Cahier des Charges Technique Rio de Janeiro

Semaine du 21 octobre 2024

Informations Générales

• Nom du groupe: Booska D1

• Promo: 2029

• Classe : Prépa sup D1

Responsables du Projet

• Chef de Projet : Pages Virgile

• Équipe de Développement :

- Taland Alexandre
- Nabi Chahine
- Rischard Mattis
- Onraed Antoine

Version du Document

• Version: 1.0

• Dernière mise à jour : Semaine du 14 octobre 2024

Confidentialité

Ce document est confidentiel et destiné uniquement aux membres du projet et aux parties prenantes impliquées dans le développement de *Monkey Heist*. Toute divulgation non autorisée est interdite.

Nom du Groupe	Booska D1
Nom du Projet	Rio de Janeiro

	Noms d	les membre :	
Nom	Prénom	Login	Classe
Taland	Alexandre	alexandre.taland	D1
Pages	Virgile	virgile.pages	D1
Nabi	Chahine	chahine.nabi	D1
Onraed	Antoine	antoine.onraed	D1
Rischard	Mattis	mattis.rischard	D1

		Type de jeu:		
Action/Aventure	Battle Royale	Beat them all	Combat	Simulation
FPS	MMORPG	MOBA	Party Games	Survival Horror
Plateforme	Puzzles	Réflexion	Rogue Like	TPS
RPG	RTS	Sandbox	Shoot them up	Course
Autre:	action	imersion		

	Caractéris	tiques génér	ales du jeu	
IA	Errer	Attaquer	S'échapper	"Path Finder"
Multijoueurs	Coopé	Battle (2-4)	Massif	
Réseau	P2P	Lan	Online	
	Caracté	ristiques gra	phiques	
Dimension	2D	3D	Autre:	
Particularités	Stéréoscopie	AR	VR	
Graphiques	Perso	Custom	Existant	
Précisions	créé sur Blene	der		
	Carac	téristiques s	onores	
Musique	Perso	Custom	Existant	
FX	Perso	Custom	Existant	
	Autro	es caractérist	tiques	
Site Web	Perso	Custom	Préfabriqué	

			Management				1	D.C. combre	-		to make a		ŀ		Phinips				Marie		ŀ		Accel		-		177		ŀ	
	3-oct-24		11-nov-24	18-nov-24	25-nov-24	02-déc-24	09-déc-24	0-04-02-21 11-01-02-21 13-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-21 12-04-02-02-02-02-02-02-02-02-02-02-02-02-02-	déc-24 30	3éc-24 06-j.	m-25 13-ja	anv-25 20-j	anv-25 27-1	Janv-25 03-	-févr-25 10-i	févr-25 17-1	févr-25 24-fe	évr-25 03-n	nars-25 10-	nars-25 17-m	ars-25 24-m	ars-25 31-ma	rs-25 07-av	vr-25 14-avr-25		21-avr-25 28-av	vr-25 05-m	28-avr-25 05-mai-25 12-mai-25	nai-25 19-1	19-mai-25 26-mai-25
Modélisation	Modél sation des personnages	Modes	Modélisation des Armes	nes			to délisation d	Modélisation de l'environment							modélisation de derni er détails	se dernier déta	ils													
Башерау	Déplacement des personnages	vinages s	<u> </u>	<u>Émentation</u>	Implementation systeme d'armes	Sel		Implémenta	tion de la carte		d	Implémentation de TIA	ie FIA		Implémentatk	Implémentation de l'interface	<u></u>	Impléme	tation des m	Implémentation des musiques et FX		Ajouts de demiers obtails	iers détaits							
Interface											Cré	Création de l'interface	rface																	
Musique											Création	musique prir	Création musique principale et effets so nores	ts so nores																
Site internet								Site	Site in ternet 1ère version	ersion						Site internel	Site internet 2ème version						Finalisa	Finalisation site internet	rnet					
Marketing															ldéesp	ldées pour trailer							Trailer							
Mutti-joueur											Mult	Multi-joueur								-	\parallel									
Tests																		Tests 1		Amélioratio	ns post-test			Tests	s2 Derniè	res améllorati	tions			
Soutenances											Soute	narcei							South	uance2										souten

Répartition des	n des tâches : deux personnes par tâche: (R)esponsable & (S)uppléant	ersonnes par	$ ext{tache: } (\mathbf{R}) $ es	ponsable $\&~(\mathrm{S})$	uppléant
Tâches	Login 1	Login 2	Login 3	Login 4	Login 5
	alexande.taland	virgile.pages	chahine.nabi	antoine.onraed	mattis.rischard
Gameplay		∞	R		
Modélisation 3D				S	R
Interface	S			R	
Site Internet	R			S	
Musique			R		∞
Marketing	S	R			
Multi-joueurs		R	∞		
IA	${ m R}$	\mathbf{S}			
Réseau				\mathbf{S}	R