



Cahier des charges

Thibault Gdalia
Florent Youinou
Mathilde Laplaze
Vincent Baille

17 janvier 2014



Table des matières

1	Avancement du Projet	3
1.1	Moteur Physique	3
1.2	Réseau	3
1.3	Son	3
1.4	Éditeur de Map	3
1.5	Site Web	3
1.6	Graphique	3
2	Et Après ?	4
2.1	Réseaux Multijoueur	4
2.2	Nouveaux Personnage	4
2.3	Graphismes	4



Introduction



Chapitre 1

Avancement du Projet

1.1 Moteur Physique

Le moteur physique est vraiment la base de notre jeu, donc tout naturellement il était notre plus grand centre d'attention durant cette première partie de notre projet. nous avons fait en sorte qu'il soit efficace et que l'on puisse le moduler aisément modulable pour que l'on puisse s'amuser a changé les propriétés physique de chaque map.

Au début nous avons fait une collision par rectangle, mais notre oiseaux est rond... Nous sommes d'accord que ce n'est pas une bonne idée. Par la suite nous avons remédié a ce problème qui n'en est pas réellement un. Nous nous sommes orienté vers une collision par pixel qui s'avère être beaucoup plus intéressante pour nous.

1.2 Réseau

1.3 Son

Nous savons que tout bon jeu est accompagné d'une vraie bibliothèque de sons, c'est pourquoi Mattou s'est vraiment concentré sur cette aspect du projet il a fallu tout d'abord qu'elle recherche les musique et les effets sonore adéquat pour que l'ambiance lorsque vous êtes dans le jeu soit optimale. Puis nous voulions que ce soit très structuré dans le projet pour ne pas avoir des sons en vrac dans nos Contents, notre solution : utiliser Xact.



1.4 Éditeur de Map

1.5 Site Web

1.6 Graphique



Chapitre 2

Et Après ?

2.1 Réseaux Multijoueur

2.2 Nouveaux Personnage

2.3 Graphismes



Conclusion

