

PROJET DEV B2

«Tower Of God»

Projet Réalisé par

Rémy BERJONNEAU
Hugo MORAISMARTINS
Meliha URLU

Projet encadré par

Paul CHESNEAU
Rayane KARKOUR
Guillaume DUPUY

SOMMAIRE

I.	INTRODUCTION	1
II.	OBJECTIFS DU PROJET	2
	A. JEU UNITY	2
III.	GESTION DE PROJET	3
	A. L'ÉQUIPE	3
	B. RÉPARTITIONS DES TÂCHES	3
IV.	RÉALISATION DU PROJET	4
	A. Jeu UNITY	4
	B. API - BDD	5
	C. Gestion de projet	5
V.	PROBLÈME RENCONTRÉ	6
VI.	CONCLUSION	6

I. INTRODUCTION

Ce projet permet l'évaluation des compétences acquises grâce aux modules de l'UF « Projet B2 - Dev ».

Pour ce faire, ce projet devra être réalisé en groupe de 2 à 3.

Vous soumettrez un projet dont le contenu et les fonctionnalités devront être validés par l'établissement.

Vous serez noté sur 50, vous aurez la possibilité d'obtenir jusqu'à 55 points, plus de points seront apportés aux groupes qui se challengent en proposant des fonctionnalités plus poussées.

Il vous appartient d'effectuer les recherches par vous-même pour trouver les ressources nécessaires à la réalisation du projet.

II. OBJECTIFS DU PROJET

L'objectif de ce projet est de nous évoluer sur les compétences que nous avons acquies durant l'année concernant le développement et le déploiements d'une applications

A. JEU UNITY

Présentation

Le jeu sur Unity sera développé en utilisant le langage C#. Vous devrez développer un jeu. Les principales fonctionnalités du jeu incluent :

- Mettre en place une personnalisation du personnage joueur
- Utilisation de filtre de pre-processing de caméra
- Système de Scoring
- Menu avec possibilité de modifier des options
- Différente session joueur (Compte utilisateur / Sauvegarde)
- Multijoueur online

Les règles du jeu sont celles d'un Tower Défense, le but est pour le joueur de se défendre d'une horde ennemie qui apparaît chaque tour. Le joueur devra placer des unités sur le chemin des ennemies pour les éliminer. Le jeu peut inclure par exemple :

- L'apparition de différent type d'ennemis, leurs quantités
- Le chemin choisi par les ennemis
- Placement et fonctionnement des unités
- Une ressource pour le coût des unités
- La vie du joueur et les dégâts des ennemies
- Condition de victoire et Game over

III. GESTION DE PROJET

A. L'ÉQUIPE

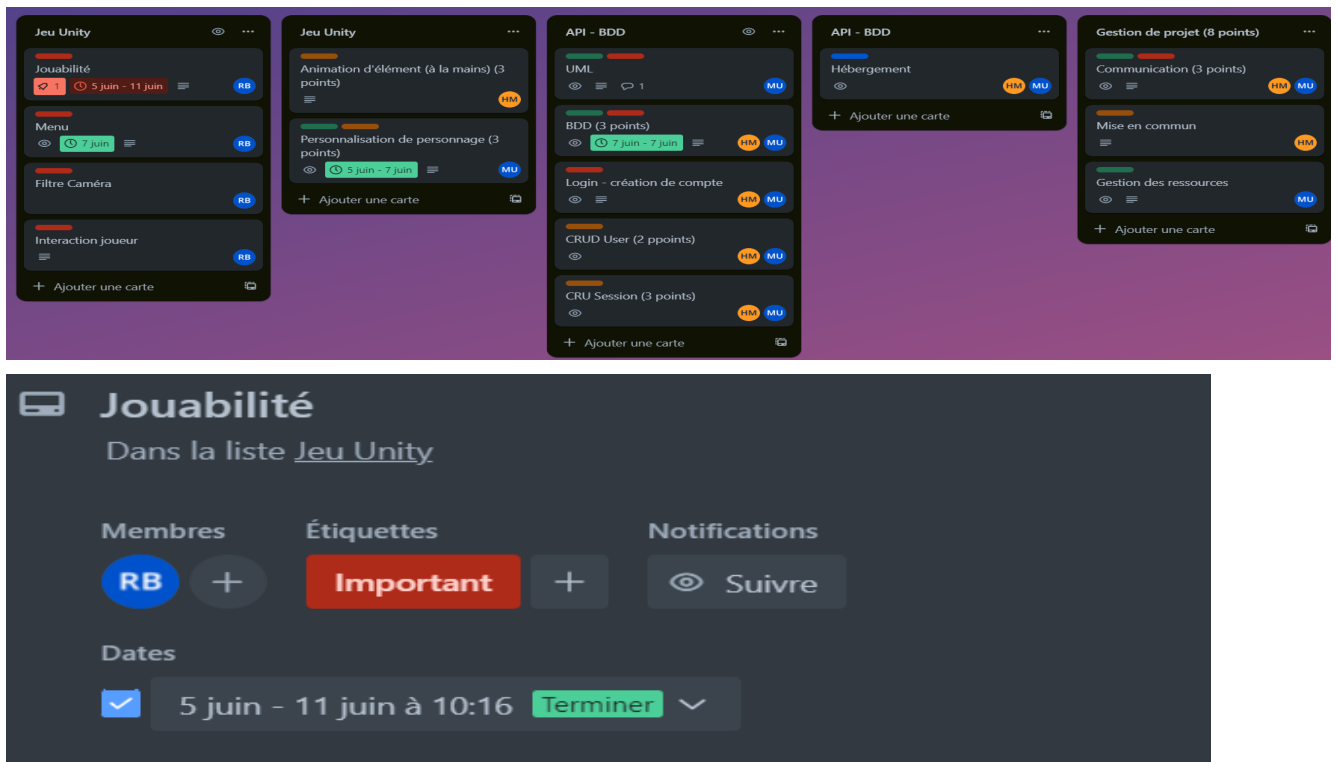
Ce projet a été réalisé par un groupe 3 :

-Projet Unity :

Rémy BERJONNEAU, Hugo MORAIMARTINS et Meliha URLU.

B. RÉPARTITION DES TÂCHES

Pour la gestion des tâches et tous qui est roadmap et gestions des Aléas nous avons utilisé un Trello :

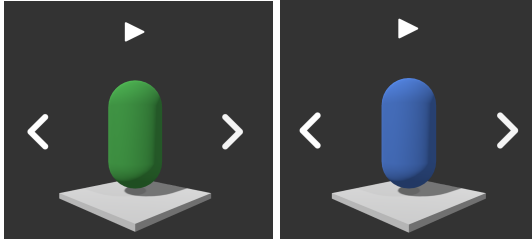


<https://trello.com/invite/b/HtRYecRE/ATTI49b32f618f784843d6460c9aa279d8dc7BC78DAC/repartition-des-tache>

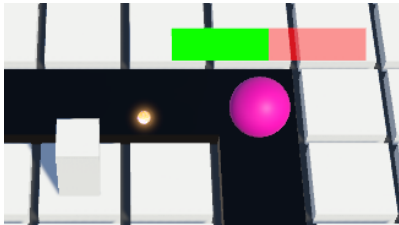
IV. RÉALISATION DU PROJET

A. JEU UNITY

- Personnalisation de personnage ☒



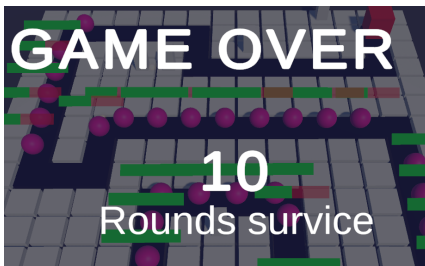
- Filtre Caméra ☐
- Animation d'élément (à la main) ☒



- Interaction Joueur ☒



- Système score ☒



- Jouabilité ☒
- Menu (accueil, options) ☐
- Multijoueur ☐

B. API - BDD

- Login - Création de compte ✗
- CRUD user ✗
- CRU session ✗
- BDD ✓
- UML ✓
- Hébergement ✗

C. GESTION DE PRÉSENT

- Gestion de ressource ✓
- Communication ✓
- Mise en commun ✗

V. PROBLÈME RENCONTRÉ

Au début du projet nous avons perdu beaucoup de temps dû à la mal compréhension du barème : utilisation de blender

Par la suite pour tous qui est API et BDD, on a pas réussi tout simplement par manque de temps.

VI. Conclusion

Le projet est par fini mais jouable et cela grâce à mon équipe , on a fait de notre mieux même si nous avons pas toutes les fonctionnalités toute au moins j'espère vous aller jouer et aimer notre jeu “ Tower Of God”.