

Délivrable D2.2

Planning, Suivi des coûts, état d'avancement

Sommaire :

Rappel du projet	3
Synthèse phase 2	4
État d'avancement	4
Difficultés rencontrées	4
Commentaires sur l'organisation	4
Planning	5
Suivi des coûts	5
Outil "Prise de Décisions"	6
Description détaillée des idées	6
Description détaillée des critères	6
Commentaire sur la décision finale	6
Planification phase 3	7

I. Rappel du projet

Jeu dit "Rogue Like", reprenant le principe d'exploration d'un donjons infini en combattant des monstres.

Le joueur apparaît dans une salle carré (de coordonnées 0, 0) comportant 4 portes, une sur chaque côté. À chaque nouvelle porte franchi, si la nouvelle salle n'a pas déjà été générée, une nouvelle est donc créée, avec certains attributs. Les nouvelles portes garderont une logique par rapport aux autres salles (génération dite procédurale).

Chaque salle comporte des monstres (zombies, squelettes, slimes), chacun comportant différents attributs tels que leurs points de vie, leur niveau d'attaque, leur couleur (pour les slimes seulement)...

Les monstres possèdent une intelligence artificielle leur permettant d'attaquer le joueur, et s'ils sont tués, ils lâchent des butins (mana, potion, vie...).

Le joueur peut quant à lui se déplacer, changer de salle, attaquer...

II. Synthèse phase 2

1. État d'avancement

Depuis l'état d'avancement précédent nous avons traité les points suivant :

- Remise à niveau du tableau de suivi des coûts, ainsi que l'emploi du temps afin qu'ils soient en accord l'un avec l'autre ;
- Finalisation des rapports pour le jalon 1, du 21/02/20 ;
- Écriture des rapports pour le jalon 2, du 17/04/20 ;
- Maintient à jour du tableau de suivi de coûts ;
- Maintient à jour de l'emploi du temps.

2. Difficultés rencontrées

À cause de la pandémie du Covid-19, nous nous sommes heurtés à de gros problèmes quant à la gestion du projet. En effet, il a fallu nous adapter pour suivre les cours et travailler depuis chez nous. Ce faisant, certaines choses sont passées en priorité par rapport à d'autres, ainsi nous n'avons pas été très efficace ces derniers temps. De plus, il est devenu plus compliqué de contacter des experts étant donné que nous ne pouvons pas les rencontrer directement.

3. Commentaires sur l'organisation

Comme traité dans le point précédent, cette toute nouvelle méthode de travail entièrement inhabituelle a autant modifié les habitudes des élèves que des enseignants. Nous avons donc eu du mal à nous organiser et à consacrer le temps qu'il fallait à la conception du projet. Ceci explique la période de flottement de 4 semaines sur le planning. De ce fait, nous avons mis en place un discord avec les membres du projet où nous nous écrivons fréquemment pour nous tenir au courant de l'avancé, ainsi que de ce qu'il reste à faire, et pour quand. Nous avons fait quelques réunions pour organiser la rédaction de ces jalons. Pour ce qui est des experts, nous leur enverrons un mail si nous avons un besoin, soit en demandant de planifier une réunion avec les membres du groupe sur une plateforme en commun, soit en envoyant les documents et en demandant un avis précis sur une partie de notre travail.

III. Planning

À cause de la récente pandémie du Covid-19, notre organisation et notre planning ont dû être entièrement revus. De ce fait, et du temps requis pour nous permettre d'être de nouveau opérationnel, il y a 4 semaines de "vide" (du 9/03 au 3/04) où rien n'a été fait.

Pour nous laisser plus de temps, nous avons eu le droit à une semaine de plus pour rendre le jalon n°2, le faisant passer au 17/04. Cela va néanmoins devoir remplacer ce qui était prévu la semaine du 13/04 au 17/04 : la première semaine de programmation. Nous n'aurons donc plus que 2 semaines de programmation au lieu de 3.

Ces récents événements ont perturbés notre planning et nous laissent moins de temps pour finir la programmation, mais c'est aussi une opportunité. Puisque nous sommes tous chez nous, nous avons beaucoup plus de temps personnel à consacrer au projet. Le fait d'avoir moins de temps que prévu ne sera donc pas un problème, et le projet sera fini dans les temps.

IV. Suivi des coûts

Nous avons eu une période de latence de 3 semaines, c'est à dire où personne n'a travaillé à cause de la pandémie et du confinement, car l'adaptation n'a pas été facile. De plus, nous nous confrontons à moins d'avis d'experts que prévu dû au confinement.

Ensuite, étant chez nous, nous travaillons tout de même plus efficacement avec nos installations qu'avec celles de l'iut, de ce fait nous aurons moins d'heures que prévu. Nous aurons donc un coût de revient final bien plus faible que le coût de revient initial, dû à tous les facteurs évoqués précédemment.

V. Outil “Prise de Décisions”

1. Description détaillée des idées

- Tower Defense : Type de jeu vidéo où l'objectif est de défendre une zone contre des vagues successives d'ennemis se déplaçant suivant un itinéraire ou non, en construisant et en améliorant progressivement des tours défensives.
- Rogue like : Genre de jeu vidéo de rôle dans lequel le joueur explore un donjon infesté de monstres qu'il doit combattre pour gagner de l'expérience et des trésors.
- Plateformer : Le joueur contrôle un avatar qui doit sauter sur des plates-formes suspendues dans les airs et éviter des obstacles.
- RPG : Un genre de jeu vidéo s'inspirant des codes et du principe des jeux de rôle sur table. Le joueur y incarne un ou plusieurs personnages qu'il fait évoluer au fil d'une quête.

2. Description détaillée des critères

- Faisabilité : Critère se basant sur nos connaissances, sur le temps que nous avons pour réaliser le projet, et sur ce que nous allons apprendre.
- Intérêt : Si le jeu va nous apporter beaucoup de connaissances, si nous pensons que le jury va l'apprécier, et si nous l'apprécions nous même.
- Support : Si le comité de pilotage ou les experts pourront nous aider en cas de besoin, si nous serons capable d'y apporter des modifications en cas de bug dans le futur, et si nous avons des aides sur internet pour ce type de jeu.
- Amusement : Critère basé sur les expériences de notre groupe, c'est à dire à quels types de jeu nous avons pris le plus de plaisir à jouer en règle générale.

3. Commentaire sur la décision finale

Nous avons deux types de jeux qui sont arrivés à égalité, c'est à dire le Rogue Like et le Plateformer.

Nous avons longuement hésité mais nous sommes finalement partis pour le Rogue Like, car nous avons déjà quelques bases que nous avons récupérées de notre projet informatique de terminale au lycée.

VI. Planification phase 3

Pour ce qui est de la phase 3, nous planifions de faire en sorte d'avancer le projet comme prévu, et de le finir à la date prévue. C'est à dire que le codage du jeu devrait être fini dans les temps, car nous allons y travailler dessus durant les deux semaines prévues à cette effigie, car nous avons déjà des bases pour cette partie. De plus, nous sommes en avance sur ce point. Une fois cela terminé, nous allons réaliser des tests sur le code et corriger des bugs le cas échéant. On appellera cette phase les "finitions du code". Ainsi, nous ferons un rapport de développement de 2 ou 3 pages. Après ceci, nous pourrons faire une synthèse de la phase 3 tous ensemble autour d'une réunion. Ensuite, nous pourrons nous attaquer au format qui sera choisi pour présenter le projet avec cette situation exceptionnelle et nous pourrons faire le screencast de démonstration du jeu. Nous arriverons à finir le projet dans les temps.