

PDF technique

- Présentation détaillé du jeu

Vous incarnez un étudiant qui n'a pas eu de café à la machine à café, même résultat pour son meilleur ami, vous allez donc les contrôler afin de vous défouler à tout casser dans le réfectoire ainsi que le reste du bâtiment !

- Présentez les différents cas d'usage que vous avez traités et justifiez leur priorisation

Il permet à tous étudiants de se défouler, à tout casser avec un ami le temps d'une pause ou bien de s'affronter avec d'autres pour tisser des liens.

- En quoi votre projet s'imbrique dans la thématique du challenge

Il permet à chacun de souffler du rythme de vie d'un étudiant en se défoulant à tout détruire dans la partie, il peut aussi réunir plusieurs personnes en les incitant à s'entraider au travers des bonus et ainsi, casser plus de choses ou bien à l'inverse de s'amuser à faire la compétition avec un autre étudiant.

- En quoi votre projet a une valeur ajoutée sur le marché actuel ? (innovation, apport ergonomique...)

Un design récent avec des mécaniques fluides et agréables pour le joueur

- Comment vous êtes-vous organisés au sein de votre équipe pour mener à bien le projet ?

Un coordinateur qui dicte les deadlines, qui réunit le travail et qui les répartit

- Comment justifiez-vous les choix technologiques qui ont été faits? (format, langages...)

Choix technologique par rapport à ceux qui avait le plus d'expérience dans le groupe, un langage POO à haut niveau pour que sans un grand niveau en développement, chacun puisse suivre le déroulement du projet.

- Sans rentrer dans un dossier de communication complet, par quel biais serait-il intéressant de promouvoir votre application ?

Campagne publicitaire Insta / Facebook / TikTok, Steam, des événements tournois au sein du campus

- Avec 2 journées de développement supplémentaires, qu'auriez-vous choisi de développer comme features et pourquoi ?

Nous aurions développé différentes cartes, des power-up qui accentuent le match entre les deux joueurs, des armes plus diversifiées, ajouter de la vie à nos environnements

- Quelles évolutions avez-vous envisagées dans une V2 du projet ?

Nous avons pensé à un mode solo, ajouter de la vie aux salles avec des professeurs et élèves se promenant, permettre aux joueurs de jouer avec le clavier et/ou avec une ou plusieurs manettes

Annexe 1 : Site vitrine

<https://vezinames.github.io/demolynov.github.io/>

Annexe 2 : GitHub

<https://github.com/AlexisGelin/Demolynov>