Cahier des charges - Projet S2

Logo

DOS-REIS Théo - GUERIN Daphné - KHOUADER Yness

Table des matières

I - Introduction

I.I - Présentation du projet

I.II - Présentation du groupe et des membres

I.II.I - TYD™️

I.II.II -

I.II.III -

I.II.IV -

I.III - Objet d’étude

II - Technologies

II.I - Moyens matériels

II.II - Outils, Logiciels et Frameworks

II.III - Méthodes

III - Quelques chiffres

III.I - Coûts prévus

III.II - Bénéfices espérés

III.III - Estimation sur la rentabilité

IV - Découpage du projet

IV.I - Répartition des tâches

IV.II - Planning soutenances

V - Conclusion

VI - Annexe

I - Introduction

I.I - Présentation du projet

I.II - Présentation du groupe et des membres

I.II.I - TYD™️

I.II.II - DOS-REIS Théo

I.II.III - GUERIN Daphné

I.II.IV - KHOUADER Yness

I.III - Objet d’étude

II - Technologies

II.I - Moyens matériels

Réaliser ce projet nécessitera beaucoup de matériel informatique. Nous serons chacun munis d’un ordinateur portable, d’écrans pour certains. Les ordinateurs mis à disposition à l’EPITA pourront être utiles. Ci-dessous les composants de nos ordinateurs respectifs :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Composants | Yness | Daphné | Théo |
| CPU | M1 |  |  |
| Carte graphique |  |  |  |
| Mémoire vive | 16 |  |  |
| Stockage | 1 To |  |  |
| OS | IOS 12.0.1 |  |  |

II.II - Outils, Logiciels et FrameworksImage

- Logiciel d’édition de scènes et moteur de jeu puissant, Unity sera l’outil principalImage pour mener à bien ce projet.



* Visual Studio nous permettra d’éditer les scripts nécessaires pour Unity.



* Pour la réalisation du site web nous utiliserons Sublime Text.



* Logo, jaquettes et autres nécessiteront l’utilisation de Photoshop.
* Pour partager le code facilement, Git nous sera de grande utilité.
* Blender nous sera utile pour la création de modèles 3D.

II.III - Méthodes

III - Budget

III.I - Coûts prévus

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Coût en €** |
| Domaine | 9 |
| Tablette graphique | 80 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| Total |  |

III.II - Bénéfices espérés

III.III - Estimation sur la rentabilité

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Coût en €** |
| Coûts | - |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| Total |  |

IV - Découpage du projet

IV.I - Répartition des tâches

Vous trouverez ci-dessous un tableau présentant la répartition des tâches. Cette dernière a été réalisée de la manière la plus équitable possible selon les domaines de prédilection de chacun. Une ⭐️ est attribuée au responsable

|  | Yness | Daphné | Théo |
| --- | --- | --- | --- |
| Scenario/gameplay | 𝗫 | ⭐️ |  |
| Design | ⭐️ | 𝗫 | 𝗫 |
| Audio |  | ⭐️ | 𝗫 |
| Animation (personnages/AI) | 𝗫 |  | ⭐️ |
| Menu/options |  | 𝗫 | ⭐️ |
| Site web | ⭐️ |  | 𝗫 |
| Reseau | 𝗫 | 𝗫 | 𝗫 |
| Installation | 𝗫 |  | ⭐️ |
| Logo | ⭐️ |  |  |
| Trailer |  |  |  |

IV.II - Planning soutenances

|  | 1ere soutenance | 2eme soutenance | Soutenance finale |
| --- | --- | --- | --- |
| Scenario/gameplay | ⊕⊕ | ⊕⊕⊕ | ⊕⊕⊕ |
| Design | ⊕ | ⊕⊕ | ⊕⊕⊕ |
| Audio | ⊕ | ⊕ | ⊕⊕⊕ |
| Animation(perso/AI) | ⊕ | ⊕⊕ | ⊕⊕⊕ |
| Menu/options | ⊕ | ⊕⊕ | ⊕⊕⊕ |
| Site web | ⊕ | ⊕⊕ | ⊕⊕⊕ |
| Reseau |  | ⊕ | ⊕⊕⊕ |
| Installation |  |  | ⊕⊕⊕ |

V - Conclusion

VI - Annexes

I - Origine/nature :

* legende urbaine : Bloody Mary
* Jeux aventure horreur

II - Objet de l’etude :

* divertissement
* Travail d’equipe
* Reflexion
* Historique

III - Etat de l’art :

* premier jeu : Hunted House, Atari 2600, 1981
* Resident Evil/Five Night at Freedy’s/Slender -> points forts/ fonctionnalités propres?

IV - Decoupage projet :

<https://www.snopes.com/fact-check/bloody-mary-story/>