

Fiche descriptive de projet Hub

Maximilien V
Lucas Mariette

Contexte et but du projet

Détailler l'origine du projet, les éléments motivants sa réalisation et un descriptif de l'usage final de celui-ci

L'origine du projet est la découverte de l'opengl, je me suis demandé jusqu'à où je peux aller je me lance donc dans ce projet constituer de cube, minecraft est en théorie assez "simple" mais en réalité il y a beaucoup d'optimisation et un côté technique intéressant

Résumé du projet

Mettre sous forme de liste à puces les étapes du projet

- apprendre les bases de l'opengl
- crée un triangle
- crée un cube
- crée un chunk
- optimiser les performance graphique
- optimiser les performance memoire
- poser un cube et enlever un cube
- crée un générateur de map complexe
- envisager de faire des cubes transparent (verre)
- shaders

Porteur(s) du projet

Détailler ici les membres du groupe projet, leur promotion, leur rôle ainsi que les éventuels partenaires externes [entreprise, communauté open-source, ...] et leur rôle

Partenaires externes : pas de partenaires externes mais plus de l'apprentissage entre lucas et moi, et l'opengl aussi

Objectif fonctionnel

Lister les fonctionnalités majeures de chacune des parties du projet sous forme de « User Story » https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9cit_utilisateur

En tant que Joueur pro minecraft je veux :

voir une map que j'ai generer

voir sans laguer

faire ma petite maison

Environnement technique / technologique

Exposer le contexte technique et technologique (matériel, langage, environnement d'exécution, ressources, ...) dans lequel le projet s'inscrit

Matériel : Nos PC

Langages : CPP / C++ opengl

Environnement d'exécution : Linux Ubuntu 64bits 22.04 et opengl4.3 glew glfw

Ressources : doc opengl / glew / glfw

Description du livrable

Détailler chaque élément (programmes, bibliothèques, modules, assets, ...) du livrable et leur niveau de finition (déploiement, documentation, ...)
un exécutable qui fait tourner my_minecraft

Organisation et temporalité

Exposer le plan de réalisation du projet : parties, dépendances, planification

1 –

Explications

(Prototype papier, Wireframe, Mock-Up, Diagramme, ...)

pas de 'prototype' mais plus de tests en live

Temps estimé : 28jj (pour régler tout les bugs ;()

Estimation du projet

Donner une estimation de votre projet en terme d'xp et expliquer pourquoi

Nous estimons à **56 XP** le projet (par personne).

⇒ Pourquoi ?

Nous estimons ce projet à 56 xp chacun car le travail derrière prendra pas mal de temps, déjà la première chose c'est l'OpenGL qui est écrit en C et qui est assez complexe car on parle de 3D avec des VAO VBO etc etc (https://www.youtube.com/watch?v=Loj_Ra4qnfs) et après le temps restant sera consacré à beaucoup d'optimisation différentes et nombres (mémoire mais aussi graphique) et est assez complexe voici une vidéo qui explique « rapidement » les optimisations minecraft et pourquoi le jeu est probablement plus complexe que d'autres jeux https://www.youtube.com/watch?v=fjZAgoxFKiQ&ab_channel=GamesWithGabe

Etape du projet

Décortiquer les différentes étapes de votre projet en release. La release 1.0 correspond à 25% de votre projet, la release 2.0 à 50% de votre projet, la release 3.0 à 75% de votre projet et la release 4.0 à 100% des attendus de votre projet.

- Release 1.0 : Un triangle
- Release 2.0 : Avoir un chunk
- Release 3.0 : optimisation des performances
- Release 4.0 : avoir une map et des shaders ou je peux construire