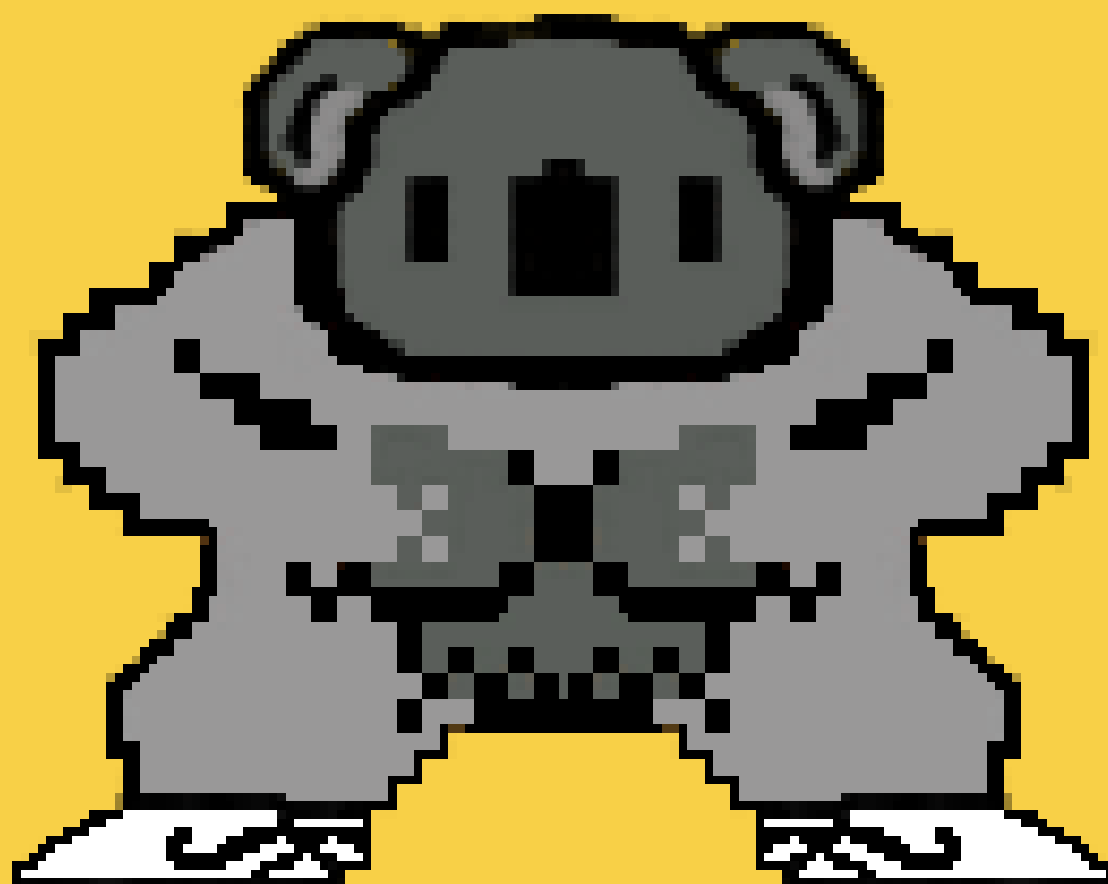


DÉVELOPPER UN JEU VIDÉO

Un défi de taille dans un temps
imparti





UNE COMMANDE IMPORTANTE

Un projet commandé par des clients pour 12 semaines plus tard.

S'ORGANISER EST UN ART

Diviser le sprint en plusieurs tâches

Se mettre d'accord sur le temps des tâches

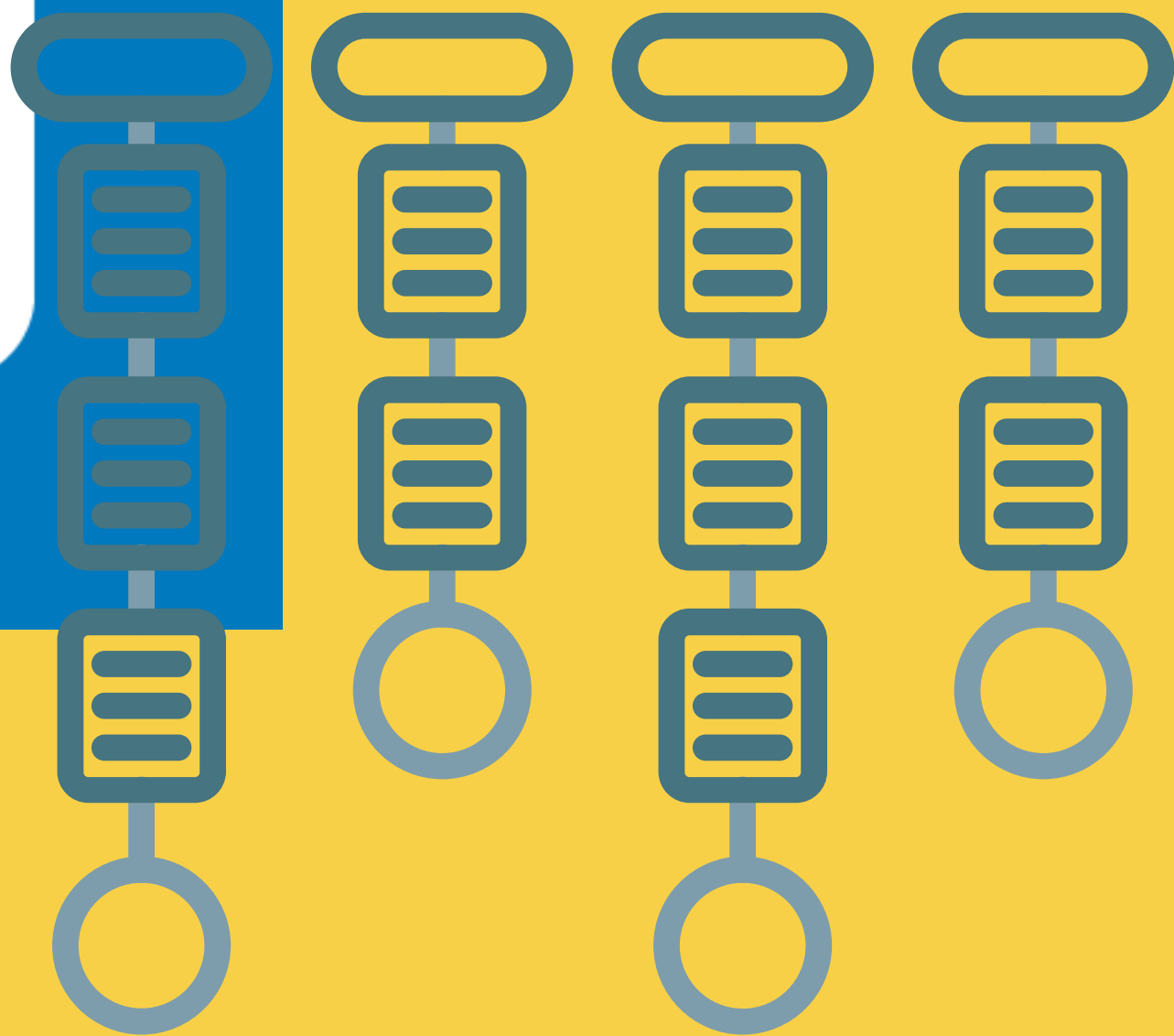
Répartir les tâches



COMMENT BIEN RÉPARTIR

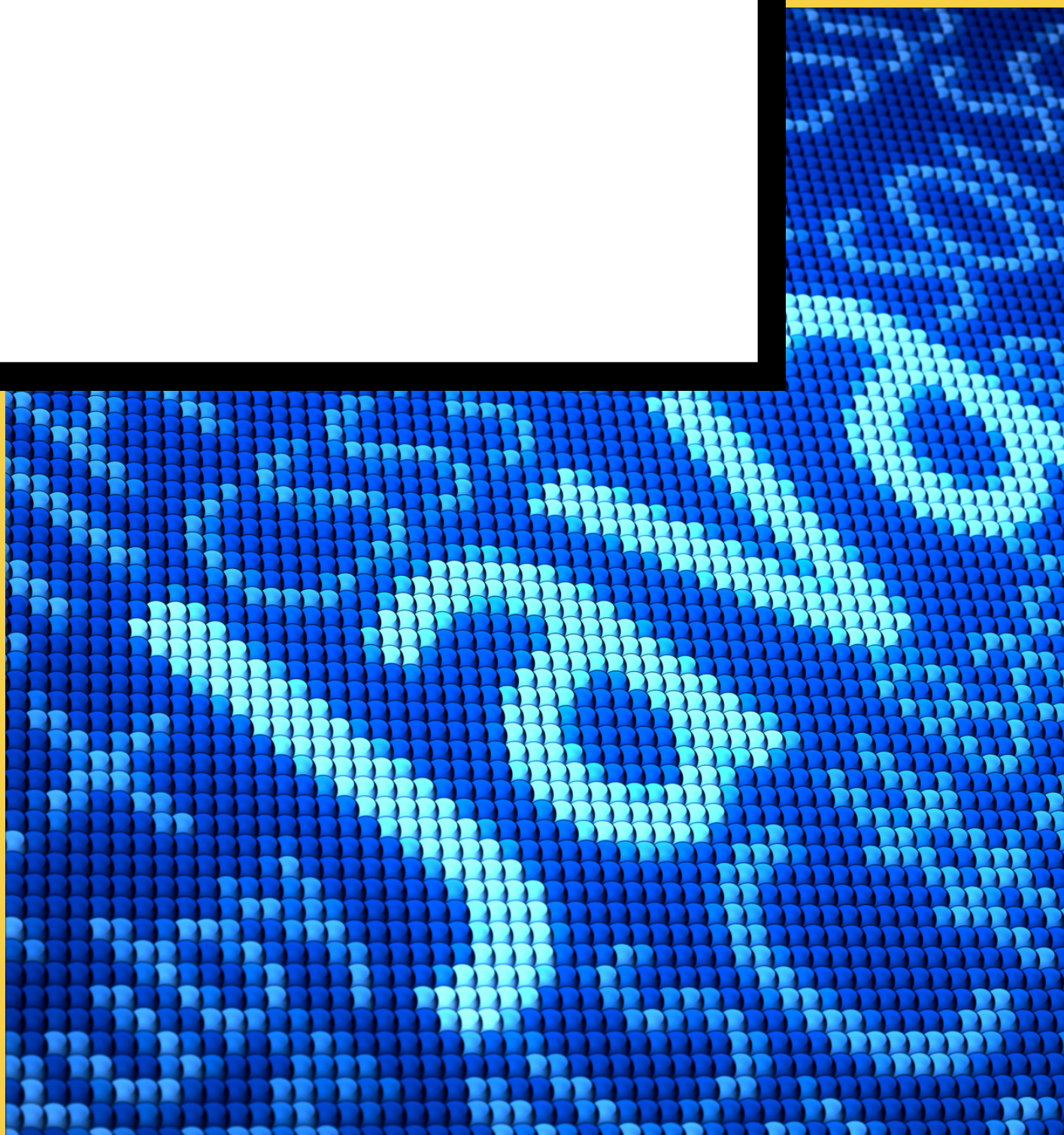
Pour répartir les tâches et
savoir si elles sont faites

Trello est un outil pratique



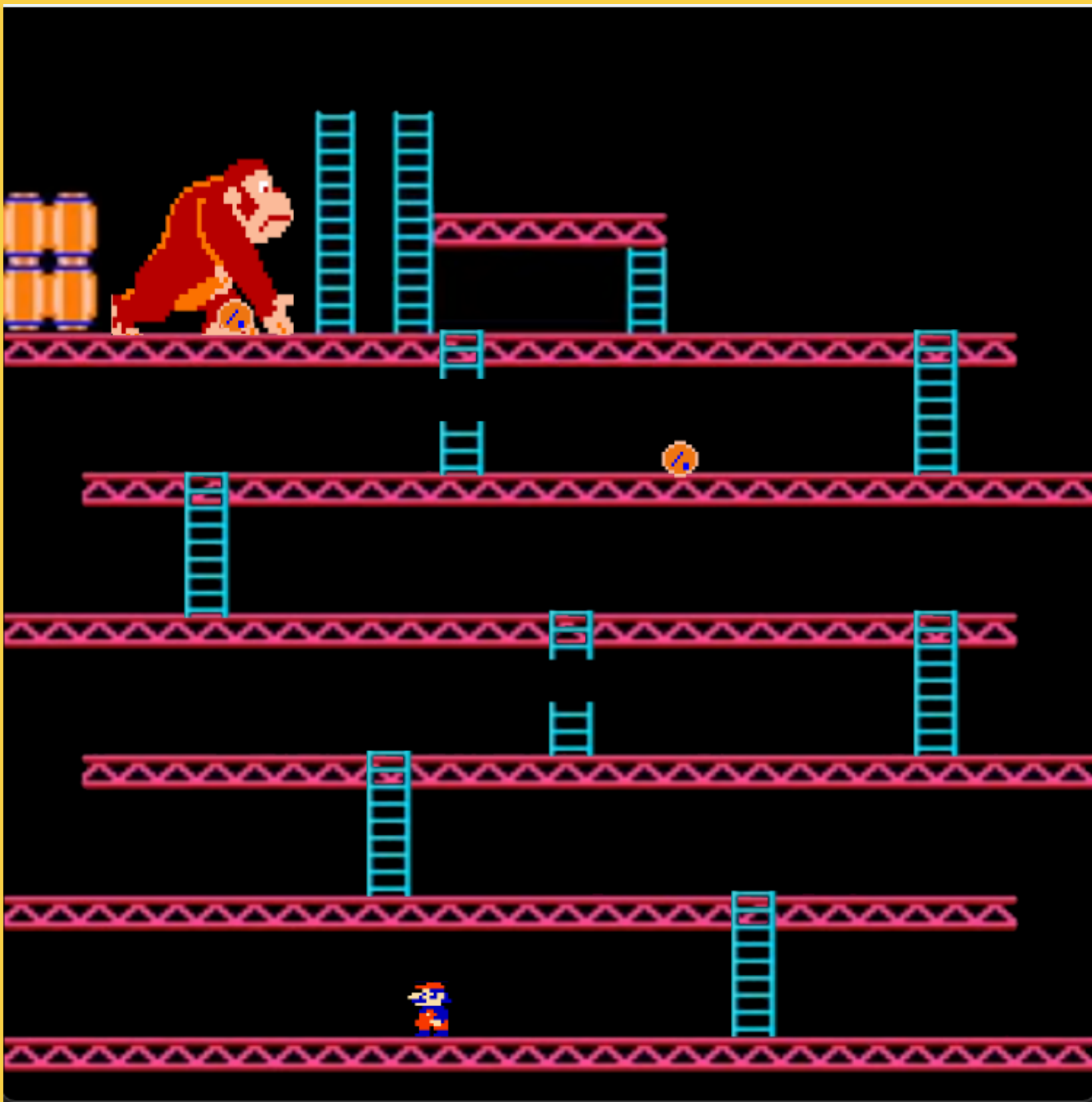
UN LANGAGE ET UNE DE SES BIBLIOTHÈQUES

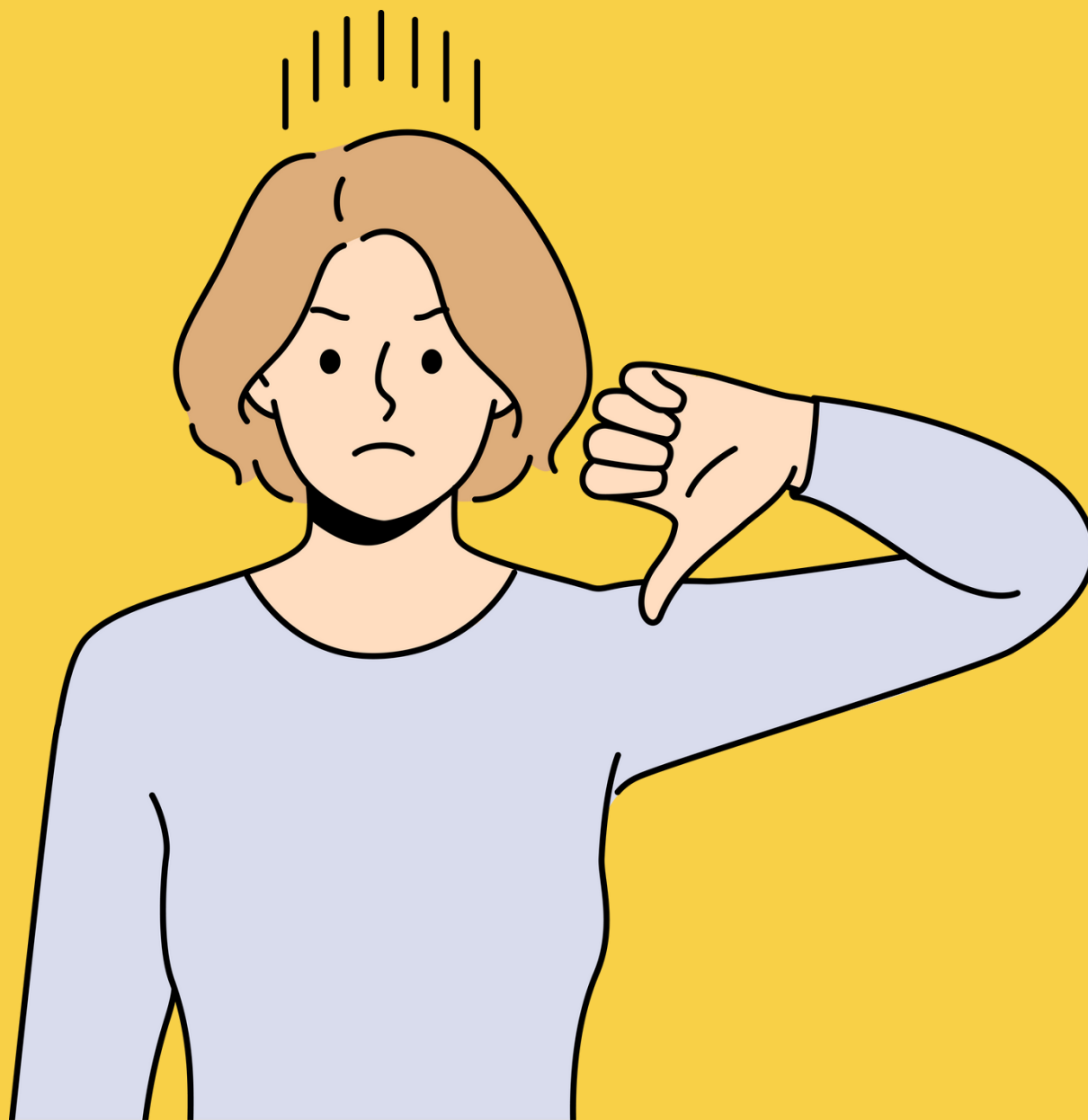
Nous avons développé notre jeu avec Java et JavaFX, bibliothèque permettant de créer une interface graphique.



UN PREMIER APERÇU

Après trois premières semaines, nous avons une base de jeu.



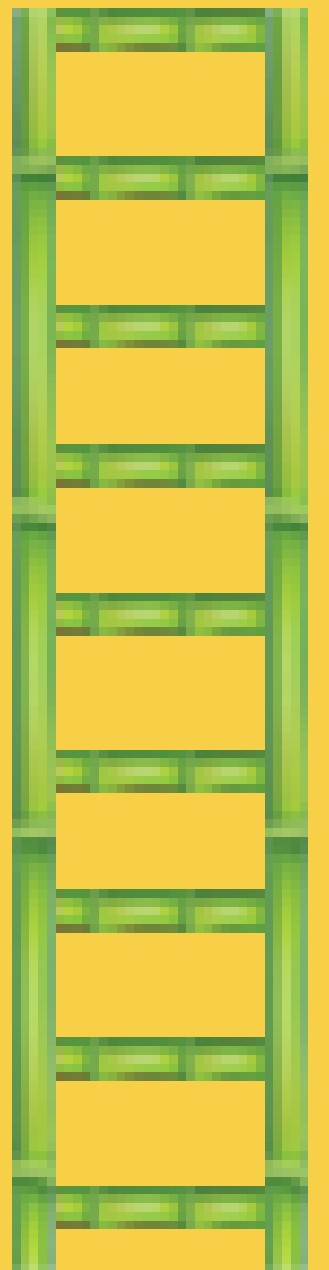
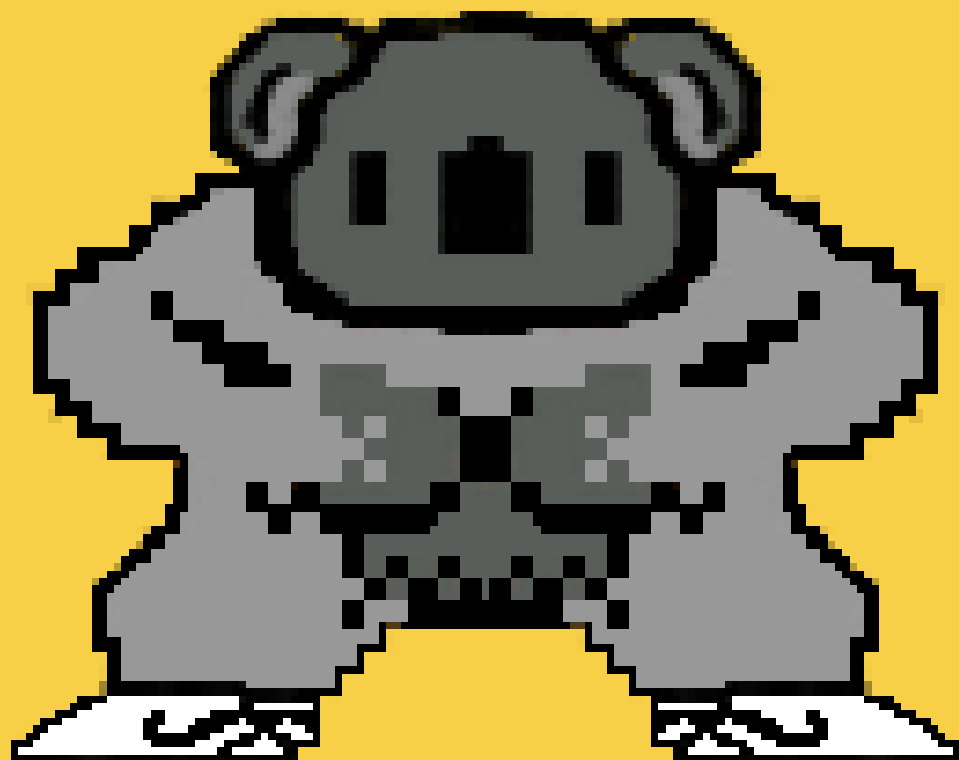
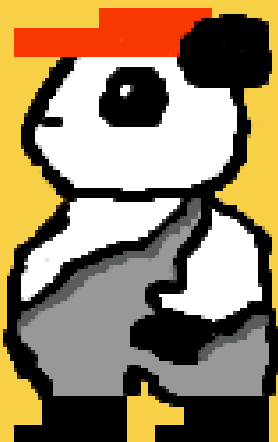


DES CLIENTS ÉNORMÉMENT DÉÇUS

Lors de la présentation, les clients n'ont pas été contents qu'on ait utilisé des images avec des copyrights

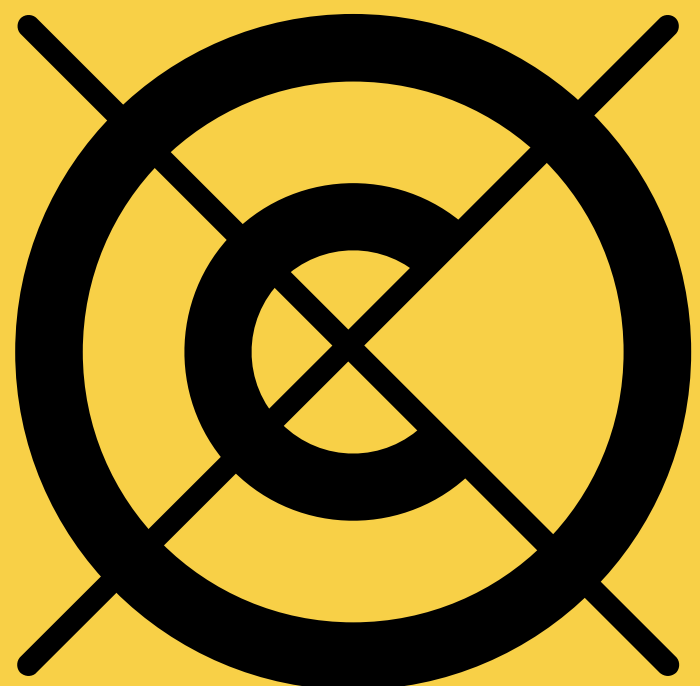
LA SOLUTION DE CE PROBLÈME MAJEUR

Nous avons donc redésigné tout
le jeu afin de ne plus avoir de
copyright



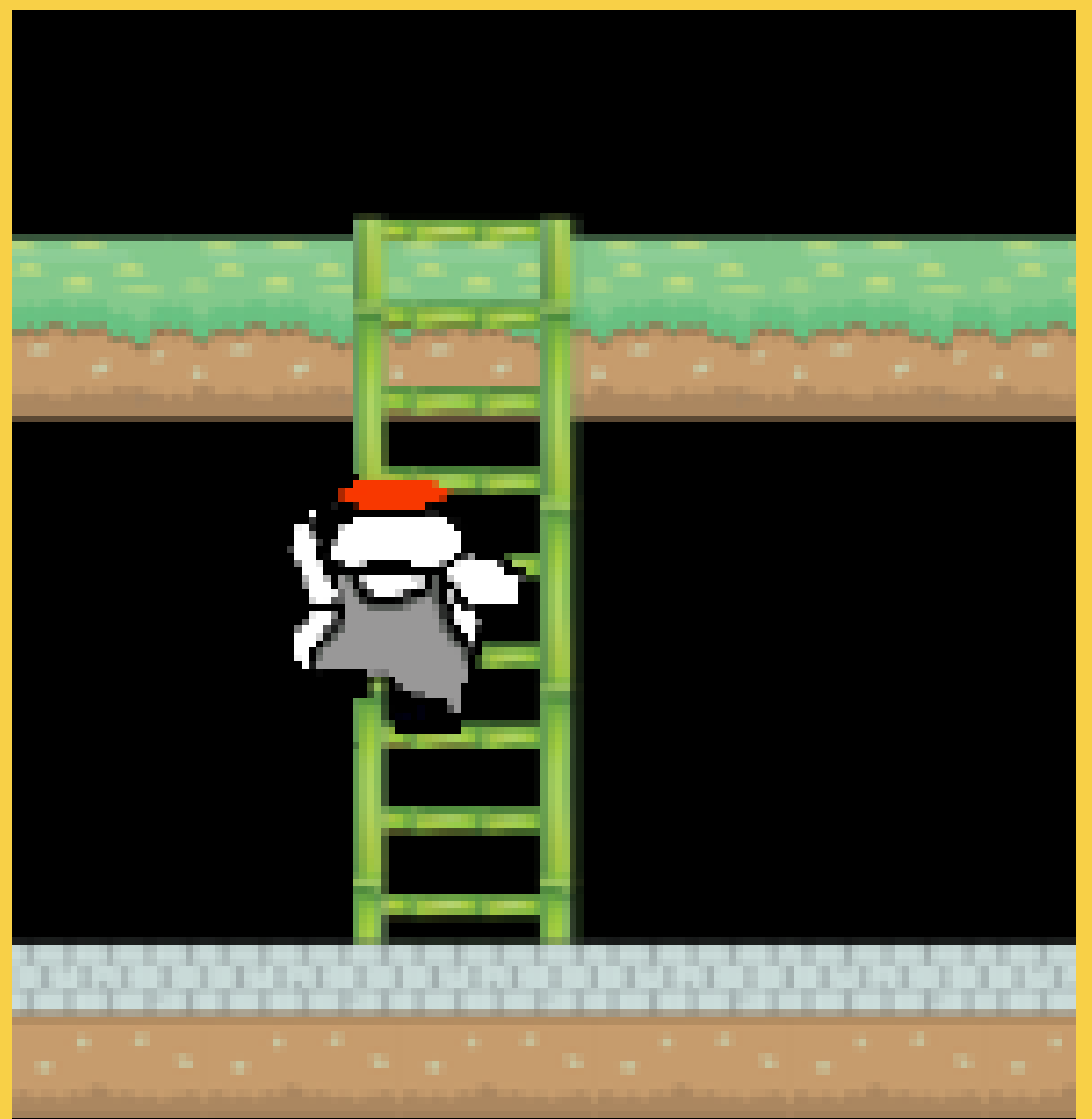
DES CLIENTS DÈS À PRÉSENT CONTENTS

Après leur avoir présenté
notre solution, les clients
ont validés et été heureux
de ce qu'on avait présentés



UNE MISE À JOUR DES PLUS IMPORTANTES

Jusque-là les échelles n'étaient pas utilisables, avec cette nouvelle version cela change. Mais aussi des fonds personnalisables



LA FIN D'UNE BELLE AVENTURE

Après 12 longues semaines, le projet s'achève avec une version finale dont on est très fier, qui m'as permis de développer mes connaissances sur la méthode Scrum et en développement.

