

1. Introduction

Ce document a pour objectif de faire un récapitulatif du projet A FINIR

2. Analyse des écarts

2.1 Objectifs techniques

Comme objectif technique le jeu devait permettre au joueur de :

- Choisir un pseudo
- Créer un personnage personnalisé
- Lancer / Sauvegarder et rejouer une partie

Les objectifs techniques sont atteints.

2.2 Objectifs organisationnels Le planning a-t-il été tenu ?

L'ordre prévu des tâches a été respecté, quant à la disposition dans le temps certaines tâches ont pris plus de temps que prévu et d'autres moins de temps que prévu.

Les contraintes juridiques ont été respectés, les images et les musiques utilisées sont libres de droit.

2.3 Analyse Quelles raisons expliquent les réussites et échecs du projet ?

La structure prévue du projet (organisation de l'ordre des tâches) a permis d'avoir une ligne directrice qui a facilité la logique d'implémentation des différentes fonctionnalités.

Les outils (bibliothèques du langage de programmation choisies, GitHub pour le versionnage) étaient adaptés aux problèmes à résoudre et ont donc facilité la phase de développement.

Le seul risque relevé dans la phase de pré projet était la possibilité de ne pas trouver assez de ressources libres de droits ce qui n'a pas posé problème durant la phase recherche.

3. Retour d'expérience Que vous a appris ce projet?

Le projet nous a permis d'améliorer nos connaissances (apprentissage de javafx), à travailler notre réflexion et manière de structurer le code pour avoir un code maintenable.

4. Conclusion

En conclusion les objectifs initiaux ont été respecté donc le projet est réussi au niveau technique, pour une potentielle suite il faudrait déployer et promouvoir le jeu pour jauger le ressenti utilisateur et potentiellement étendre la portée d'une partie du réseau local sur un réseau plus étendu.