

le cnam

## Projet Duck Hunt

ABDELKRIM Rayane  
RAMILLON Marylou

## Sommaire

1. Contexte du projet
2. Etapes du projet
3. Planification du diagramme de Gantt
4. Conclusion

## I - Contexte du Projet

Le projet consiste en la création d'un petit jeu vidéo en 2D sur les lois d'un Duck Hunt. En outre, le jeu vidéo aura pour but de tirer sur une cible, dont là un canard comme dans tout duck hunt. Ce jeu sera disponible sur plusieurs plateformes telles que Steam et Epic Games.

Il y aura donc plusieurs Éléments dans le jeu :

- Un menu de départ pour rendre le jeu plus présentable
- Une capacité de tirer,
- Un score pour que le jeu soit plus amusant et challengeant,
- Un nombre de vie pour le joueur.
- Une musique pour qu'il y ait une atmosphère et qu'il soit moins ennuyant
- Un bruit de tire.
- Une interface graphique de jeu afin de permettre une meilleure visualisation du jeu vidéo pour les utilisateurs,
- Une animation 2D du canard communément appelé un Sprite Sheet
- Une cible qui permettra aux utilisateurs de viser.

## II - Étapes du Projet

### **a) Recherche de Ressources**

Avant de réaliser le jeu il nous faut plusieurs outils de création qui permettront la mise en place d'un environnement de développement adapté.

### **b) Développement**

Ce jeu sera codé en C et nous aurons donc besoin de plusieurs extensions comme le SFML qui permettent de créer des jeux en C, puis ce code devra également être testé et débogué afin de garantir un code fonctionnel.

### **c) Mise en ligne**

Une fois le développement du jeu finalisé nous devons donc choisir un hébergeur (launcher) conforme à notre jeu et une fois publiée il sera accessible par tous.

### **d) Maintenance**

Après la publication de notre jeu nous vérifierons les statistiques d'utilisateurs qui ont lancé le jeu et ainsi que leurs avis afin de corriger tous les défauts rencontrés par les utilisateurs.

### III - Planification du diagramme de GANTT

Tableau des différentes étapes et tâches du projet sont représentées dans la figure 1.

	i	Mode Tâche	Nom de la tâche	Durée	Début	Fin	Prédécesseurs
1			▲ Création d'un jeu vidéo	32 jours	Mer 15/03/23	Jeu 27/04/23	
2			▲ Recherche Ressources	5 jours	Mer 15/03/23	Mar 21/03/23	
3			Environnement de developpement	1 jour	Mer 15/03/23	Mer 15/03/23	
4			Sprite Sheet	1 jour	Jeu 16/03/23	Jeu 16/03/23	3
5			Musique	1 jour	Ven 17/03/23	Ven 17/03/23	4
6			Cible	1 jour	Lun 20/03/23	Lun 20/03/23	5
7			Décor du jeu	1 jour	Mar 21/03/23	Mar 21/03/23	6
8			▲ Developpement	21 jours	Mer 22/03/23	Mer 19/04/23	
9			Coder CSFML	10 jours	Mer 22/03/23	Mar 04/04/23	7
10			Coder le Test Unitaire	3 jours	Mer 05/04/23	Ven 07/04/23	9
11			Tester code CSFML	1 jour	Lun 10/04/23	Lun 10/04/23	10
12			Faire un Makefile	1 jour	Mar 11/04/23	Mar 11/04/23	11
13			Debugger un Makefile	2 jours	Mer 12/04/23	Jeu 13/04/23	12
14			Debugger le code CSFML	4 jours	Ven 14/04/23	Mer 19/04/23	13
15			▲ Mise en Ligne	2 jours	Jeu 20/04/23	Ven 21/04/23	
16			Choisir l'hebergeur (launcher)	1 jour	Jeu 20/04/23	Jeu 20/04/23	14
17			Publier	1 jour	Ven 21/04/23	Ven 21/04/23	16
18			▲ Maintenance	4 jours	Lun 24/04/23	Jeu 27/04/23	
19			Connaitre le taux d'utilisation	1 jour	Lun 24/04/23	Lun 24/04/23	17
20			Conaitre les Avis d'utilisateurs	1 jour	Mar 25/04/23	Mar 25/04/23	19
21			Repenser les défauts du jeu	2 jours	Mer 26/04/23	Jeu 27/04/23	20

Figure 1 : Tableau du diagramme de GANTT du projet.

Représentation des différentes étapes et des différentes tâches sous forme de graphique sont représentées dans la figure 2.

Le chemin rouge correspond aux tâches critiques, c'est-à-dire qu'on ne prévoit pas davantage de retard ou d'avance sur les tâches en question.

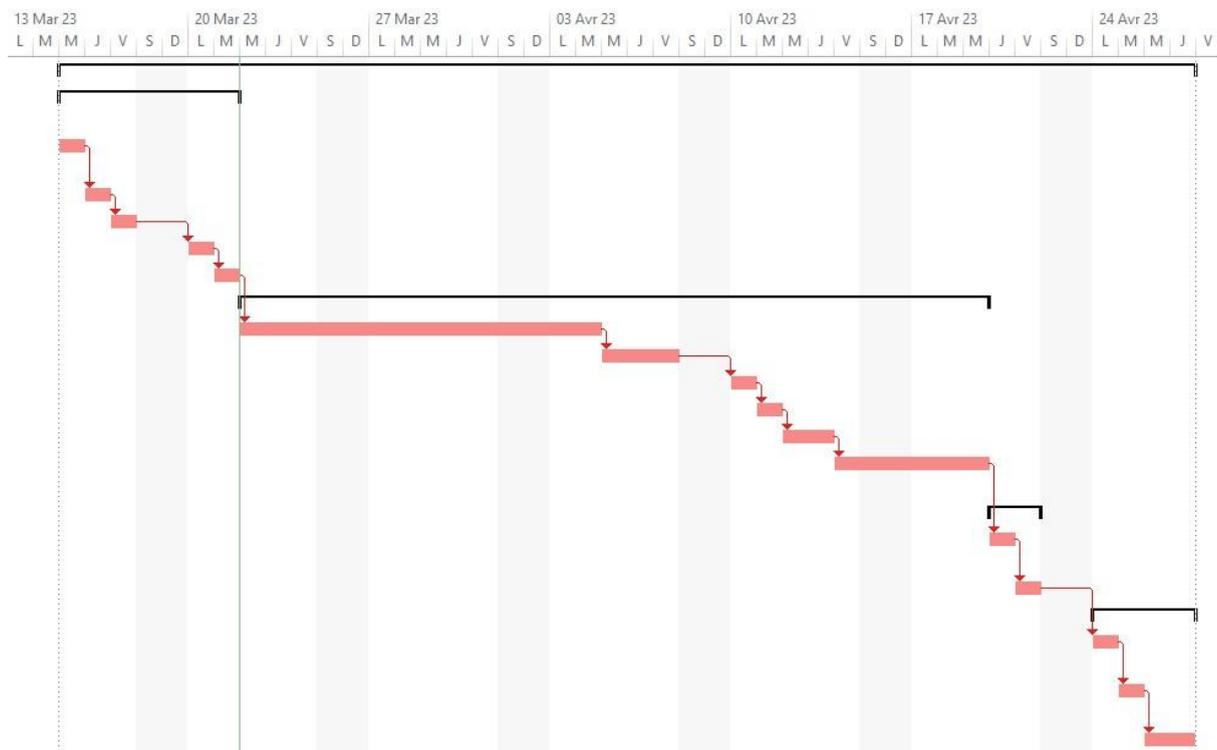


Figure 2 : Graphique du diagramme de GANTT du projet

## IV - Conclusion

En tout, notre projet durera 32 jours pour finaliser la réalisation d'un jeu vidéo de qualité et en espérant que ce jeu satisfera beaucoup d'utilisateurs car ce jeu à été réalisé avec soin et avec des technologies modernes et efficaces.

Nous représentons notre projet avec le logiciel MS Project qui est assez simple quant à la prise en main mais nécessite une certaine pratique afin de se familiariser avec celui-ci. Ce qui est le plus complexe, c'est de définir la durée d'une tâche qui n'est pas évidente car on ne sait jamais combien de temps peut nous prendre une tâche qu'elle soit simple ou difficile. C'est un excellent logiciel pour visualiser un quelconque projet dû à la visualisation du temps et des ressources utilisées.

Ce jeu à été réalisé consécutivement par une seule personne et il n'y avait pas de délai de retard vu que ce projet à été demander par personne parce que c'est un projet personnel qui a permis un apprentissage approfondis du développement de jeu vidéo et à l'avenir nous feront des projets de jeux vidéos plus conséquent et avec plus de personnes.