# Premier projet Itescia : Ghost’n Goblins

## Post mortem des premiers sprints (du 18/11 au 08/11)

### 1er sprint : du 18/11 au 25/11

Ce sprint avait pour objectif de définir les ressources disponibles, les objectifs et les contraintes du projet.

Nous avons choisi le jeu Ghostn’n Goblins et défini les grands axes (ou pilier) de développement à savoir le système de combat, le système de plateforme et l’ambiance du jeu.

Nous avons défini les points principaux dans des Users story EPIC afin d’avoir une vision d’ensemble du projet et de pouvoir détailler au fur et à mesure.

### 2e sprint : du 25/11 au 08/11

Ce sprint avait pour objectif de configurer le projet, de développer les déplacements du personnage ainsi que de prototyper deux types d’ennemis terrestre pour entamer le premier pilier du jeu : le système de combat.

En parallèle, c’était aussi l’occasion de se former sur les divers outils nécessaire au développement de ce projet : Taiga pour l’organisation, Maya pour la 3D, Krita pour les textures, GitHub pour le versionning, Unity pour le développement et l’intégration et Probuilder (un plug-in Unity) pour le Level design.

#### Ce qui s’est bien passé

* Le développement des controles du personnage au clavier et des comportements des IAs fonctionnent bien.
* Les models placeholder des différents acteurs et du niveau permet de bien visualiser les fonctionnalités et l’action.
* Le feeling en jeu est satisfaisant

#### Ce qui s’est moins bien passé

* La configuration de Git a posé problème le temps de prendre l’outil en main mais tout est en ordre et cela n’a pas causé de perte de donnée ou autre
* De même, la prise en main de Taiga a été fastidieuse et la définition des User Story a demandé de l’attention. Bien que chronophage, cela ne devrait plus poser problème à l’avenir

### 3e sprint : du 08/11 au 22/10

Maintenant que les bases du projet sont solidement définies et que des éléments de bases ont déjà été développés et implémentés, il s’agit de lancer la production de contenu pour arriver très vite à un premier niveau jouable regroupant toute les fonctionnalités essentielles du jeu.

Ainsi, et compte-tenu du fait que chacun des membres du groupe doit occuper les trois postes (manager/développeur/modélisateur), il convient de désigner un responsable de la partie plateforme et un responsable de la partie combat du projet.

**Pour la partie plateforme, il est nécessaire d’avoir :**

* Différents type de plateforme
* Un level suffisamment grand avec un level design challengeant
* Un feeling satisfaisant dans les contrôles
* La gestion des chutes mortelles

**Pour la partie combat, il est nécessaire d’avoir :**

* La capacité d’attaquer
* La gestion de la mort des ennemis
* La gestion de la mort du personnage