

Projet L1 – C.M.I.

Maëlle Beuret, Rémi Cérés, Mattéo Delabre

29 février 2016

Table des matières

1	Introduction	2
2	Organisation du projet	3
3	Analyse du projet	4
4	Développement	5
5	Manuel d'utilisation	6
	Conclusion	7
	Webographie	8

Chapitre 1

Introduction

Chapitre 2

Organisation du projet

Chapitre 3

Analyse du projet

Chapitre 4

Développement

Chapitre 5

Manuel d'utilisation

Conclusion

Pour les raisons exposées dans l'étude comparative, j'ai choisi de développer le jeu de plateformes pour le projet C.M.I. de cette année. La réalisation d'un moteur physique reste un bon exercice algorithmique, tout en laissant place à une partie plus créative à travers la réalisation de l'univers graphique et de la musique.

Pour la création de ce jeu, un volume horaire d'au moins 175 heures est nécessaire. Il faut donc constituer une équipe d'au moins 3 personnes. Je pense que Maëlle BEURET et Rémi CÉRÈS seraient les plus à même à m'accompagner sur ce projet.

Webographie