

Les fonctionnalités d'OTHO
Le choix du projet
Rigueur de la conception
Choix techniques
Délais
L'équipe
Opération Marketing
Les clés de la réussite
Et maintenant ...

- Jeu à **DEUX JOUEURS** humains.
- Jeu à **UN JOUEUR** humain contre l'ordinateur avec **quatre niveaux de difficultés**.
- Possibilité de **REPRENDRE** ou de **VISUALISER** une partie après l'avoir enregistrée.
- Consultation des **REGLES DU JEU**.
- Gestion et consultation des **HIGH-SCORES** (et statistiques associées)
- Gestion du temps de réflexion des joueurs pendant une partie.
- Gestion et consultation d'une **BIBLIOTHEQUE de plus de 300 ouvertures**.
- Fenêtre de présentation des auteurs (**NOUS !!**)
- Fonctionnement sur des PC allant du 386 aux modèles actuels.
- **GRAPHISME** agréable et de bon niveau - **CONVIVIALITE**.
- Présence d'un **MANUEL UTILISATEUR**.



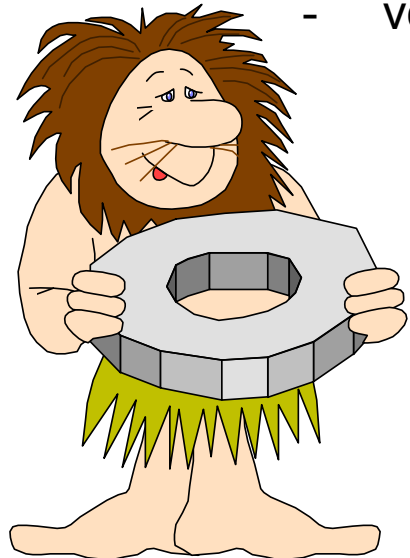
... ainsi que des petits plus ...

- Capture d'écran sur click droit de la souris.
- Jeu ordinateur contre ordinateur.
- Jeu d'initiation pour les joueurs novices

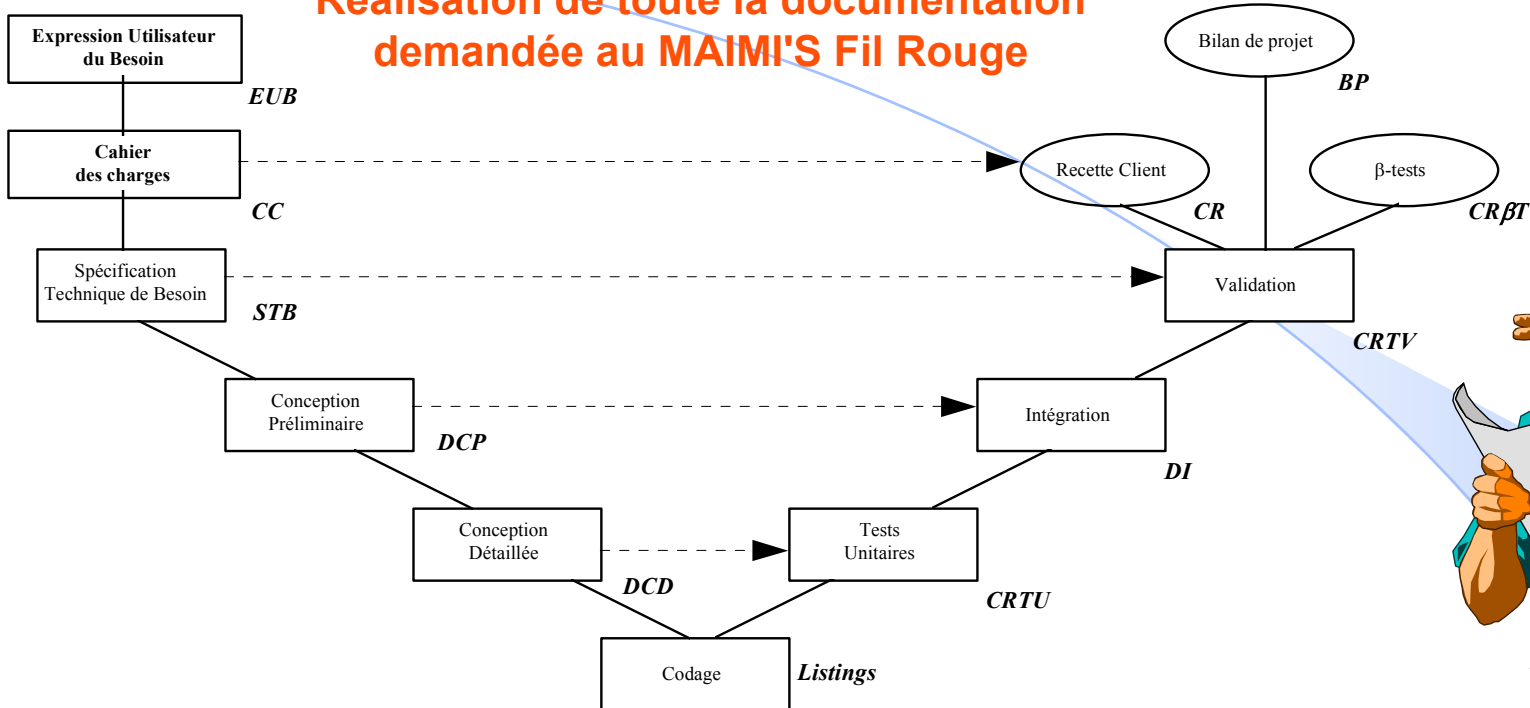
... et la porte ouverte à des évolutions !



- Choix d'un jeu vidéo comme projet : **plus attractif**
- **Minimisation du risque** : existence d'algorithmes simples de départ
- Se baser sur des **standards de faits** et des **existants**.
 - **analyse du "besoin minimum"** d'un jeux vidéo **en tant qu'utilisateur**
 - voir ce qui existe ailleurs
- Ne pas recréer ce qui est déjà fait : **ré-utilisation** de sources, d'images, ...
- Fixation d'objectifs ambitieux mais réalisables.



Réalisation de toute la documentation demandée au MAIMI'S Fil Rouge



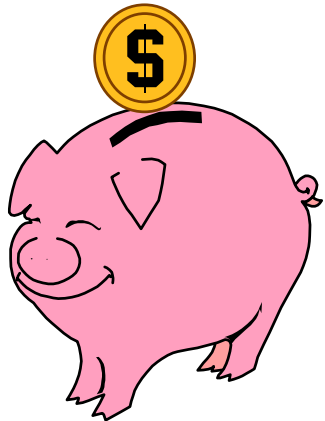
- Réalisation et Utilisation de **formulaires types** (CR de Réunion - Fiches d'évolution - ...)
- Documentation **réalisée et remise au client au fur et à mesure de l'avancement du projet.**
- Mise en oeuvre de **règles de codage strictes** pour assurer la **maintenabilité** de l'application.
- Mise en oeuvre d'un **découpage strict** [Modèle SADT et conception descendante] et suivi de ce découpage.

Utilisation d'un langage de programmation connu et maîtrisé (langage C)
C'est dans les vieux pôts qu'on fait les meilleures soupes !!

Utilisation maximum d'Internet pour les recherches
Coûts peu élevé / gain de temps considérable

Utilisation maximum d'outils connus
Minimiser les pertes de temps d'apprentissage.

OBJECTIFS :
ZERO COÛT
ZERO PIRATAGE



Utilisations d'outils de type FREeware / SHAREware

Choix des outils en fonction de :

- fonctionnalités offertes (juste ce qu'il nous faut !!)
- gratuité

trouvés sur **Internet** (soit gratuitement, soit en versions d'évaluation).

Utilisations d'outils mis à disposition sur notre lieu de travail (WORD, EXCEL, ...)



**Temps de développement global réel / estimé :
680 heures réelles / 600 heures estimées (+ 13 %).**

Points faibles du projet :

- Planification imprécise et optimiste pour les dernier jalons.
- Quelques glissements de jalons, notamment vers sa fin, dû au surcroît de 80 heures.
- Imprécision du pointage des heures passées sur les différentes activités planifiées.

Points forts :

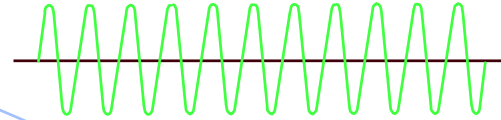
Un planning suivi régulièrement augmente la motivation (*On est à la bourre !!!*)
Livraison du produit dans les délais impartis (décalage d'une semaine).

Phase d'initialisation + longue
- *Maquettage (a permis de fixer les objectifs et rassurer le client ...)*
- *Recherches d'idées, de graphismes, de sources, ...*

Phase de conception + courte
Moins de perte de temps en conception car phase d'initialisation solide : le découpage découlait directement de la STB.)

Phase de recette + longue
*Dû à la réalisation de b-tests sur le logiciel.
Permet d'avoir un premier retour client*

Constitution de l'équipe projet :



- initialement 3, réduite à 2
- **même formation** initiale mais **cursus d'entreprise différents**
- **dynamique** et **motivée**
- conscience d'une **sévère réduction de notre temps de loisirs**

Complémentarité des connaissances et mise en oeuvre de son savoir respectif
 = **meilleure efficacité** dans les tâches respectives allouées à chacun.

Séparation du travail par rapport à nos domaines de compétences.

Facilité de communication :

- même site d'entreprise
- internet

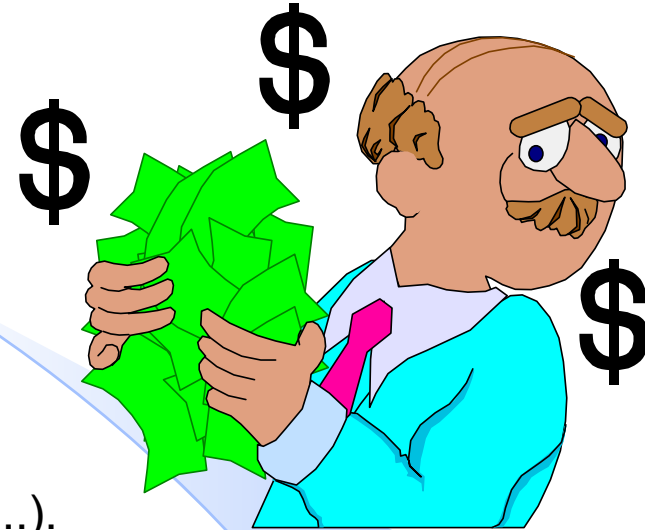


OBJECTIF :

Diffuser notre projet sous forme de **FREEMWARE** avec vente des sources. *Tout don est accepté.*
Vente du "savoir-faire" sur CD-ROM

POURQUOI ?

- notre logiciel est de bonne facture
- domaine juridique (droits d'auteurs, déclarations, ...).
- Pas d'éditeur (déjà beaucoup de FREEMWARES/SHAREWARE REVERSI)



MOYENS DE DISTRIBUTION :

Nécessité de faire une « grosse publicité ». => Large diffusion

- site Internet gratuit pour assurer la diffusion d'OTHO : prévu ~ 10 hits / hebdo avec référencement de notre site Internet auprès des moteurs de recherche.
- Prises de contacts avec la presse informatique spécialisée
- Diffusion de notre logiciel par la famille, les amis ou les collègues de travail



Complémentarité des connaissances et des expériences professionnelles



Motivation importante de l'équipe - Facilité de communication



Construction et suivi qualité du projet logiciel.



Utilisation massive d'Internet

- pour les recherches d'idées, de techniques, de graphismes,
- pour la diffusion d'informations (fichiers, éléments graphiques, ...) entre nous,
- pour la distribution "commerciale" du logiciel, ...



Maîtrise de la définition du logiciel depuis l'élaboration des services jusqu'aux modules de bas niveau.



Diminution des risques liés à la réalisation d'un logiciel :

- réalisation d'une **maquette** afin de **valider les choix techniques et la faisabilité**
- utilisation d'un **langage de programmation connu**
- définition d'objectifs réalistes et réalisables
- bases de travail correctement définies grâce à l'obtention d'informations sur Internet

OTHO, c'est :

- un **jeu vidéo largement diffusé** :
 - par le bouche à oreille (~ 40 disquettes éditées)
 - par la presse spécialisée
PC Team n° 28 (Oct. 1997) & PC Collector n° 11 (Nov-Déc. 1997)
 - par internet
- un **site Web** qui assure la **promotion et la vie du produit** (~400 hits) :
 - Hot Line (FAQ - mails)
 - Distribution on line (téléchargement OTHO - Vente du CD-ROM)
- mais c'est aussi un **produit vivant** avec des "clients" et déjà des **fans !!** :
 - **portage sous Linux** en cours
 - une **prochaine version** intégrant
 - un nouveau moteur graphique en collaboration avec KAD
 - des sons
 - des remarques des utilisateurs dont un distributeur de jeux (**CRYO Interactive**)

