

État d'avancement

Création d'un mini-jeu sur téléphone

Étudiant	Quentin Périé
Projet	Informatique
Date de lancement	16 / 01 / 2018
Référence du document	02_EA_P2I_Périé_Quentin

Exigences fonctionnelles	2
Exigences techniques	3
Exigences ergonomiques	3
Problèmes rencontrés	3
Planning prévisionnel	4
Planning réel	4

Pour mieux visualiser l'avancement de mon projet, j'ai repris les tableaux d'exigences de mon Cahier des Charges auxquels j'ai ajouté une nouvelle colonne, me servant à noter ce qui a été fait ou non. Ainsi les exigences validées sont ici notées "ok".

Cela ne signifie pas pour autant que ces points ne seront pas améliorés par la suite. En revanche ils sont fonctionnels.

I. Exigences fonctionnelles

Voici la liste des exigences fonctionnelles de l'application. Ces exigences sont triées par ordre de priorité décroissante.

Code	Description	
EF_01	Les cibles traversent l'écran d'un côté à l'autre (droite-gauche ou l'inverse)	ok
EF_02	Les viseurs des pistolets se calent automatiquement sur les cibles qui arrivent	ok
EF_03	L'utilisateur peut tirer sur les cibles, au choix avec son pistolet droit ou gauche	ok
EF_04	Les cibles touchées rapportent des points	ok
EF_05	L'utilisateur a 3 vies.	ok
EF_06	Les cibles non touchées peuvent faire perdre des vies	ok
EF_07	Trois types de cibles existent : le coq, la poule, la chauve-souris	
EF_08	Une poule fait perdre 1 vie, une chauve-souris 3 vies, un coq 0 vie.	
EF_09	L'utilisateur doit recharger ses pistolets au bout de 10 tirs	ok
EF_10	Un coq touché provoque un nombre de munition infini pour une certaine durée	
EF_11	Un coq touché double les points obtenus pour une certaine durée	
EF_12	Une poule touchée rapporte 10 points en temps normal	ok
EF_13	Une chauve-souris touchée rapporte entre 100 et 200 points en temps normal	
EF_14	Un coq touché rapporte entre 1000 et 2000 points en temps normal	
EF_15	Une cible touchée entraîne un agrandissement du viseur (jusqu'à un certain seuil)	
EF_16	Une cible manquée rétrécit le viseur à sa taille minimale	
EF_17	La difficulté augmente avec le temps (ou le score)	
EF_18	Une difficulté croissante est synonyme de cibles plus petites, plus rapide et plus fréquentes.	

II. Exigences techniques

Voici la liste des exigences techniques de l'application. Toutes ces exigences doivent être respectées.

Code	Description	
ET_01	L'application est réalisée à l'aide du logiciel Unity	ok
ET_02	Le jeu est codé en C#	ok
ET_03	Le jeu se jouera sous Android	
ET_04	Le jeu se limite à des graphismes 2D	ok
ET_05	L'ensemble du code source respecte la convention camelCase	
ET_06	Les noms des classes, propriétés, méthodes, paramètres et variables sont choisis avec soin pour refléter leur rôle	

III. Exigences ergonomiques

L'application doit être conçue pour être aussi ergonomique et conviviale que possible.

IV. Problèmes rencontrés

L'application, initialement prévue pour être codée en JavaScript est finalement réalisée en C#. Cela est dû à une probable mauvaise installation de Unity sur mon ordinateur qui du coup ne me propose pas la création de script en JavaScript. J'ai donc fait le choix d'utiliser du C# et en fin de projet, lors des améliorations optionnelles, de me former en parallèle au JavaScript pour tenter si possible de faire une version JavaScript du code. Mais cela est devenue une option.

Le second problème que j'ai rencontré est l'incapacité à simuler le jeu sur mon téléphone avec UnityRemote, ce qui est un problème plutôt important. Aussi, maintenant que la base du jeu est posée et fonctionnelle, ce sera ma tâche principale suivante. Une fois ce problème résolu et ayant la possibilité de vérifier sur le support final mon avancement, je me remettrai à améliorer mon jeu et implémenter des fonctionnalités supplémentaires.

V. Planning prévisionnel

	i	Mode Tâche ▾	Nom de la tâche ▾	Durée ▾	Début ▾	Fin ▾
1		🚀	➤ Projet Informatique Individuel - Tori	70 jrs	Mar 16/01/18	Lun 23/04/18
2		📁	Présentation des P2I	0 jr	Mar 16/01/18	Mar 16/01/18
3		📁	▸ Cahier des charges	14 jrs	Mar 16/01/18	Ven 02/02/18
8		📁	▸ Formation à Unity	50 jrs	Lun 29/01/18	Ven 06/04/18
11		📁	▸ Importation des éléments de base	9 jrs	Mar 06/02/18	Ven 16/02/18
16		📁	▸ Implémentation des tirs et de vies	7 jrs	Lun 19/02/18	Mar 27/02/18
19		📁	▸ Ajout d'un système de score	2 jrs	Mer 28/02/18	Jeu 01/03/18
21		📅	Rendu de l'état d'avancement du projet	0 jr	Ven 02/02/18	Ven 02/02/18
22		📁	▸ Ajout des différents types de cibles de base	5 jrs	Ven 02/03/18	Jeu 08/03/18
27		📁	▸ Ajout du système de munitions	5 jrs	Ven 09/03/18	Jeu 15/03/18
29		📁	▸ Ajout des cibles de types cibles bonus	9 jrs	Ven 16/03/18	Mer 28/03/18
34		📁	▸ Ajout des évolutions de taille	7 jrs	Jeu 29/03/18	Ven 06/04/18
37		📁	▸ Recettage	6 jrs	Lun 09/04/18	Lun 16/04/18
41		📁	▸ Rendu final du projet	5 jrs	Ven 13/04/18	Jeu 19/04/18
44		📁	▸ Soutenance finale	2 jrs	Ven 20/04/18	Lun 23/04/18

VI. Planning réel

	i	Mode Tâche ▾	Nom de la tâche ▾	Durée ▾	Début ▾	Fin ▾
1		🚀	➤ Projet Informatique Individuel - Tori	70 jrs	Mar 16/01/18	Lun 23/04/18
2	✓	📁	Présentation des P2I	0 jr	Mar 16/01/18	Mar 16/01/18
3	✓	📁	▸ Cahier des charges	22 jrs	Mar 16/01/18	Mer 14/02/18
9		📁	▸ Formation à Unity	50 jrs	Lun 29/01/18	Ven 06/04/18
12	✓	📁	▸ Mouvements des éléments de base	5 jrs	Mar 13/02/18	Lun 19/02/18
16	✓	📁	▸ Implémentation des vies et du score	2 jrs	Mar 20/02/18	Mer 21/02/18
19	✓	📁	▸ Ajout du système de tir	1 jr	Jeu 22/02/18	Jeu 22/02/18
22	✓	📁	▸ Première interface	1 jr	Ven 23/02/18	Ven 23/02/18
26	✓	📁	Rédaction de l'état d'avancement du projet	2 jrs	Mer 28/02/18	Jeu 01/03/18
27	✓	📁	Rendu de l'état d'avancement du projet	0 jr	Ven 02/02/18	Ven 02/02/18
28		📁	▸ Ajout des différents types de cibles de base	5 jrs	Ven 02/03/18	Jeu 08/03/18
33		📁	▸ Ajout des cibles de types cibles bonus	9 jrs	Ven 16/03/18	Mer 28/03/18
38		📁	▸ Ajout des évolutions de taille	7 jrs	Jeu 29/03/18	Ven 06/04/18
41		📁	▸ Recettage	6 jrs	Lun 09/04/18	Lun 16/04/18
45		📁	▸ Rendu final du projet	5 jrs	Ven 13/04/18	Jeu 19/04/18
48		📁	▸ Soutenance finale	2 jrs	Ven 20/04/18	Lun 23/04/18