15m

Théo

Valentin

* Pitch d'introduction (1m)
  + Qu’est ce que le projet Red (30s)
  + Qu’est ce qu’on a appris (application quête ytrack) (30s)
* Présentation générale de votre projet (3m)
  + Présentation de l’univers du jeu (1m)
  + Mécanique de jeu (comment on joue le déroulé) (1m)
  + Suivi des quêtes (ce qu’on a mis dans le jeu qui était demandé / nos liberté) (1m)
* Présentation de votre organisation de travail (gestion de projet) (2m)
  + Les outils pour s’organiser (1m)
  + Répartition des taches (application des méthode agile) (1m)
* Démonstration (6m – temps variable)
  + On joue sur le temps qu’on a
* Bilan et conclusion (Apports personnels, Difficultés, Perspectives, etc.…) (3m)
  + Liste des choses apprises
    - Le langage go (on a fait Ytrack mais premier projet)
    - Prise en main de Git
    - Enumération
    - Coworking (première application méthode agile)
    - Structure de donnée arbre
  + Difficulté
    - Au début manque d’organisation globale
    - Des commit parfois pas assez régulier et donc trop long
    - Amélioration du système de suivi des taches (utiliser Monday dès le début plutôt que commencer avec notion)
    - Certaines taches d’un point de vue technique (carte, inventaire, marchand)
  + Ressenti :
    - Très bonne répartition du travail (chacun connait bien **sa** partie)
    - Bon respect de nos délais
    - Bonne cohésion de groupe
  + Perspective :
    - Meilleure intégration de la map (loot feu de camp et marchand à des points différents)
    - Equilibrage des statistiques et de la difficulté