

THE RESURGENCE

Ce document est l'un des livrables à fournir lors du dépôt de votre projet : 4 pages maximum (hors documentation).

Pour accéder à la liste complète des éléments à fournir, consultez la page [Préparer votre participation](#).

Vous avez des questions sur le concours ? Vous souhaitez des informations complémentaires pour déposer un projet ? Contactez-nous à info@trophees-nsi.fr.

NOM DU PROJET : The Resurgence

> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

• *Idee et objectifs*

L'idée est de faire un jeu de gestion d'un pays, où l'on doit reconstruire le pays suite à un effondrement mondial où seules quelques nations ne sont pas tombées dans l'anarchie avec un système de crise aléatoire inspiré de l'actualité.

• *Origines et intérêts du projet*

Relier l'actualité et se lancer un défi de programmation qui nous suscite de l'intérêt et de l'envie de travailler dessus.

> ORGANISATION DU TRAVAIL :

• *Présentation de l'équipe (prénom de chaque membre et rôle dans le projet)*

Emilien : Game développer

Julie : Designeuse

Paul : Animateur 3D et Compositeur

• *Répartition des tâches*

Emilien : programmation et développement du jeu

Julie : Graphismes du jeu

Paul : Musiques et animation 3D (cinématique) du jeu

• *Organisation du travail (répartition par petits groupes, fréquence de réunions, travail en dehors de l'établissement scolaire, outils/logiciels utilisés pour la communication et le partage du code, etc.)*

Pas de fréquence de réunion.

Communication avec Discord et Snapchat, le travail se faisait principalement en dehors de l'établissement scolaire sauf pour les musiques et les textures des boutons.

Logiciels utilisés : Visual Studio Community Edition 2019, Unity, Krita, SFM, [SoundTrap](#), Gimp, Unity collab, Plastic SCM, Visual Studio Community Edition 2022 et Google Sheets pour l'emploi du temps.

LES ÉTAPES DU PROJET :

• *Présenter les différentes étapes du projet (de l'idée jusqu'à la finalisation du projet)*

- **Ecriture de l'idée du scénario et de l'histoire ; choix du type de jeu**
- **Commencer le menu et les premières musiques et textures**
- **Trouver une carte pour faire la France**
- **Coder les bâtiments**
- **Début du travail des animations**
- **Faire les recherches**
- **Le menu des options**
- **Le marché international**
- **L'équilibrage**

> FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

- *Avancement du projet (ce qui est terminé, en cours de réalisation, reste à faire)*

Il nous reste des animations textures et des fonctionnalités bonus comme la politique

- *Approches mises en œuvre pour vérifier l'absence de bugs et s'assurer de la facilité d'utilisation du projet*

Test à plusieurs reprises

- *Difficultés rencontrées et solutions apportées*

-

> OUVERTURE :

- *Idées d'améliorations (nouvelles fonctionnalités)*

- **Un éditeur de carte**
- **La gestion de la politique**
- **Un système de seed qui permettrait d'avoir des crises bien définies en fonction des tours et donc de faire jouer deux joueurs à égalité**
- **Des diagrammes des stats de la partie quand on perd ou gagne**
- **Une traduction français-anglais**
- **Une gestion écologique**

- *Stratégie de diffusion pour toucher un large public (faites preuve d'originalité !)*

Contrat avec Twitch pour un partenariat avec des streamers à qui on envoie des clés du jeu et les viewers peuvent droper des clés du jeu en regardant les lives (drop rate de 1/100).

Une semaine après le jeu gratuit pendant une semaine sur [l'Epicgames store](#).

2^{ème} semaine : jeu payant sur Epic et Steam à 0,99 €

- *Analyse critique du résultat (si c'était à refaire, que changeriez-vous dans votre organisation, les fonctionnalités du projet et les choix techniques ?)*

Paul : La vitesse de mon investissement dans le projet. J'aurais aimé travailler sur le code pour ajouter la police.

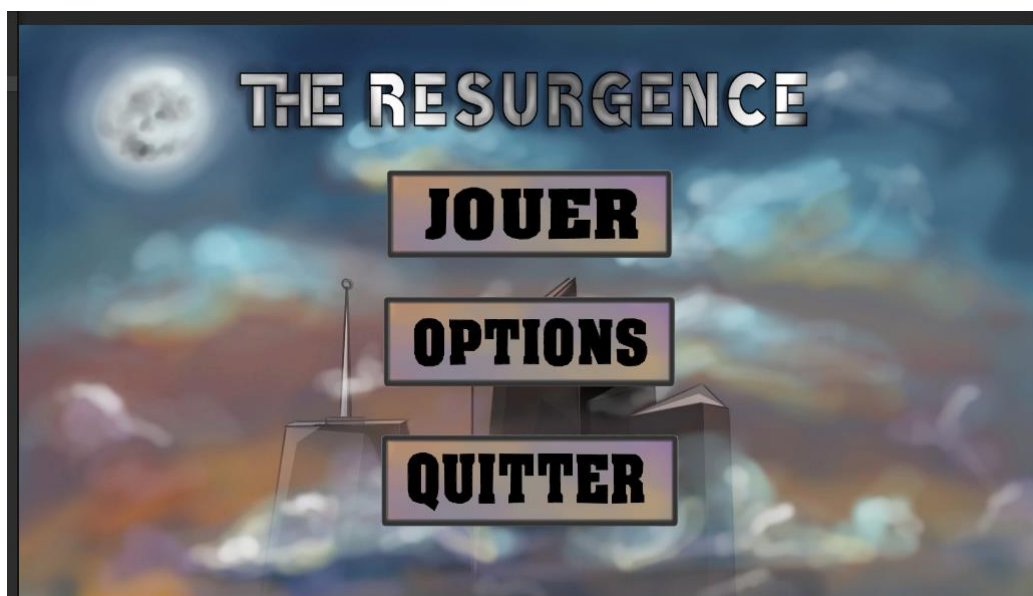
Julie : Planisphère pour faire la terre en 3D qu'on pourrait faire tourner.

Emilien : J'aurais ajouté la gestion de politique avec l'acceptation et le refus de loi qui influe sur les stats et le bonheur de la population.

DOCUMENTATION

- *Spécifications fonctionnelles (guide d'utilisation, déroulé des étapes d'exécution, description des fonctionnalités et des paramètres)*
- *Spécifications techniques (architecture, langages et bibliothèques utilisés, matériel, choix techniques, format de stockage des données, etc)*
- *Illustrations, captures d'écran, etc*

- Lancement de la cinématique : pour passer, appuyer sur « Echap »
- Affichage du menu

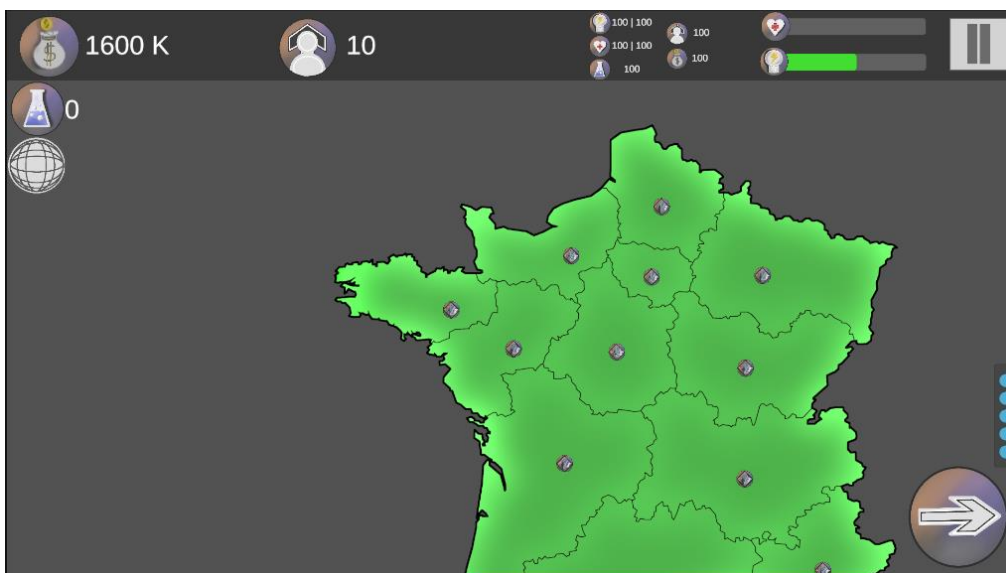


- Le bouton « Jouer » amène au choix des pays, le bouton « Options » à un menu d'options et « Quitter » ferme l'application.



- Ici, on choisit le pays et la difficulté puis on appuie sur « Jouer ».

- Le bouton en bas à droite sert à passer le tour. Les emplacements sur les cartes permettent de construire des bâtiments en fonction de la demande représentée par les deux barres en haut. On voit ici que l'on a assez d'électricité mais pas assez de santé.



- Le bouton de recherche à gauche du « 0 » amène à l'arbre de recherche et le bouton en dessous au marché international. En haut à droite, il y a le bouton pour retourner au menu et accéder aux options. Il n'y a pas de sauvegarde.



- On peut améliorer et détruire des bâtiments. On gagne de l'argent en fonction du nombre de population.



- Les points ci-dessus représentent les points de crise : vous en gagnez quand vous n'avez pas assez d'électricité ou de santé. À 5, vous perdez. Pour gagner, il faut atteindre le tour 500 ou 150 tours d'affilée sans gagner de point de crise.