de zéro, et apprendre toutes les notions de bases et syntaxes spécifiques au Swift, ces dernières restent assez **simples** et **compréhensibles**.



Une fois cette phase finie, nous avons aussi dû nous familiariser avec le développement en **3D** (et **SceneKit**), notamment pour la gestion de la caméra, de la lumière, des collisions, de la physique, etc. Ceci est resté, encore une fois, relativement **simple**, grâce au langage **Swift**. Nous en avons appris tous les jours, et nous nous sommes **perfectionnés** au fil du temps, ce qui nous a permis d'avancer de plus en plus **rapidement**. Une fois toutes les fonctionnalités mises en place, nous avons corrigé les divers bugs rencontrés. Nous avons ainsi enchaîné les phases de développement et les phases de debug afin d'optimiser l'application. Le **design** a aussi demandé beaucoup de travail, car comme cité plus haut, nous tenions à avoir un **design unique**. Nous avons tout fait **à la main** et plusieurs versions ont été nécessaires.

Pour conclure, le développement de cette application a été très **enrichissant** pour nous, nos carrières respectives, et nous pensons avoir choisi le meilleur chemin pour arriver à produire un rendu qui nous satisfait tous, et qui, nous l'espérons, vous satisfera tout autant. Le langage **Swift**, couplé à **SceneKit**, s'est avéré très puissant et tout à fait adapté à vos attentes.

## Business plan

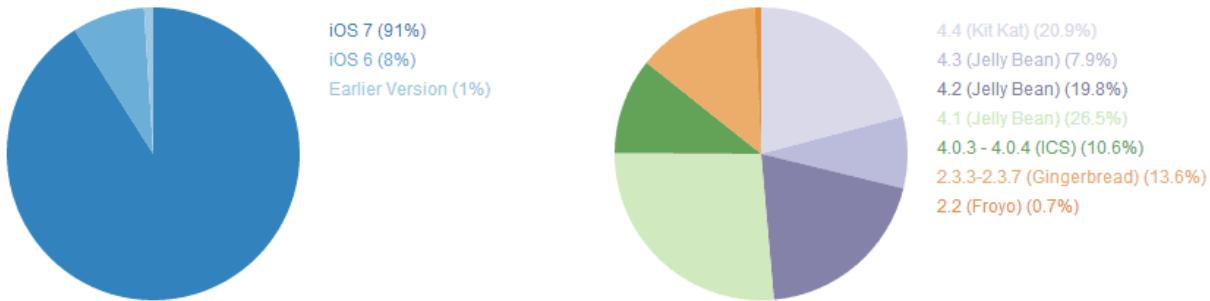
Elementary est disponible pour tous les appareils **iOS (iPhone, iPod, iPad)** sur l'**AppStore d'Apple**. Cet éditeur de monde est une **app universelle** (version unique pour tous les appareils iOS) et répond de manière "responsive" aux différentes tailles d'écran (iPhone 4, 6+, iPad mini ou Air)

Nous avons choisi **iOS** pour **Elementary** pour plusieurs raisons :

- Bien que la plateforme iOS soit n°2 après Android Play Store, cette plateforme n'est pas segmentée en plusieurs systèmes d'exploitation et donc ne nécessite aucun ajustement en fonction des OS, ce qui réduit les coûts de développement.

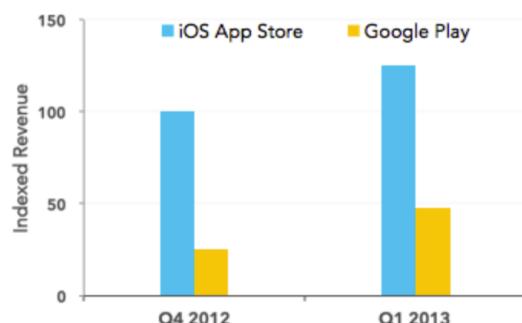


**COMPARISON WITH IOS**



Android fragmentation of all kinds is usually illustrated in comparison with iOS. These two pie charts clearly show the difference in API fragmentation between the two competing operating systems.

- Il a été démontré statistiquement que les utilisateurs de l'Apple Store dépensent plus en achats in-app que sur le PlayStore de Google. Cette plateforme est donc idéale pour le lancement d'une app.
- Il s'agit enfin d'un choix personnel car cet environnement nous tient à cœur de part sa simplicité et son ingéniosité.





Pour augmenter les bénéfices de votre entreprise tout en offrant la meilleure accessibilité aux futurs utilisateurs, nous avons pensé mettre en place de la **publicité (non intrusive)** sur notre application, alors proposée **gratuitement**.

De plus un système d'**achats in-app** sera prochainement disponible via une mise à jour et permettra à travers un micro paiement d'acheter :

- la suppression de la publicité
- l'achat de nouvelles textures
- l'achat de nouvelles formes

## Un monde d'opportunités

Nous projetons, dans un futur très **proche**, de développer l'application sur les plateformes **Android** et **Windows Phone**.



Elementary est développé en Swift. Le porter sur **Mac OS X** est donc tout à fait envisageable car peu de changements sont à effectuer (même logique, même langage, simplement des ajustements pour une interface non tactile.)

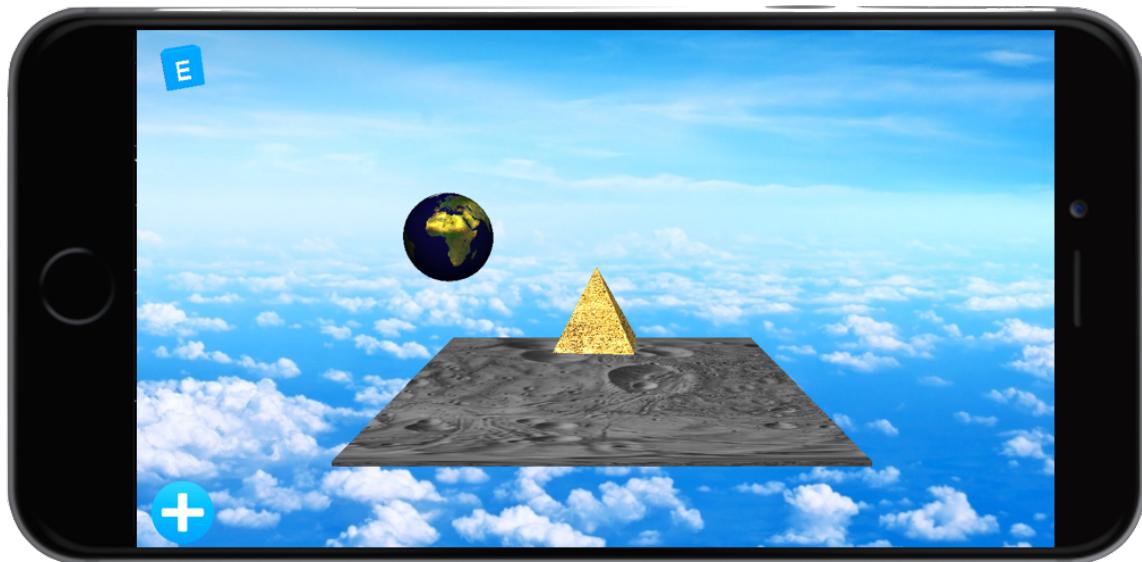
Le 8 juin 2015, lors de la WWDC15 (Worldwide Developer Conference) Apple a annoncé que Swift va prochainement devenir un langage **Open Source**.

Cela offre aux développeurs de nouvelles opportunités. Apple fournira très prochainement un compilateur Swift pour Linux, et d'autres entreprises qui développent des IDE comme par exemple Jetbrains vont annoncer un IDE Swift pour Windows. En effet, le passage en Open Source permettra de déployer ce langage dans d'autres architectures.

**Nous pouvons donc envisager dans le futur proche un portage d'Elementary sur Linux et Windows.**

## Conclusion

Nous espérons avoir répondu à vos attentes avec **Elementary**, avec toutes les fonctionnalités, celles demandées ou d'autres entièrement développés pour **notre jeu**.



«Elementary n'est pas seulement un très bon éditeur de monde, mais c'est aussi une application avec un modèle économique viable. Nous vous remercions d'avoir fait confiance à notre entreprise. Nous avons développé votre projet avec la plus grande attention, et nous attendons avec impatience votre retour, en espérant poursuivre la collaboration que nous avons entamée sur d'autres projets tout aussi excitants. »

Adrian Palumbo, Manager d'Elementary