

Liens publiés dans le discord mais pas besoin de scroll pour les retrouver

Le document utilise les types 'titres' pour faire l'arborescence à gauche. Pour créer le votre, il suffit de changer 'Normal' en haut à gauche de l'éditeur google.

Page de garde

Sujet

Diapos de la présentation générale:

<https://moodle.unistra.fr/mod/resource/view.php?id=768433>

Sujet : Projet intégrateur L3 CMI 2022-2023

<https://moodle.unistra.fr/mod/resource/view.php?id=768427>

Qu'attend-on dans le cahier des charges ?:

<https://moodle.unistra.fr/mod/resource/view.php?id=768429>

Grille critériée d'évaluation donnée à titre indicatif, susceptible d'évoluer:

<https://moodle.unistra.fr/mod/resource/view.php?id=104700>

PV des réunions

- Pv de la réunion du 17/01 et du 19/01:

<https://guttural-baron-13f.notion.site/Journal-de-bord-Projet-Int-grateur-591ee14275ff494e9b2dcfaa0493b01c>

Recherches (read-only)

Images

Unity:

- Rachel : Mon cours de moteur de jeux 3D du semestre dernier (il y a du Unity, de l'IA, du multi... et mon jeu résultat)
https://drive.google.com/drive/folders/1rkaVS2lQOHCTgK3UUxrcx9-XgpfTevgQ?usp=share_link

Génération de map:

- Pierre : Génération des donjons dans Binding of Isaac
<https://www.boristhebrave.com/2020/09/12/dungeon-generation-in-binding-of-isaac/>
- Pierre : Programme générant procéduralement une instance de jeu. Pour compiler + exécuter : `gcc MapGenerator.c -o MapGenerator && ./MapGenerator` Les paramètres `WIDTH` `HEIGHT` et `MAX_ROOM` sont modifiables pour générer des instances de tailles différentes. ([Télécharger le fichier MapGenerator.c](#))

Système de combat:

- Maxime : Système de combat sous unity <https://youtu.be/v0rxR-KfDTQ>
-

Réseau

Description du travail à faire :

<https://excalidraw.com/#room=15b95c6c943f7aa44526,jr6W5xJwjAO57vO4F98L3Q>

<https://docs.google.com/document/d/18aBwWs72llgB4Qy36W4b-hDtzAiwFFEtTo8kGdTLHD4/edit?usp=sharing>

Multijoueurs/Lobby :

- Bryan : Librairie pour unity qui semble cool pour du multi-joueur en ligne
<https://mirror-networking.gitbook.io/docs/>
- Bryan : Playlist qui parle de la librairie mirror pour faire un jeu en multi-joueur sur unity [How To Make A Multiplayer Game In Unity - Client-Server - Mirror Networking](#)
- Salwa : Playlist librairie mirror pour un jeu multijoueur
<https://youtube.com/playlist?list=PLUWxWDIz8PYI2OdmlhOnxg92kl0DgS1EN&si=EnSlkaIECMiOmarE>
- Florent : playlist création d'un lobby : [How To Make A Multiplayer Game In Unity - Lobby - Main Menu - YouTube](#)
- Hugo : tuto complet multijoueur : [COMPLETE Unity Multiplayer Tutorial \(Netcode for Game Objects\) - YouTube](#)
- Vincent : Créer un jeu MLAPI multijoueur sur Unity
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLMygHu90DtpHqfSSdsNFB15tVO-ZD2ghc>
- Vincent : Création d'un serveur multiplayer
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLMygHu90DtpHqU0wSZ4yUY8yFe2cl56Ok>

Base de données :

- Florent : playlist connexion Unity -> PHP -> BDD entre autres : [\[Unity Easy Backend\]Reading The Database - phpMyAdmin](#)

Anti-Cheat :

- Vincent : [How to implement anti-cheat for multiplayer games (FPS) - Quora]
<https://www.quora.com/How-do-you-implement-anti-cheat-for-multiplayer-games-FPS>

- Vincent : [Anti-Cheat with your Game]
<https://forum.unity.com/threads/anti-cheat-with-your-game.390338/>
- Vincent : [anticheat_how_does_it_work]
https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/87i3p1/anticheat_how_does_it_work/
-

Serveur et sécurité :

- Salwa : serveur et sécurité
 Serveur et sécurité
- Salwa :
<https://youtube.com/watch?v=XfzbbXN7Ags&si=EnSlkalECMiOmarE>
- Rachel: gestion du réseau sous linux
<https://linux.goffinet.org/administration/configuration-du-reseau/gestion-du-reseau-linux-avec-networkmanager/>
-

Spécification client :

- Salwa et Maxime : Connexion côté client
 Spécification : Connexion côté client
-

Spécification Serveur :

- Maxime : Programmation serveur en temps réel
[Spécification Programmation Serveur RT](#)
-

Compositions (write possible)

Cahier des charges

- Salwa : Pour la rédaction d'un cahier des charges : [Comment rédiger un cahier des charges fonctionnel pour votre projet informatique ?](#)
- Bryan : Pour le début du cahier des charges : <https://guttural-baron-13f.notion.site/Description-du-jeu-pour-le-cahier-des-charges-bauche-be74f2d8839c485b9330a7bfaeec84ec>
- Bryan : Partie 2. Du cahier des charges : Elements clés (à remplir) <https://guttural-baron-13f.notion.site/Elements-cl-s-pour-le-cahier-des-charges-31b497d04ff44e4592caf4e1f3902e6b>
- Bryan : Fonctionnalités du jeu <https://guttural-baron-13f.notion.site/Baldur-s-Gate-nom-changer-a58000c913e441138a4aeca9b2897d21>
-

Estimations de temps

Image

- Rachel : Pour essayer d'estimer combien de temps prend chaque idée
https://docs.google.com/document/d/1sZtp8_LirZR-JevQKDL8yxqcJ12-2IADPezTwzROdo/edit?usp=sharing
- Bryan: Chronologie prévisionnelle de la répartition des tâches pour l'équipe image
<https://guttural-baron-13f.notion.site/R-union-19-01-2023-36e44a91738a4329b384e21f52550b30>

Réseau

Maxime, Vincent, Pierre, Florent, Salwa :

<https://excalidraw.com/#room=15b95c6c943f7aa44526.jr6W5xJwjAO57vO4F98L3Q>

BDD

- Florent : estimations concernant la bdd:
https://cdn.discordapp.com/attachments/1066356888461123694/1066356945419771996/detail_bdd_unity.txt
- spécif bdd (à revoir) :
https://cdn.discordapp.com/attachments/1066356888461123694/1067911118095405076/specif_bdd_lobby.txt
- <https://cdn.discordapp.com/attachments/1066356888461123694/1067911087888007218/lobby.txt>

Serveur

-