

Exemple de réalisation d'un groupe de 4 élèves en charge de deux bâtiments : E et F

Nom 1 : Amandine P

Nom 2 : Alexis L

Nom 3 : Wylliam P

Nom 4 : Erwan S

Créer l'environnement virtuel du LP Coëtlogon pour le développement d'un jeux vidéo

Bâtiment : F et E

2018/2019

Sommaire

1. PRÉSENTATION DU PROJET	3
2. CAHIER DES CHARGES	3
2.1. Contexte	3
2.2. Objectifs	3
2.3. Contraintes	3
2.4. Périmètre	4
2.5. Signatures	4
3. DOCUMENTS ANNEXES	4
4. CONCLUSION	5

- **Présentation du projet**

Résumez en une dizaine de lignes le contenu de votre projet. Pour qui ? Quoi ?

Nous confectionnons un jeu vidéo qui représente tous les bâtiments du lycée. Il est tout d'abord pour le prof de maths, il pourra servir par la suite au lycée. Grâce aux documents fournies par le prof, on va pouvoir réaliser

- **Cahier des charges**

- **Contexte**

Un cahier des charges commence généralement par une section décrivant le contexte, c'est-à-dire le positionnement politique et stratégique du projet : enjeux, stratégies, domaine d'application... Il est éventuellement possible de donner un bref historique si cela est pertinent.

Méthode : 3 argumentations synthétiques sur les notions d'enjeux, stratégie et domaine d'application

- Enjeux :

Créer un environnement virtuel.

- Stratégies :

On va utiliser des sites : Sketchup, UNITY et des outils mathématiques.

- Domaine d'application :

Le jeu vidéo va servir à circuler librement dans le lycée.

- **Objectifs**

Très rapidement, le cahier des charges doit permettre de comprendre le but recherché. Il faut donc définir les résultats que le projet doit atteindre, les principales fonctionnalités (que pourra-t-on faire avec) du produit.

Méthode : énoncé d'objectif (un par fonctionnalité) comportant un verbe d'action (infinitif) et un objet.

Pouvoir marcher partout dans le lycée virtuellement.

Pouvoir bien voir les bâtiments.

- **Contraintes**

Le cahier des charges doit permettre de lister les diverses contraintes pesant sur la réalisation du projet (contrainte techniques, mathématiques, de délais, ...) ainsi que les critères d'acceptabilité et de réception.

Méthode : formuler une argumentation synthétique par type de contrainte ainsi que des indicateurs précis pour mesurer si les objectifs de performance du produit sont atteints.

En commençant à faire le bâtiment, nous avons d'abord rencontrés un obstacle, celui de l'échelle du document sur papier et celle du document sketchup. Il fallait calculer la bonne échelle et reporter toutes les bonnes mesures sur les deux documents.

Le deuxième obstacle rencontré était celui des formes à faire sur sketchup. Vu que c'était l'une des premières où l'ont utilisaient sketchup, nous ne maîtrisions pas les outils.

- **Périmètre**

Le périmètre du projet permet de définir les personnes ou les ressources matérielles qui seront utilisées pour sa mise en place.

Méthode : lister les personnes et les ressources.

Alexis : création des détails du bâtiments sur le bâtiment F.

Amandine : création du bloc F et mesures et création des fenêtres.

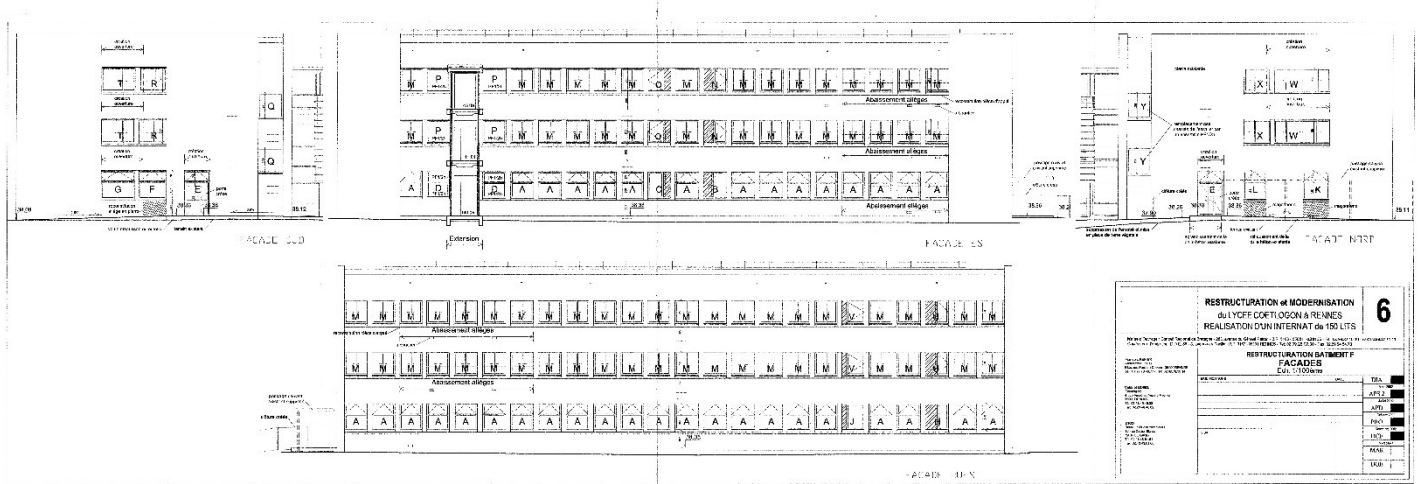
Wylliam et Erwan : bâtiment E.

- Signatures**

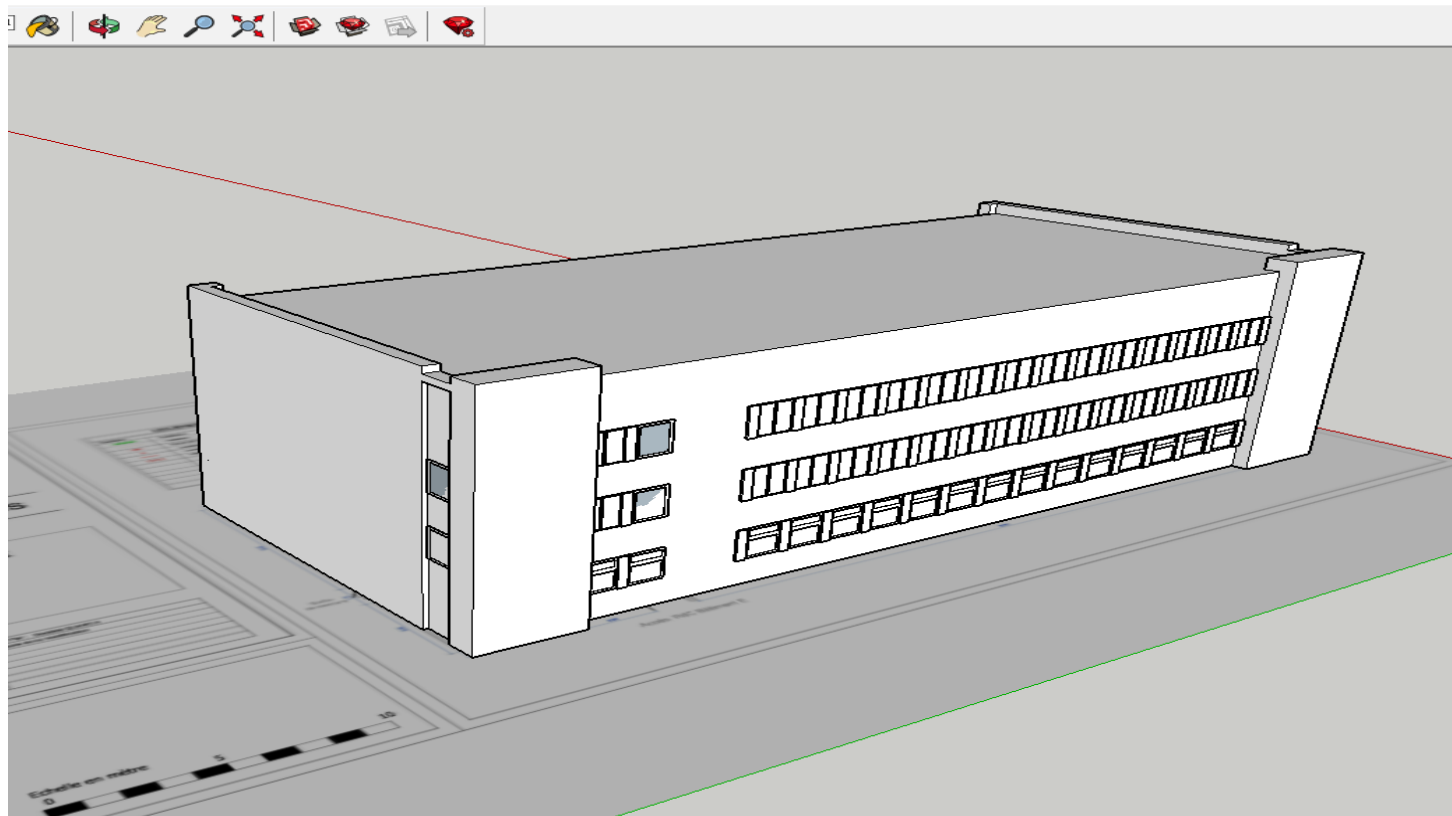
Le cahier des charges est un document contractuel. Il s'agit ici d'identifier les acteurs qui investissent dans le projet et ceux qui vont concrètement le mettre en place.

- Documents annexes**

Plan des élévations du bâtiment F (fourni)



Réalisation du bâtiment F avec sketchup



Fiche de suivi de projet

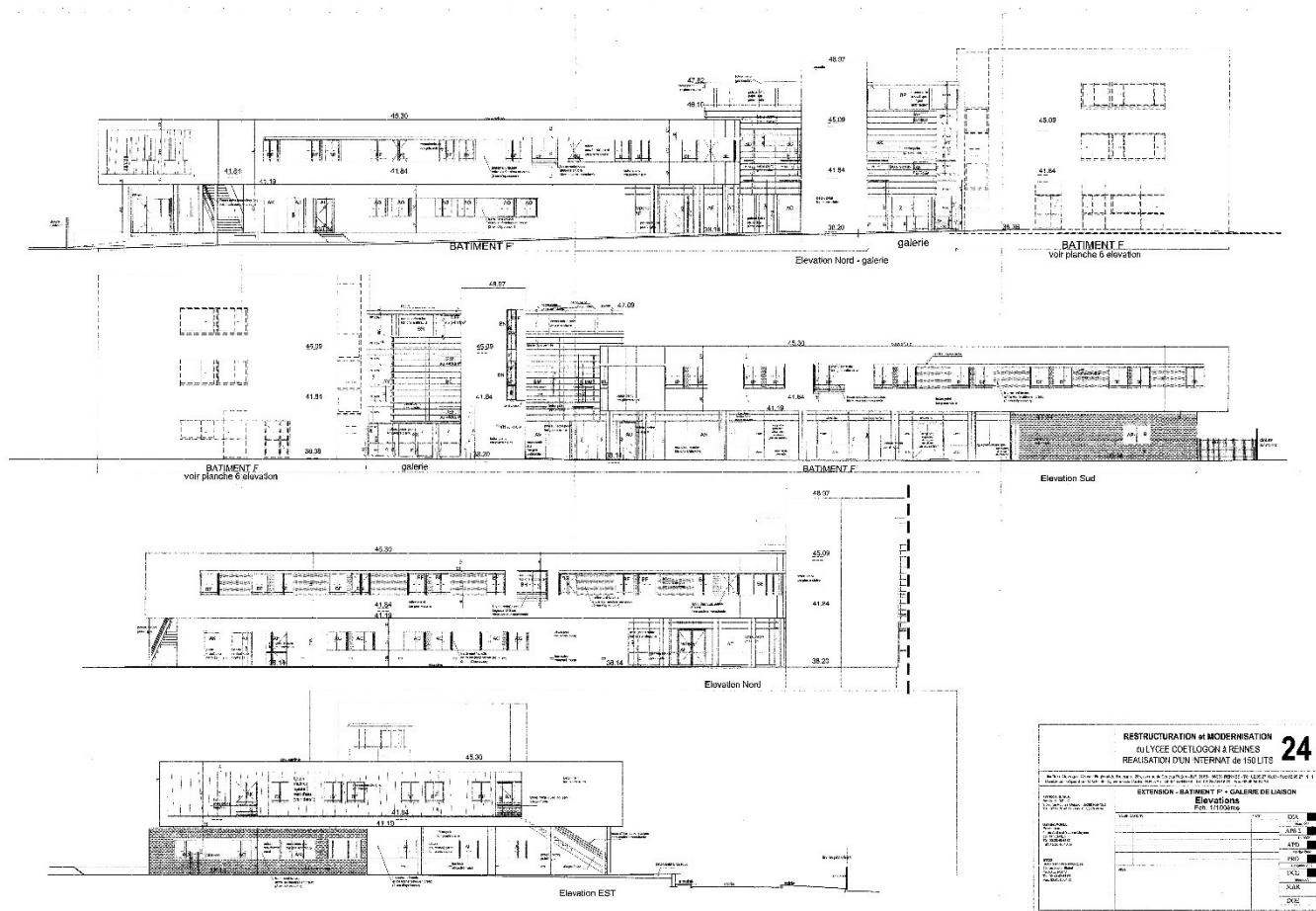
Client	LP Coetlogon	Projet	Création d'un environnement de jeux vidéo
Créé le	12 /10/2018		
Destinataires	Luc JARROUSSE		

Client		Prestataire
		Classe de 2de MS 1
53 rue Antoine Joly, 35000, RENNES		Nom des élèves du groupe : Amandine P Alexis L

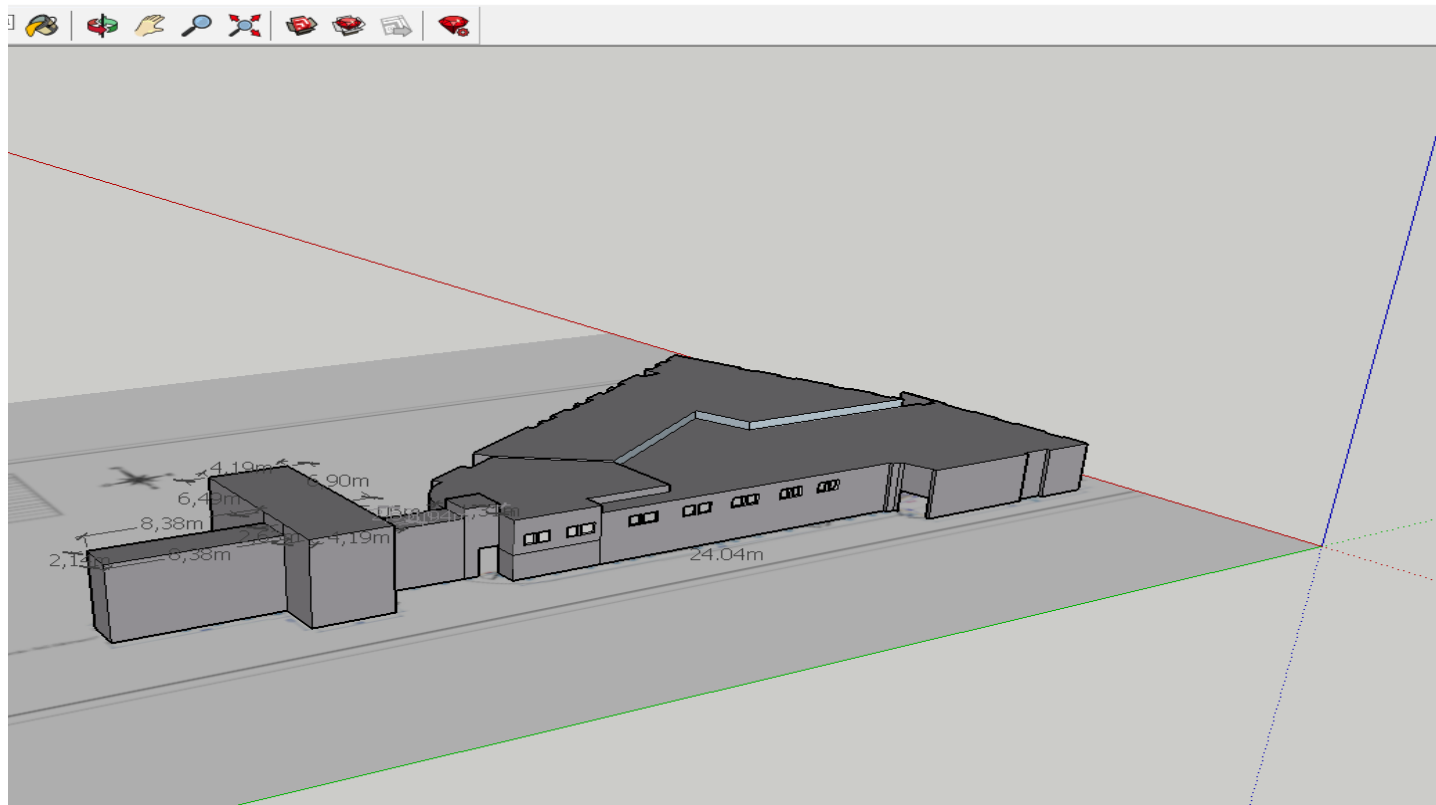
Suivi d'avancement du bâtiment : E

Décrire de quelle façon et avec quels moyens la construction a avancé	Date
Commencement, création des base + calcul des dimension.	07/01
Extraction des Batiments	08/01
Problèmes info : Visionnage Tuto Unity	10/01
Mesures des fenêtres	14/01
Affinement des détails du batiments	18/01
Créations des fenêtres	22/01
Problèmes Info : /	24/01
Rédaction de la fiche explicative	28/01

Plan des élévations du bâtiment E (fourni)




Réalisation du bâtiment E avec sketchup



Fiche de suivi de projet

Client	LP Coetlogon	Projet	Création d'un environnement de jeux vidéo
Créé le	12 /10/2018		
Destinataires	Luc JARROUSSE		

Client		Prestataire
		Classe de 2de MS 1
53 rue Antoine Joly, 35000, RENNES		Nom des élèves du groupe : wylliam p erwan s

Suivi d'avancement du bâtiment : E

Décrire de quelle façon et avec quels moyens la construction a avancé	Date
<p>Pour réaliser la construction sur Sketchup, nous avons tout d'abord prit les dimensions et mesure sur le plan, que nous avons retranscrit entièrement sur Sketchup.</p> <p>Et pour finir nous avons ajoutés les fenêtres ainsi que les portes grâce à l'aide du plans.</p>	

- **Conclusion**

Quels résultats avez-vous obtenus ? Quelles ont été les difficultés ? Que feriez-vous s'il vous restait du temps ?

En résultats nous avons finis le bâtiment E, et appris à utiliser Sketchup. La difficulté était de faire les détails du bâtiment qui était beaucoup trop nombreux. S'il nous restait du temps nous aurions terminés les détails.