

# Journal de Stage

<input type="checkbox"/> Stage de formation humaine et sociale	<input type="checkbox"/> Stage d'immersion en entreprise	<input checked="" type="checkbox"/> Stage ingénieur
--	--	---

Nom et prénom de l'étudiant (e)	BenJdidia Omar	
Classe	L4 Gamix 1	
Sujet du stage	Craft & FPS based Game (Project Mars)	
Durée du stage	Début : 3 juillet	Fin : 31 Août
Organisme d'accueil	PLAYPALS studio	
Maître de Stage	Selmi Ahmed	
Fonction	Co-Gérant	
Contact	Adresse mail	
	N° Téléphone	

Signature du maître de stage 	Cachet de l'entreprise <b>PLAYPALS STUDIO</b> 5, Rue Cobalte, Sidi Daoud 2046 MF : 1667049 D/A/M/000
---	---

**NB : Ce document doit être imprimé, rempli et scanné.**

- 1- Programme de stage (à établir par le maître du stage dès le premier jour de stage)

Date	Tâches à réaliser
03/07	Introduction et identification Besoin
04/07	Planification et début du projet
05/07 - 11/07	Modélisation 3D (maya 3D)
12/07 - 14/07	UI & HUD (Design)
15/07	Suivi de l'avancement
17/07	mouvement joueur et ces Actions
18/07	même Tâche
19/07	même Tâche
20/07 - 22/07	Implémentation de Hit point
24/07 - 29/07	"monsters" mechanics et Hit point
31/07	Introduction pour système Craft
01/08	Scriptable object pour le craft
02/08	Difficulté Rencontre pour Loot & Craft
03/08	Suivi de l'avancement
04/08	Utilisation d'autre Approche pour craft
05/08 - 12/08	Intégration des consommables et ressources
14/08	Suivi de tâche craft & Loot
15/08 - 17/08	Bugs au niveau de Scriptable object
18/08	Introduction du motion waves
19/08 - 22/08	Intégration phase Loot et phase wave
23/08 - 26/08	Intégration d'air drops à la limite map
28/08 - 30/08	Finalisation et Bug fixing (Scriptable object)
31/08	Vérification des tâches et clôture



## 2- Journal de stage (à rédiger par le stagiaire)



Date	Tâches à réaliser
03/07	creating the idea of Project Mars
04/07	Loot, craft, FPS and HP System
05/07	3D models search for the monsters
06/07	Tweaking the Models with Maya 3D
07/07	Preparing the Map Assets.
08/07	3D Modelling for the Map
09/07 - 11/07	creating And Assembling Props & Items
12/07	Adding UI with Actions buttons
13/07	Pause play function & Heads up display
14/07	Inventory & crafting HUD Design
15/07 - 19/07	Player Game mechanics and Mechanics
20/07	Health bar and oil Drift Health
21/07	Attack and repair system
22/07	Adding Attack and repair Robots
24/07 - 26/07	Aliens mechanics
27/07 - 29/07	Health bar and ondeath Animations
31/07	Bugfixing for the HP bars.
01/08 - 07/08	Working on Integrating Loot & Craft
08/08	Scriptable object code optimizing
09/08 - 14/08	Items and Resources list for craft Tree
15/08 - 18/08	Bugfix for crafting and looting
19/08	Spawning enemies on map limit
20/08	Bugfix for Alien spawn outside Map

[illegible]



### 3- Evaluation du stage (à remplir par le maître du stage)

<b>Excellent</b> : les missions que le stagiaire effectue, dépassent non seulement les normes requises, mais méritent une mention particulière  <b>Très bon</b> : les missions que le stagiaire effectue, dépassent les normes requises.  <b>Satisfaisant</b> : les missions effectuées par le stagiaire correspondent aux normes demandées  <b>Insatisfaisant</b> : les missions effectuées par le stagiaire ne correspondent pas aux normes demandées	Excellent	Très bon	Satisfaisant	Insatisfaisant
Motivation personnelle de l'étudiant		X		
Esprit d'initiative		X		
Evolution remarquable dans l'apprentissage et le cheminement de l'étudiant	X			
Capacité d'assumer les responsabilités qui lui sont confiées		X		
Capacité de travail en groupe	X			
Facilité d'adaptation aux divers changements rencontrés dans son travail		X		
Capacité de communiquer par écrit		X		
Capacité de s'exprimer en public	X			
A la volonté de progresser	X			
Tient compte des remarques		X		
S'intéresse aux activités proposées		X		
Sait être attentif(ve)	X			
Est capable de travailler seul	X			
Réalise un travail avec soin et précision	X			
Respecte les consignes		X		

Signature du maître de stage  	Cachet de l'entreprise  
---	--

**Avis final :**

<input checked="" type="checkbox"/> <b>Stage concluant</b>	<input type="checkbox"/> <b>Stage non concluant</b>
--	---

**Remarques :**

.....

.....

.....

.....