

Benjamin Arnaud, Tek 1, Promo 2008

- Rapport de stage -

Plan

I. Genèse d'un stage

II. Résumé en français / Introduction

III. Présentation de l'entreprise

III.1. Secteur d'activité

III.2. L'entreprise

III.3. Le service

III.4. Le positionnement du stage dans les travaux de l'entreprise

IV. Travail effectué

IV.1. Le cahier des charges (C.D.C)

IV.1.1. But Général

IV.1.2. Explication détaillée des résultats à obtenir

IV.2. Compte-rendu d'activité

IV.2.1. Le mode de fonctionnement général au cours du stage

IV.2.2. Déroulement concret des études, expérimentations, mises au point

IV.3. Interpretation et critique des résultats

V. Conclusion générale

I.Genèse d'un stage



- Un Stage sinon Rien -

Avant de trouver le stage en question j'ai passé 2 mois à apprendre le C++ pour développer un clone en 2d du hit légendaire [bomberman](#). Une première approche du jeu video intéressante qui permet de réaliser qu'un nombre de questions impressionnant vient à l'esprit d'un programmeur lors de sa réalisation.



- Un [Mail](#) sinon Rien -

Deux mois plus tard j'écrivai un mail contenant mon Cv, mes motivations ainsi

que des [screenshots](#) du jeu [Opengl](#) en question. j'ai ensuite été faire un tour sur <http://www.afjv.com/>. Un par un j'ai récupéré les [E-mails](#) des studios de développement français.

- Des Réponses sinon Rien -

Et j'ai donc fait parvenir à tous ces gentils studios ma demande désespérée de stagiaire au chômage. Surpris par le flot de réponses que générait un [E-mail](#) proposant un stage de 4 mois non rémunéré j'ai donné réponse.

Cyanide fait parti des premières propositions. Un peu plus tard je recevais une proposition pour travailler dans différents petits jeux ou encore un gros [hit](#) à savoir [Virtual Skipper](#) (le prochain, je suppose le 4).



- La Chance du Débutant -

Nul doute que le contexte de rentrée de septembre 2004 a fortement joué en ma faveur et c'est donc avec humilité que je réalise la chance que j'ai eu d'être convoqué quelques temps plus tard à Cyanide. Le lendemain de l'entretien, je commençai à travailler pour eux.

II. Résumé en français (pourquoi pas en polonais ?)

- Un Métier comme un Autre -

La rédaction de ce résumé s'effectue après celle de tout le rapport de stage, ainsi pour ceux qui ne souhaitent pas "gâcher le plaisir de la découverte" de l'ensemble du rapport, je suggère de passer directement au grand III.



Si on m'avait dit 5 jours avant le 1er Septembre 2004 que j'effectuerais mon stage dans l'un des plus gros studios de développement français j'aurais sûrement froncé les sourcils (et le reste).

C'est pourtant l'opportunité que j'ai saisie au vol le 31 août lorsqu'on m'a confirmé qu'après examination de mon Cv et analyse des mes capacités en C++ je pouvais commencer à travailler le lendemain.



Il s'agit de contribuer pendant 4 mois au développement d'un jeu de rugby : Pro Rugby Manager 2005. ce dernier correspond à la suite de Pro Rugby Manager 2004 (notez l'évolution de l'année et ça n'est heureusement pas la seule).

Quelques jours après mon arrivée à la boîte et un bref apprentissage du format propriétaire (Cyanide Script ©) j'avais déjà adopté le rythme de fonctionnement de n'importe quel programmeur professionnel. Au travers des conseils et aides de mon collègue et néanmoins stagiaire "Maïkel" la progression fut rapide et efficace.



Tout d'abord convié (plus ou moins) à la réalisation d'une page de recherche pour pouvoir retrouver en quelques cliques le célèbre Christophe Dominici (et travailleur à temps partiel dans certains calendriers).

Ce fut pour moi l'occasion de faire connaissance avec l'ensemble de fonctions et d'outils développés par l'équipe avant mon arrivée afin de développer avec efficacité les pages d'interface.

Passé le plaisir de la découverte j'ai enchaîné de nombreuses pages au fonctionnement répétitif et madame lassitude s'est parfois faite sentir. Mais que voulez vous... Après tout on fait quand même le plus beau métier du monde.

C'est ainsi que j'ai développé la page de Sélection des équipes, du choix des conditions météorologiques, des présentations des deux équipes (Domicile et Visiteur) et du choix du terrain / coup d'envoi.

Du travail relativement répétitif mais fortement enrichissant sur les plans des automatismes à posséder lorsque vous travaillez avec une base de programmation pré-existante.



Les dialboxes d'édition du rugbyman furent un véritable bol d'air frais. J'ai en effet cumulé interface 2d et édition 3d polygonale temps réel au travers d'une interface pensée pour l'occasion. Environ un mois de production entier sera nécessaire à sa réalisation mais je ne regrette pas tous les petits détails que j'ai pu inclure dans sa version définitive.



Au travers de ces premiers mini-projets se disséminant à l'intérieur des montagnes de codes nécessaires à la compilation et au lancement du jeu j'ai pu apprendre une notion qui m'était encore plutôt étrangère (mes excuses monsieur Sadirac la tek 1 fut malgré tout fort utile) : le travail en équipe.

Tout part du travail du game designer qui conçoit les mécanismes propres au fonctionnement du jeu en terme d'interface et de management.

- Le graphiste quand à lui met sur pied un contenu graphique consistant et cohérent.
- De son coté, le sound designer s'occupe de la création sonore.
- Finalement, le programmeur va devoir récupérer le concept, les graphismes et les sons pour les assembler, assurer leur fonctionnement et enfin aboutir au contenu final tel que nous le connaissons (ça n'est pas toujours une mince affaire).

A tout cela vient se greffer le travail de tierces personnes. Comme des conseillers design (un rugbyman à la retraite ça reste utile), ou encore le support de la communauté de fans du jeu participant directement à la mise à jour de la base de données.

Par la suite j'ai travaillé sur une page plus ou moins informative (et rébarbative) sur les rugbymen et sur l'affichage de statistiques en tout genre entre chaque mi-temps et prolongation durant un match.



Je n'ai pas la prétention de résumer une expérience aussi complète. En dehors du contenu purement professionnel qui était attendu de moi et que j'ai réalisé (en dehors des deux trois bugs restant), une foule de rencontres, d'échanges, de bons moments et plusieurs tensions avec une personne en particulier sont à rapporter.

Impossible en quelques lignes de décrire un univers aussi vivant, à l'avenir incertain mais néanmoins tourné vers un avenir professionnel favorable (comme un éventuel rachat par un des gros leaders du jeu video). Un ensemble de personnes qui avaient rêvé un jour de bien faire leur travail malgré toutes les contraintes, toutes les difficultés imposées par le système français.

Un stage enrichissant à vivre et à raconter dans son intégralité (c'est pour ça que le rapport est là). Croyez-moi d'ici quelques années la jeune boîte de développement Cyanide pourrait devenir un vrai leader sur le marché.

- Pro Rugby Manager 2005, Sortie : Mi Février 2005 -

III. Présentation de l'entreprise

- Un Métier comme un Autre -

"Tu fais un stage dans les jeux videos ? Et ton travail consiste en quoi au juste ?"
Ca peut paraître étonnant mais pour beaucoup de personnes, effectuer le stage
€pitech©® en entreprise sur un projet video-ludique va de paire avec s'amuser
pendant 4 mois.

L'un de mes objectifs consistera donc à démontrer qu'il est tout à fait possible
de travailler dans un tel secteur sans jouer à [Warcraft III](#) toute la journée.
Un groupe de personnes passionnées, sacrifiant beaucoup pour mener à bien
leur projet voilà ce que j'ai tout simplement trouvé dans cette Entreprise (et j'insiste
sur cette appellation).



- Oeuvre d'Art ou Sous-Culture ? -

Concevoir un produit de ce type est plus que jamais un métier et un art à part
entière pour ne pas se "planter" lorsqu'on est jeune développeur, [graphiste](#) ou
[game designer](#) français.

Les compétences requises dans la création d'un projet de ce type sont
aujourd'hui telles qu'on peut tout simplement le comparer à une oeuvre

cinématographique sur le plan des outils et techniques employés ainsi qu'à l'étude préalablement effectuée avant la réalisation pure et dure.

- Pionniers de la Légende -

Les équipes avaient déjà travaillé sur d'autres titres avant Cyanide. On peut notamment citer :

- Rayman 2 (Monument [Arcade](#) / [Action](#)).
- F1 Racing Simulation (Monument du sport automobile F1).
- Pod (Monument graphique pionnier des effets [3d](#) modernes).



Nous allons donc décrire au mieux dans cette partie l'entreprise Cyanide, qui m'a accueilli pendant 4 mois de développement du jeu [Pro Rugby Manager 2005](#) la suite du jeu de management de rugby sorti environ 1 an plus tôt.

Le but sera donc ici pour moi d'être le plus objectif possible au cours de sa présentation, sans faire intervenir les impressions générales de mon expérience au sein de la boîte. Les jeux vidéos c'est du sérieux ! (non mais).

Dans une première partie le secteur d'activité sera décrit, une étude approfondie de l'entreprise en elle-même puis de son service sera effectuée. Enfin, mon positionnement de stagiaire dans les travaux de l'entreprise sera détaillé.

III.1. Secteur d'activité



- Un Secteur d'Activité Instable -

Cyanide est une entreprise du secteur tertiaire à savoir celui des services. Elle est spécialisée dans la création de jeux vidéos sportifs ou plus récemment orientés [gamer](#) (les acharnés du [loypad](#)). Compte tenu de la situation française actuelle concernant ce marché, c'est véritablement une prise de risque, mesurée certes mais la faillite est une menace omniprésente.

Inutile de se voiler la face le secteur video-ludique est en crise depuis plusieurs années en France. La majorité des [programmeurs](#), [graphistes](#) ou encore [game designer](#) sont partis exercer à l'étranger.

Beaucoup de personnes refusent encore de le considérer comme un bien culturel à part entière. Se lancer dans la création d'une entreprise de ce type s'avère donc un pari fortement risqué. Le secteur des jeux vidéos était tout simplement en crise en 2002.

Il suffit d'ajouter la fragmentation du secteur à savoir le recours à des outils de développement externes ([middleware](#)) et on réalise très vite qu'on ne joue plus du tout.

Ainsi les outils de création graphique et sonore sont fournis par des sociétés spécialisées dans ce domaine. Seuls les grands du secteur comme [Electronic Arts](#) conçoivent leurs propres outils de développement (forcément quand on fait un carton commercial de 13 millions d'unités avec [The Sims](#), ça aide financièrement).



- Un Stress Omniprésent du Debut à la Fin de la Production -

De nombreux [concepteurs](#) sont sous-pression. En effet la prise de risques de l'[éditeur](#) (chargé de financer la création du projet) se monnaie et dans certains cas le succès des ventes d'un produit ne s'en ressent que très peu au niveau du studio de développement ayant signé un accord un peu rigide (une simple prime en cas de réussite commerciale et non la redistribution d'une partie des bénéfices sur la vente d'un jeu).

- Déjà plusieurs Morts -

De plus, en 2004, les [éditeurs](#) français sont dans une situation financière tendue. Depuis 2 ans, une quinzaine d'entre eux ont fait faillite (Exit Titus, Cryo, Kalisto, Gamesquad, Chanan, Polygon, In Utero, Lankhor...) et le secteur a perdu plus de 4000 emplois. L'avenir d'[Infogrames](#) et de [Vivendi Universal Games](#) est menacé. Même le mieux loti d'entre eux : [Ubi Soft](#), dixième éditeur mondial, endetté, risque de se faire avaler par le géant américain [Electronic Arts](#).



- Un Marché en plein Boom -

Et pourtant, ce marché est devenu plus important que celui du cinéma. Avec l'arrivée des nouvelles consoles, un appareil interactif accessible à tous est apparu. Les jeux en ligne ([MMORPG](#)) pèsent aujourd'hui à eux seuls 32 milliards de francs pour 2004. Cela permet de comprendre pourquoi de très nombreux développeurs se tournent aujourd'hui vers cette race de jeu.



- Dompter la bête et faire Fortune ou tomber sur la case Faillite -

Le jeu video est devenu un produit de consommation courante : plus de la moitié des foyers français sont équipés. Un français sur quatre se dit adepte de ce nouveau loisir. Un tiers des joueurs sont des femmes (qui restent nettement inférieures à leur congénères masculin en terme de niveau, malheureusement j'ai perdu le sondage qui le démontre) et les plus de 35 ans représentent également environ 33% des joueurs.



- David contre Goliath -

La jeune société de développement Cyanide fait donc tout son possible pour se maintenir au top en attendant une éventuelle amélioration de la situation en France d'ici quelques mois ou années, et ça n'est pas une mince affaire.



III.2. L'entreprise

- Une Entreprise, des Actionnaires -

Justement l'entreprise en elle même, de quoi est-elle composée ? Quelle est sa date de création ? Combien d'employés comptait-elle à sa création ? Qu'en est-il aujourd'hui ?

Un simple coup d'oeil sur le site de la société (www.cyanide-studio.com) permet d'apprendre que Cyanide est une société de développement de jeux vidéos française créée en l'an de grace 2000 et basée à Paris, France.

Elle s'est formée à partir de 8 anciens employés d'[Ubi Soft](#) qui travaillaient sur des projets de jeux pour consoles. Aujourd'hui Cyanide est composée de plus de 20 personnes compétentes dans différents domaines. La créativité des [graphistes](#), la rigueur des [programmeurs](#) (mouais...), l'inventivité des [game designers](#) (mouais mouais...) sont liés par les compétences des chefs de projets.

La fine équipe Cyanide travaille donc depuis 4 années en tirant parti de cet esprit d'équipe. En mettant leurs compétences respectives au service de la qualité de leurs jeux ils ont déjà réalisé quelques très bons produits et d'autres moins mémorables.

III.3. Le service

- Un Service, des Clients -

"Cyanide ? Ils font des jeux videos là bas ? Quoi par exemple ?
Des jeux pour téléphone portables ?".

Non l'ensemble des productions cyanidienne (mince [word](#) vient de me souligner le mot en rouge) sont basées sur Pc.

Depuis sa création, 6 jeux ont vu le jour (quelques abandons sont à déplorer dont un jeu basé sur l'univers de Lanfeust de troy).

- Cycling Manager 1 -

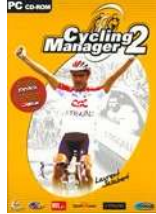


Le premier né n'est autre que [Cycling Manager](#) premier du nom. Mine de rien c'est probablement le seul jeu à proposer au joueur de gérer ses petits cyclistes (zut pas de dopage).

Relatif fiasco concernant l'intérêt brute du gameplay, il peut être considéré comme une percée honnête dans le milieu.

Clubic.com (16/20) - Lire le test...	★★★★☆	09/07/2001
Gen4 PC (13/20)	★★★★☆	147 (juillet - août 2001)
Jeux Video Magazine (15/20)	★★★★☆	12 (juillet-août 2001)
JeuxMag.com (89%) - Lire le test...	★★★★☆	
Micromania (14/20) - Lire le test...	★★★★☆	
Overgame.com (4/10) - Lire le test...	★★★☆☆	11/07/2001

- Cycling Manager 2 -



Le second bébé à venir au monde porte le doux nom de [Cycling Manager 2](#), une suite de l'original, une refonte de certains aspects comme une base de données plus conséquente (plus de cyclistes et d'étapes). Malgré la corrections de nombreux défauts du premier volet, la réalisation est encore un peu à la traine.

Joystick (50%)
Play Guide (16/20)



139
Mars 2003 (8)

- Horse Racing Manager -



Cette fois-ci la gestion hippique est à l'honneur avec [Horse Racing Manager](#). Bon petit jeu de gestion comme le souligne le site www.gamekult.com, il couvre l'ensemble des aspects propres à cette discipline. Austerité de l'interface, lassitude au niveau des courses et deux modes de jeux limités sur les trois proposés sont à déplorer.

Jeux Video Magazine (8/20)



Avril 2003 (31)

- Cycling Manager 3 -



On remet le couvert avec [Cycling Manager](#) 3 qui sort juste à temps chaque année pour le Tour de France (vous avez dit marketing ?). Les évolutions techniques se font sentir, grosse lacune des précédents opus. La partie management reste malgré tout austère et réservée aux aficionados du monde du vélo. Des aides permettent malgré tout au débutant de se concentrer sur la phase course. C'est donc une bonne évolution même si un certains nombres de défauts l'empêchent encore d'atteindre la consécration.

Gen4 PC (85%)

Jeux Video Magazine (15/20)

Joystick (9/10)

Le Mensuel du Jeu Vidéo (14/20)

PC Jeux (80%)



Juillet-août (168)

Juillet-août (34)

Juillet-août (150)

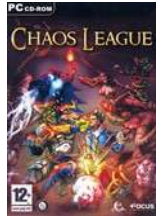
Juillet-août 2003 (12)

Juillet-août 2003 (67)

Peut être que décrire les uns après les autres chaque "[Cycling Manager](#)" peut sembler maladroit et qualifié de "remplissage" mais devant le travail et l'acidité nécessaire pour développer de tels produits en si peu de temps, c'était une question de [respect](#).

Mais Cyanide ça n'est pas non plus que du cyclisme...

- Chaos League -



[Chaos League](#), c'est un nouveau genre de stratégie sportive. Véritable bol d'air frais pour le joueur. Ici il s'agit de jouer à une sorte de variante du football américain. Au détail près que tous les coups ou presque sont permis (qui a dit que c'était aussi le cas dans le superbowl ?).

Le massacre de l'équipe adverse est donc encouragé, le dopage et le hooliganisme sont également monnaie courante de ce jeu caractérisé par un humour bien dosé.

Bilan ? Une agréable surprise, malgré une certaine longueur des parties et une [I.A](#) parfois défaillante. Le [GameCenter](#) permet de plus de se mesurer à d'autres joueurs partout dans le monde (une sorte de [Battle.Net](#) soft (www.battle.net) répertoriant seulement les statistiques des joueurs).

Canard PC (7/10)

Jeux Video Magazine (13/20)

Joystick (6/10)

PC Jeux (70%)



16 Juin 2004 (29)

Juillet/Août 2004 (45)

Juillet/Août 2004 (161)

Juillet/Août 2004 (78)

- Cycling Manager 4 -



Il revient ! Pour la quatrième fois [Cycling Manager](#) pointe le bout de son nez. Cette fois-ci il se montre réellement convaincant aux yeux de la presse et des joueurs en général. Malgré un côté graphique encore moyen mais cependant enrichi par de nouvelles animations et des décors supplémentaires le titre réussit néanmoins à "mêler habilement une interface plus ergonomique dans la partie gestion et à offrir une [intelligence artificielle](#) beaucoup plus hargneuse au service des courses en temps réel" (cf [Gamekult](#)).

Jeux Video Magazine (14/20)
Joystick (7/10)
PC Jeux (81%)



Juillet/Août 2004 (45)
Juillet/Août 2004 (161)
Juillet/Août 2004 (78)

(Notes de Cycling 4)

- Pro Rugby Manager 2004 -



Si chronologiquement Pro Rugby Manager 2004 s'intercale entre [Cycling Manager 3](#) et [Chaos League](#) j'ai gardé sa description pour la fin puisqu'il correspond tout simplement au volet initial du jeu sur lequel j'ai travaillé 4 mois.

Développé relativement rapidement (philosophie générale régnant à cyanide "si tu fais un seul produit pendant 4 ans et que c'est un flop t'es mort").

Interface peu ergonomique à des années lumières d'un "[Entraîneur](#)". Simulation des matchs pêchant par un côté brouillon et le manque de réactivité des joueurs aux ordres (les rugbyman sont têtes brûlées c'est pour ça).

Pas franchement déplaisant pour autant il parvient malgré tout à séduire les fans du ballon ovale. Mais nul doute qu'un [Gamer](#) ne lâchera pas son [Counter-Strike](#) pour [PGM](#).

Canard PC (6/10)
Jeux Video Magazine (15/20)
Joystick (5/10)
PC Jeux (73%)
Total PC Jeux (13/20)



14 avril 2004 (20)
Avril 2004 (42)
Avril 2004 (158)
Avril 2004 (75)
Avril 2004 (8)

III.3. Le positionnement du stage dans les travaux de l'entreprise (ouf...)

- Benjamin 20 ans, Stagiaire au chômage -

"Et si tu joues pas à [Warcraft III](#) toute la journée eh ben tu fais quoi d'abord ?" Je ne suis qu'un pauvre stagiaire qui recherche une occupation pour 4 à 6 mois et croyez-moi en première année c'est pas forcément évident.

"- Nous recherchons actuellement un stagiaire pour la réalisation d'interfaces d'un jeu de management sportif. - Etes-vous libre cette semaine pour passer un entretien dans nos locaux dans le but d'évaluer votre motivation et vos compétences en programmation C / C++ ?"

Le mail initialement reçu plante le décor, je vais travailler au niveau de l'interface du jeu. C'est une des lacunes des premiers jeux Cyanide, c'est donc intéressant de faire son maximum pour améliorer la situation et coller au plus près aux exigences du [game designer](#) et [chef de projet](#) (dans la mesure du possible).

Le poste conceptuel des pages d'interface du jeu est donc assuré par le game designer, et c'est au niveau de la réalisation que j'intervient. Il convient en effet de transposer un [screenshot](#) en [script Cnc](#) (le langage de [scripting](#) propriétaire à Cyanide).

Prise en main de ce dernier et motivation seront donc les mots d'ordre lors des premiers jours. A noter qu'un autre stagiaire présent avant moi m'aidera beaucoup au cours de la réalisation de ces "fragments" d'interface situés de ci de là aux quatre coins du jeu. Et que j'aurai l'occasion pendant 1 mois d'apporter mon aide à un autre stagiaire.

Bilan : 4 mois, un poste de programmeur d'interface dans un jeu de management de rugby, des exigences établies dans un cahiers des charges quant au temps imparti à la réalisation. Une certaine pression en somme, au fond je ne suis qu'un petit [Tek1](#).

IV. Travail effectué

- Métro Boulo Dodo ? -

Le travail c'est la santé, plus que jamais lorsque vous travaillez sur un [soft](#) censé être développé en 1 an et demi qui doit l'être en 8 mois. Pendant ce laps de temps, une équipe d'une dizaine de personnes caractérisée par les qualités respectives de chacun, en [graphisme](#), [programmation 3d](#), [animation](#), [son](#).

- Organisation ? -

Pour éviter le fiasco général un solide cahier des charges est fréquemment mis à jour par le [chef de projet](#). Tout se passe dans [Microsoft Project](#). Un outil très puissant permettant de gérer au mieux son équipe, planifier le travail à accomplir avant la [deadline](#) du [master](#) (la date fatidique d'envoi du jeu à la duplication, tout le travail doit donc être accompli avant cette date limite).

- Suivi ? -

Un suivi fréquent est organisé sous forme de réunions pour que le [chef de projet](#) puisse mettre à jour son suivi de projet qui sera lui-même présenté au big boss de la société au cours d'une autre réunion.

Le fonctionnement complet et l'ensemble des subtilités du projet sont décrites dans des fichiers [.doc](#). Rien n'est laissé au hasard, l'ensemble suit une logique très rigoureuse, on ne se permet jamais d'expérimenter une solution puis une autre. Cette solution serait en effet beaucoup trop coûteuse et réservée aux entreprises les plus fortunées se permettant des temps de développement beaucoup plus longs.

Un objectif, un temps imparti pour l'accomplir, plus d'autres questions à se poser. La seule problématique est de savoir si le travail nécessaire sera réalisé avant la fin du [dev process](#) (période de développement).

- Force et Honneur -

Une petite equipe dans un bateau, qui fait tout pour éviter de couler avant la fin :

- Mao - [Chef de Projet](#) (et mauvais perdant à Age of empire 2).
- Jb - [Game Designer](#) (et mauvais perdant à Warcraft III).
- Chouquette - [Lead Programmer](#) (et mauvais perdant à Horse Racing Manager).
- Patch - [Graphiste](#) (et mauvais perdant à Vampire the Masquerade).
- Marie - [Animatrice](#) (et mauvaise perdante à Mario Bross)
- Vince - [Sound Designer](#) (et mauvais perdant au bras de fer)

A cette equipe (brillante et pleine d'ambitions) viennent se greffer des stagiaires, n'ayant pas connu le premier je m'excuse d'avance de ne pas l'inclure :

- Maïkel (ou Random MeuMeu) - [Programmer](#) (mais aussi graphiste !) (et mauvais perdant à Diablo 2).
- Arno (ou Calaghan) - [Programmer](#) (et mauvais perdant aux jeux Php).
- Bunjee (ou Chevelu / Rodjeure) - [Programmer](#) (et mauvais gagnant à Warcraft III).

C'est donc essentiellement en programmation que le besoin de stagiaire se fait sentir (tu m'etonnas avec la quantité de travail demandée, j'ai pitié pour Chouquette si il devait tout accomplir tout seul).

Dès le premier jour je me suis donc retrouvé avec un objectif précis à accomplir. A mesure de ma progression de nouveaux éléments d'interface viennent se greffer au reste et me sont assignés. Nous allons donc dresser un cahier des charges bien précis sur le travail assigné suivi d'un compte rendu sur ce qui a réellement été fait, interpréter et critiquer ces résultats.

IV.1. Le cahier des charges

Nous allons diviser ce cahier des charges en deux parties, dans un premier temps nous verrons le "But Général" (ou BG) attribué au stagiaire à Cyanide et à moi en particulier. Une explication détaillée des résultats à obtenir suivra très vite pour clarifier le contenu introductif de la première partie.

IV.1.1. But Général

- Des Exigences sinon Rien -

Les exigences de mon employeur et en particulier le [chef de projet](#) "Mao" correspondaient à la création d'un certain nombre de pages et [dialboxes](#) d'interface pour le deuxième volet des [PGM](#) : Pro Rugby Manager 2005. Cependant dans un souci de cohérence je vais partir d'une approche générale du jeu dans son intégralité pour enfin délimiter avec précision ce que j'ai réellement accompli dans ce projet.



- Une Equipe, Un Objectif -

Le but général est finalement aussi simple que compliqué : la création d'un jeu de [management](#) de rugby sachant combler les attentes des [fans](#) du premier et conquérir de nouveaux joueurs.

Ce sport est en effet plutôt délaissé par les autres éditeurs, en général le peu de produits basés sur ce dernier ont été de bons gros [flop](#) aussi bien en terme de gameplay que de [ventes](#).

Le football reste en effet le domaine de prédilection d'un bon nombre de softs videos-ludiques commerciaux.

C'est donc un choix marketing puisque la barre est placée bien moins haute qu'un jeu portant sur le ballon rond. Ainsi si vous faites un bon produit non seulement vous intéressez les joueurs mais vous êtes en situation de quasi-monopole sur le marché (le seul à proposer un bien de ce type).

- Jouer au Manager -

Un jeu de ce type nous met donc dans la peau d'un manager (le monsieur qui coach nos gentils rugbymen).

Les atouts d'un tel produit se divisent en 3 catégories : les arguments de contenu, ceux de gestion et la [customization](#) (édition) de ses joueurs.



- Les arguments de Contenu -

Afin d'immerger le joueur dans le monde du rugby (tout le monde sait qu'il attend que ça) un certains nombres d'atouts sont donc mis en avant et doivent être pris en compte au cours de la réalisation du projet :

- Les licences des championnats Top 16 et de la Division 2 anglaise (et seulement ceux là, il faut donc en tenir compte tout au long du développement).
- 120 Clubs officiels et 50 Clubs non-officiels Nationaux.
- 40 Stades complètement modélisés en [3d](#).
- Des graphismes photo-réalistes (ils foutent pas la pression déjà, heureusement la [3d](#) ne me concerne pas) lors des matchs en [3d](#).
- Un mode multijoueur permettant de défier ses [tepos](#) (amis) en match simple.

- Les arguments de Gestion -

Le bébé se doit de contenir une foule d'éléments propres à la gestion d'une équipe de fiers gaillards directement issus du calendrier des rugbymen :

- Des tableaux de données complets sur les statistiques des joueurs mais également sur le staff (médecins, kinés etc...).
- La gestion complète de l'infrastructure du club (Allant du stade jusqu'à la boutique de merchandising du club en passant par la salle de musculation).
- Une gestion des blessures des rugbymen, permettant de procéder à des opérations chirurgicales ou à des simples IRM de prévention.
- Un tableau récapitulatif de chaque joueur permettant au cas par cas de paramétrer le type de formation qu'ils suivent, leur salaire et même les récompenser par d'éventuelles primes ou voitures de fonction.



- Les arguments de Customization -

Un avantage indéniable d'une plateforme comme le [Pc](#) en comparaison des [consoles de jeu](#) est la possibilité (dans la mesure où les programmeurs ont bien fait leur boulo) de changer la majorité des éléments du jeu.

- Un éditeur de rugbyman [ingame](#) (en jeu) permettant de changer tous les traits du visage de notre joueur préféré, de lui modifier un grand nombre de caractéristiques ou encore de lui ajouter des bandages un peu partout, cet élément d'interface en jeu correspond au gros morceau de mon stage à la boîte.
- Un éditeur de base de donnée (le gros argument de vente du jeu est sa base de donnée contenant une foule d'informations sur un grand nombre d'équipes et mise à jour par les fans régulièrement) permettant de tout changer au niveau statistiques brutes de chaque joueur.

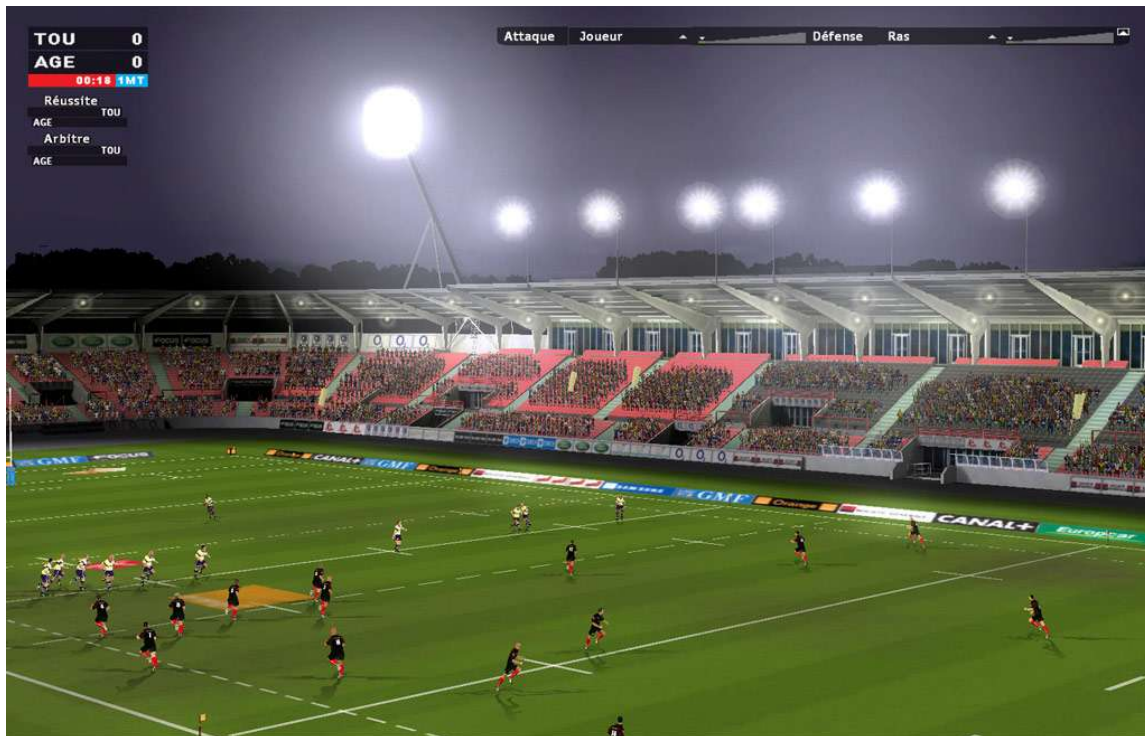
Ces trois atouts sont donc les piliers principaux de ce jeu de gestion / management sportif. L'idée est de permettre de jouer dans des conditions réelles en contrôlant chaque aspect comme si nous étions le patron et enfin de modifier la réalité pour qu'elle corresponde au mieux à nos fantasmes de joueur (cela dynamise également la [durée de vie](#) du produit et sa [replay value](#)).



- Créer à partir de [0 et de 1](#) -

Voilà donc l'objectif fixé au debut de la création d'un tel projet pour l'ensemble de l'équipe.

Vient ensuite la répartition des tâches et c'est ce que nous allons aborder dans la partie suivante portant sur l'explication des résultats qu'on me demande d'obtenir en 4 mois.



IV.1.2. Explication détaillée des résultat à obtenir

- Programmation ou Génération massive d'erreur ? -

" T'es programmeur ? Tu veux dire que tu es créateur de [bugs](#) ? "
Comme je l'ai précisé plus haut, j'occupe le poste de "[codeur](#)" et ce que je développe est entièrement déterminé par le [chef de projet](#).

Nimporte quel [programmeur](#) vous le dira, lorsqu'on prévoit de mettre sur pied un projet solide et qui s'étale sur plusieurs mois de création alors il faut absolument fonctionner avec des outils.

Si leur mise au point nous fait perdre quelques semaines, il permettra à terme de gagner un temps fou.



- Des outils au service d'une cause commune -

C'est ainsi qu'à mon arrivée, un grand nombre d'outils développés maison étaient bel et bien déjà présents.

Qu'ils se rapportent à la [base de donnée](#) ou à la compression des [textures](#), ils permettent de travailler sans accomplir des travaux récurrents liés aux tâches répétitives que nous devrions accomplir (croyez-moi il y en a).

De plus ils permettent de connecter les différents membres de l'équipe entre eux. Ainsi le [graphiste](#) n'aura pas à se soucier de la façon dont il enregistre son travail, il se concentre sur la réalisation et les outils font le reste.



- Miraculé de l'informatique ? -

Et alors ? C'est tout ? Ils prennent le risque de prendre un stagiaire première année comme moi pouvant démolir en quelques heures ce projet si bien ficelé ? Non, justement à tous ces outils vient se greffer un système bien pensé "d'isolement du travail des stagiaires".

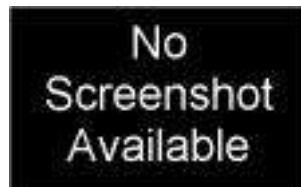
Sans occulter la puissance de création, ils ont ainsi mis au point un langage de [programmation](#) alternatif basé sur la syntaxe [C](#).

Aucun détail sur ce fonctionnement ne sera apporté dans cette partie, il s'agit d'une présentation des résultats censés être obtenu à l'issu des 4 mois de développement. Malheureusement trop permissif ce mode de fonctionnement est loin d'exclure les [bugs](#) et autres [memory leak](#).



- La machine intermédiaire entre le programmeur et le rêve -

Une machine nous est assignée (un [Pc 1,5Ghz Geforce 2mx](#), 512 [mo](#) de [Ram](#), une machine de stagiaire en somme), elle restera la notre jusqu'à la fin aussi bien pour les phases de [programmation](#) ou de jeu. J'ai donc eu le bonheur de polluer le [disque dur](#) avec des photos nues de nanas en tout genre (j'ai effacé le repertoire, pas besoin de chercher Mao).



Elle permet aussi le stockage du jeu en lui même qui pèse tout de même très lourd dans son "format" de développement (à savoir sans les compressions de fin de développement pour que ça tienne sur 1 cd).

L'ensemble des [sources](#) (la recette de cuisine du jeu), les outils, et les [logiciels](#) utiles ([Photoshop](#), [Visual Studio](#)... Je les décrirais ultérieurement) sont également à ma disposition.

Les documents de game design décrivant les fonctionnement dans ses moindres détails squattent eux aussi le [disque dur](#).

Enfin, un certain nombre de jeux sont eux aussi pré-installés. On peut donc citer [Warcraft III](#), [Age of Empire II](#), [ARMAGETRON](#), [Half-Life](#).



- Un cahier des charges initial bien rempli -

Peu de temps après l'arrivée dans le studio, un compte [mail](#) nous est attribué ainsi que la possibilité de s'inscrire à un certain nombre de [mailing lists](#).

Le miens était barno@cyandie-studio.com. C'est par ce biais que l'on me fera part d'une soirée raclette ou encore des nombreux [bugs](#) générés par mes pages (ça m'est juste arrivé une ou deux fois... Pas plus).



La consultation du courrier se fera par le biais de [Mozilla Thunderbird](#) permettant une certaine sécurité et un ramassage rapide (www.mozilla.com).

Une fois bien installé on m'a donc enfin expliqué en détail en quoi consisterait ma participation :

- Création d'une page de recherche en fonction de critères bien précis sur les [rugbymen](#).



- Création de la page de sélection des équipes en fonction du [championnat](#) et de l'équipe.



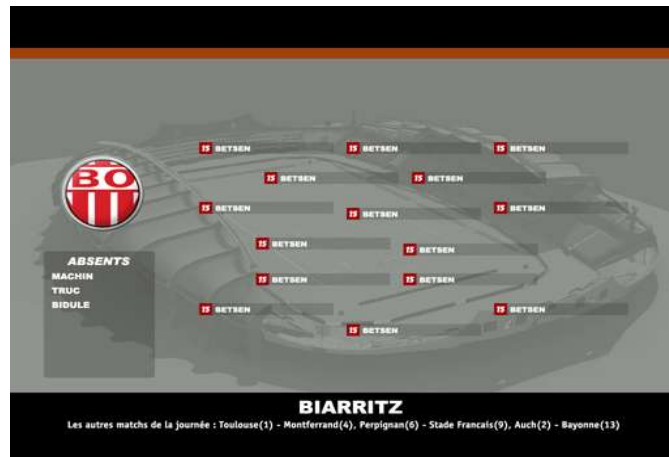
- Création de la page de choix des conditions météorologiques ainsi que la sélection du stade où se déroulera le [match](#).



- Création de la page de chargement [match](#), affichant les informations (de façon esthétique) préalablement enregistrées.



- Création de la dialbox de présentation des deux équipes sur le terrain.



- Création de la page de sélection aléatoire du [coup d'envoi](#) ou du côté du terrain ([toss](#)).



- Création de la page de sélection du [rugbyman](#) que l'on souhaite éditer.



- Création de la dialbox d'édition du corps du [rugbyman](#).



- Création de la dialbox d'édition de la tête du [rugbyman](#).



- Création d'une partie de la dialbox d'info-[rugbyman](#).



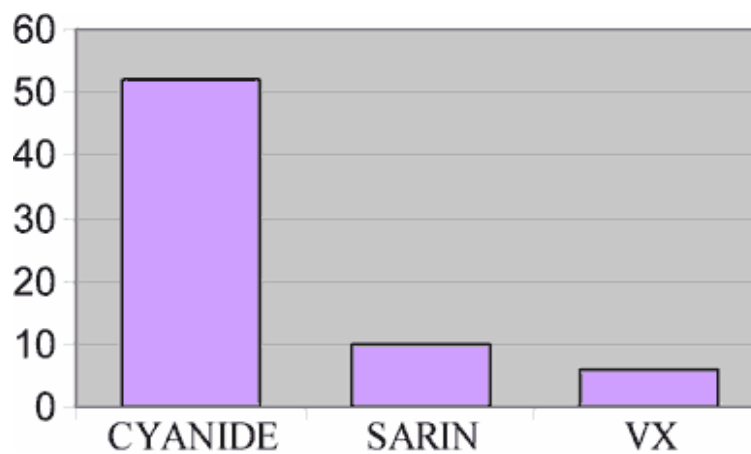
- Création de la dialbox de Statistiques [mi-temps](#) et fin de match.

Montferrand		Montferrand
85	Score	13
120	Essais	120
12	Drops	12
2	Pénalités	2
0	Transformations	0
33%	Possession	33%
63%	Territoire	68%

Vous l'avez compris, ce stage sera relativement créatif.

A noter que chaque page se voit attribuer une estimation du temps nécessaire à sa réalisation par le chef de projet dans le fichier [Microsoft Project](#).

Si l'on rajoute l'apprentissage du [langage propriétaire](#) de la société, des différentes fonctions utiles (déjà présentes avant mon arrivée) on réalise qu'il y a beaucoup de boulo (ou de taff' pour parler comme mes tepos du 93).

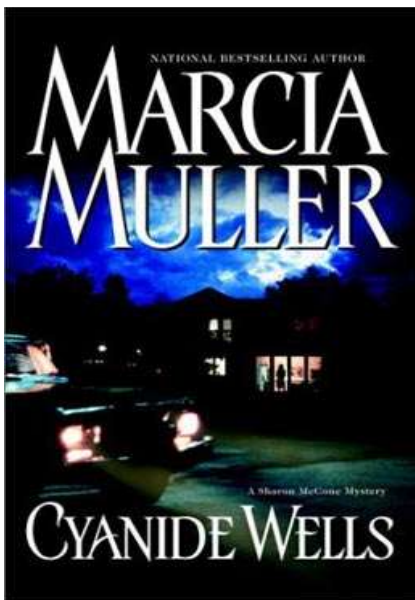


- Le stagiaire, Machine ou Humain ? -

Contre toute attente le rythme ici imposé sera similaire à bien des niveaux à celui d'Épitech.

C'est ainsi qu'on nous impose 7 heures de travail Actif par jour. J'insiste sur ce mot pour souligner le fait que si l'employé passe une ou deux minutes sans coder comme un "porc" il devra considérer les dites minutes comme du [glandage](#) pur et simple (Selon Choupette [Lead Programmer](#)).

De plus, passé 10h00 du matin nous sommes considérés comme en retard (malgré le fait que certains employés de longue date se le permettent).



- Un Sacrifice au service d'une passion -

Globalement, 7 heures passées par jour devant une page blanche avec pour seule obligation : "[coder](#) au plus vite" est fortement pesant et à de nombreux niveau. Une réduction de la dose de code répétitive et récurrentes serait bien venue pour le futurs stagiaires.

En effet écrire un programme est passionnant dans la mesure où l'on ne vous demande pas sans cesse de repartir à zéro aux quatre coins du jeu.

- Privilégié mais sous Pression -

Bien sur, c'est un privilège de travailler avec un des premiers studios de développement français. Mais je préviens les prochains, il ne s'agit pas ici de développer un morceau d'[I.A.](#) ou encore superviser des [effets 3d](#). Ici on nous demande d'enchaîner les pages d'interfaces avec du [scripting](#) maison.

Rien de plus, rien de moins.

- La philosophie Cyanide -



Le stage étant rémunéré (350 € net par mois) il convient de respecter le rythme, et nous verrons plus loin que malgré mon implication des tensions feront surface après 3 mois de développement avec deux membres de l'équipe (travailler dans l'urgence peut peser sur les nerfs).

IV.2. Compte-rendu d'activité

Afin de dresser le compte rendu de mes services, je diviserai l'étude en deux parties. Le mode de fonctionnement général au cours du stage sera d'abord exposé. Par la suite le déroulement exhaustif des études et des expérimentations sera retracé.

IV.2.1. Le mode de fonctionnement général au cours du stage

- Fonction purement Exécutive -

Pendant quatre mois je vais appliquer un mode de fonctionnement récurrent. Je ne suis qu'un maillon de la chaîne, la connexion entre le travail du [game designer](#) et du [graphiste](#) et l'interface finale que l'utilisateur aura en face de ses petits yeux de joueur. Travail ingrat dans le sens où je ne peux m'attribuer aucun mérite quant à la conception du travail assurée par mes supérieurs et pourtant c'est mon apport personnel qui correspondra au temps le plus important nécessaire au bon fonctionnement de ce fragment de jeu.

- Du fichier [Jpeg](#) à l'interface [ingame](#) (en jeu) -

Tout part d'un [screenshot](#) (ou capture d'écran). Sur ce dernier résident un certain nombre d'informations. De nombreux points devront cependant être éclairés au cas par cas par le [game designer](#).

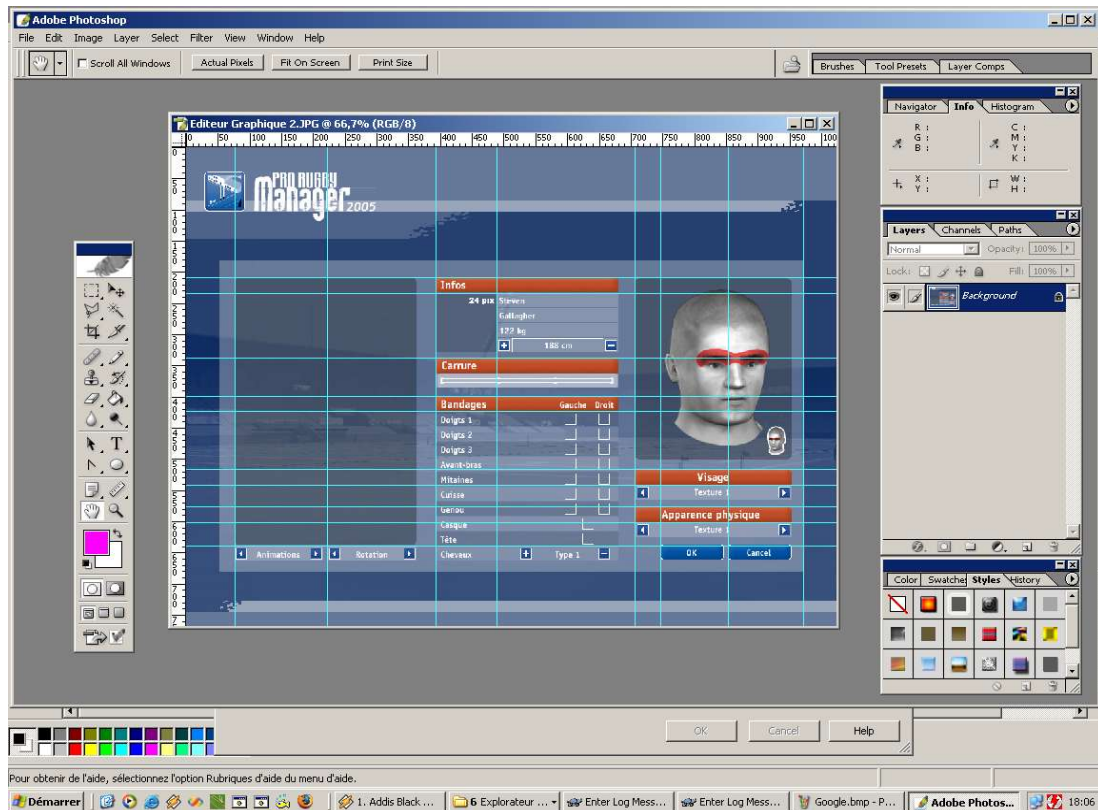


A partir d'un fichier [Jpeg](#) standard (parfois très conceptuel) on me demande de "donner la vie" à tous ces boutons, [sprites](#) et autres [captions](#).

La marche à suivre est à la fois simple et organisée. Je m'attache toujours dans un premier temps à l'aspect purement [graphique](#) de l'ensemble pour ensuite repasser [pixel](#) par [pixel](#) et [composant](#) (composants) par [composants](#) sur le fonctionnement de chaque élément.

- Chaque [pixel](#) compte -

La première phase est donc caractérisée par l'utilisation d'un [logiciel graphique](#) : [Adobe Photoshop](#) (Et oui, moi programmeur je l'utilise). Cette fois-ci il ne s'agit pas de créer mais d'obtenir une position précise pour chaque élément :



Les [measure tools](#) (outils de mesure) sont très utilisés pour placer au pixel près les différents composants.

Les lignes bleues correspondent à l'étude que j'ai effectuée pour localiser chaque position conformément au fichier graphique fourni en guise de "squelette". Dresser un inventaire des positions X et Y est donc important pour éviter l'approche pas à pas (par approximation) qui ferait perdre un temps crucial.

Vient ensuite la phase la plus couteuse en temps et en ressources humaines. La transposition du fichier conceptuel [graphique](#) vers langage [scripté](#) ou [codé](#) ([.cnc](#) / [.cnh](#) en l'occurrence, un dérivé du [C++](#)).

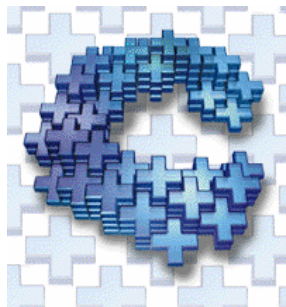
- Conception Assistée -

Pour ce faire, [Visual Studio .net](#) (prononcer dot net pour se la jouer) tombe à point nommé. Véritable outil de prédilection pour programmer (combiné avec [Visual Assist](#) vous obtenez un très bon soft) il est sans aucun doute l'[utilitaire](#) numéro 1 du stagiaire à Cyanide (et celui sur lequel j'ai eu mes pires prises de tête).

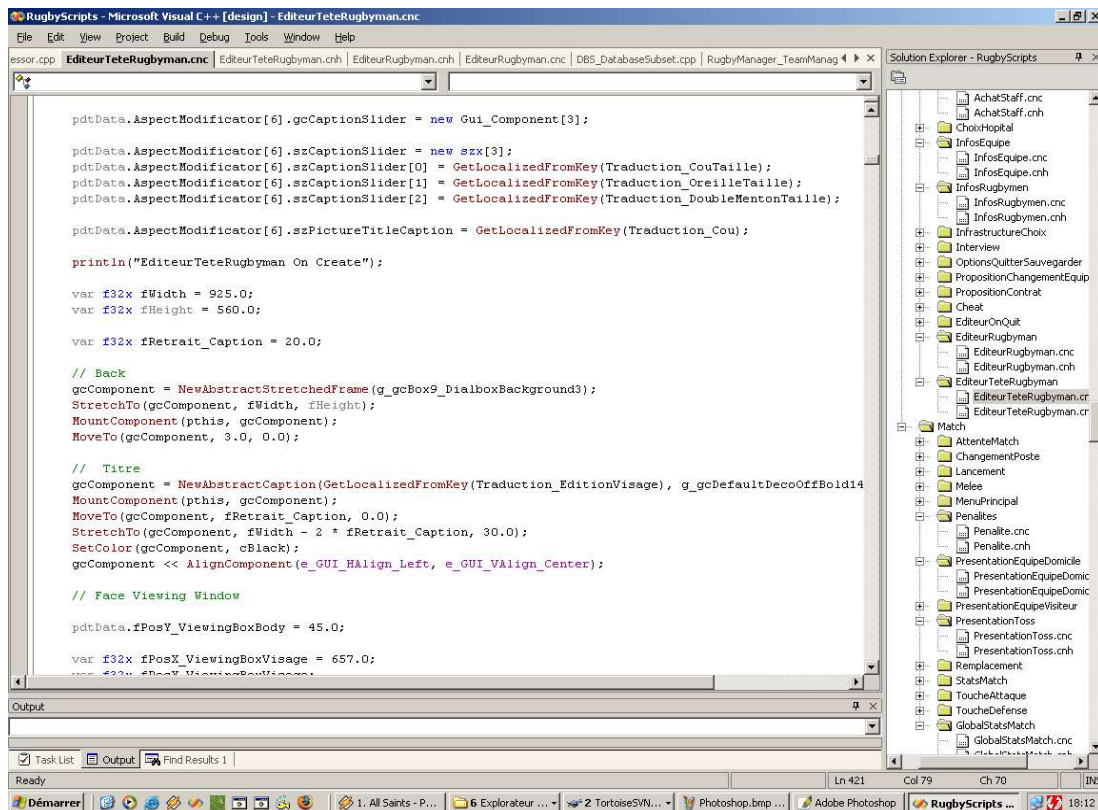


Comme toujours dans nimporte quel [programme](#) rien ne doit être laissé au hasard, chaque ligne compte, chaque [appel de fonction](#), chaque [variable](#) obéissent à une norme établie dans la charte de la société permettant une relecture efficace du contenu.

- Chaque élément se crée grace à un appel de fonction bien défini :
 - **NewAbstract...**().
- Chaque élément se déplace grace à un appel de fonction bien défini :
 - **MoveTo**(Component, X, Y).
- Chaque élément s'agrandit ou se réduit grace à un appel de fonction bien défini :
 - **StretchTo**(Component, X, Y).
- Chaque élément s'aligne grace à un appel de fonction bien défini :
 - **SetAlign**(...).



Je peux donc affirmer et sans me répéter que chaque élément est défini au cas par cas. Après quelques heures devant son écran le valeureux codeur achève sa "recette de cuisine digitale". Un échantillon de cette dernière se rapprocherait plus ou moins de celà :



Les heures passent au rythme des [compilations](#) et des éditions de ces fichiers de programmation.

La syntaxe employée est très proche du [C](#) traditionnel. Je ne suis donc pas en territoire inconnu et la transition vers le [Cyanide Scripting ©](#) se fera sans trop de difficultés (en une semaine c'était bon).

La difficulté réside dans le fait qu'il faille employer tout un tas de [fonctions](#) que vous n'avez pas développées par vous-même. Ainsi la touche [ctrl + f](#) (ou [ctrl + shift + f](#) pour rechercher un peu partout) devient très vite votre meilleure amie (t'en fais pas [Google](#) (www.google.com) tu restes aussi mon copain). En effet à chaque [appel](#) inconnu ou [variable étrangère](#), une petite recherche et "hop hop" direction le [.h](#) pour mieux comprendre comment tout cela fonctionne.

Il convient de tester le travail accompli relativement fréquemment pour éviter un [debug process](#) trop costaud (éradiquer les erreurs).

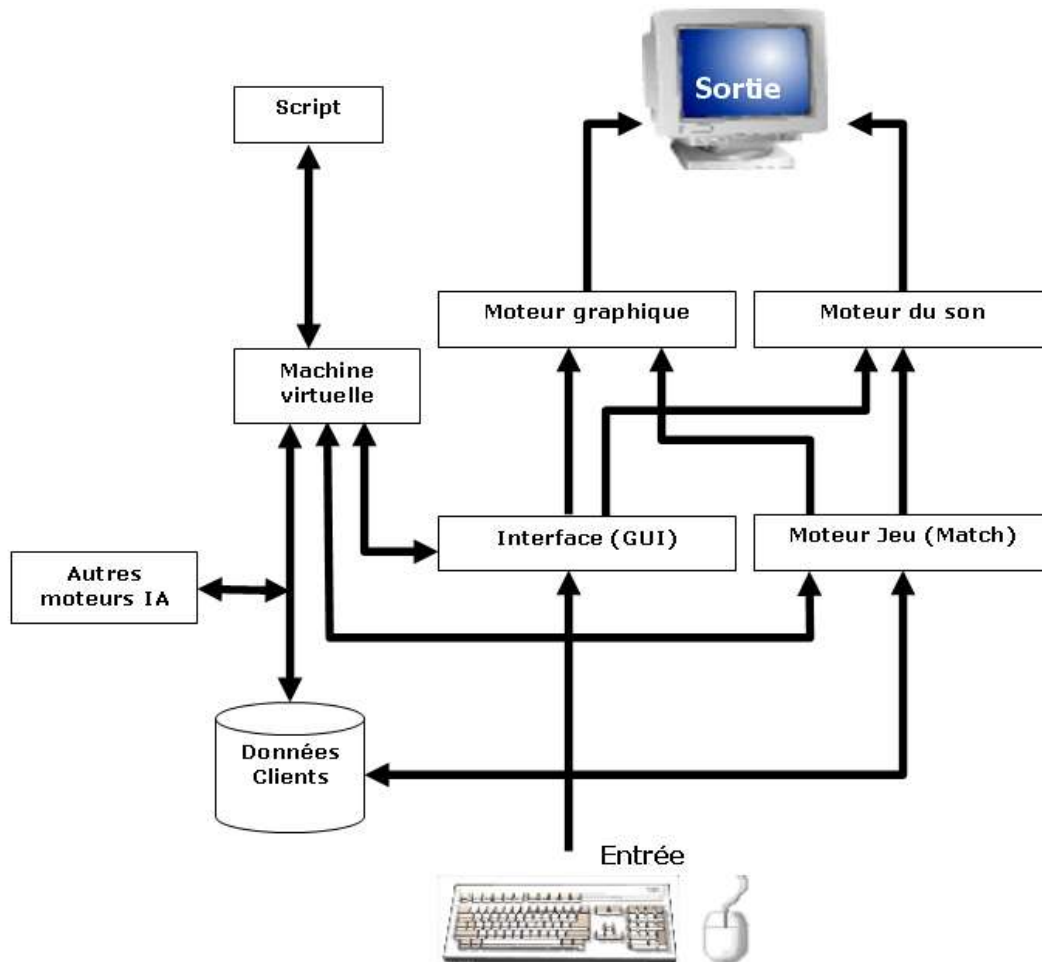
La répétitivité des langages de [script](#) n'est plus à démontrer, même si la puissance de celui que j'ai employé permettait de conserver une certaine liberté, dans

la pratique le [game design](#) en lui même impliquait une methode d'écriture récurrente des pages ou [dialboxes](#) assignées.

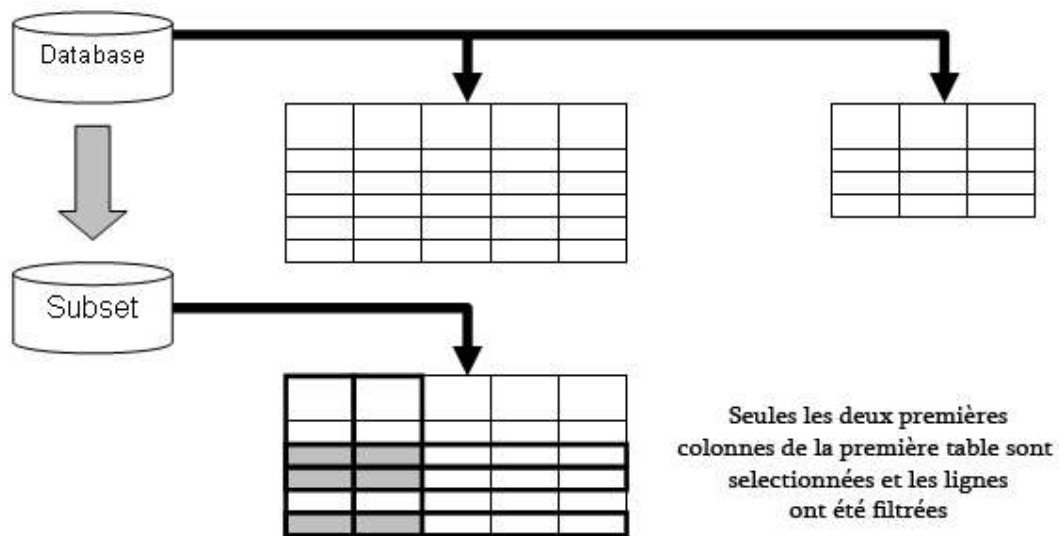
- Représentation Schématique du Chaos -

Pour des raisons évidentes (et surtout parce que je tiens à aller dormir ce soir) je ne détaillerai pas chaque [lignes](#) de code, ce serait totalement inintéressant. Le rapport n'est en aucun fait pour étaler 10 000 lignes d'un [code](#) abstrait en dehors de son contexte.

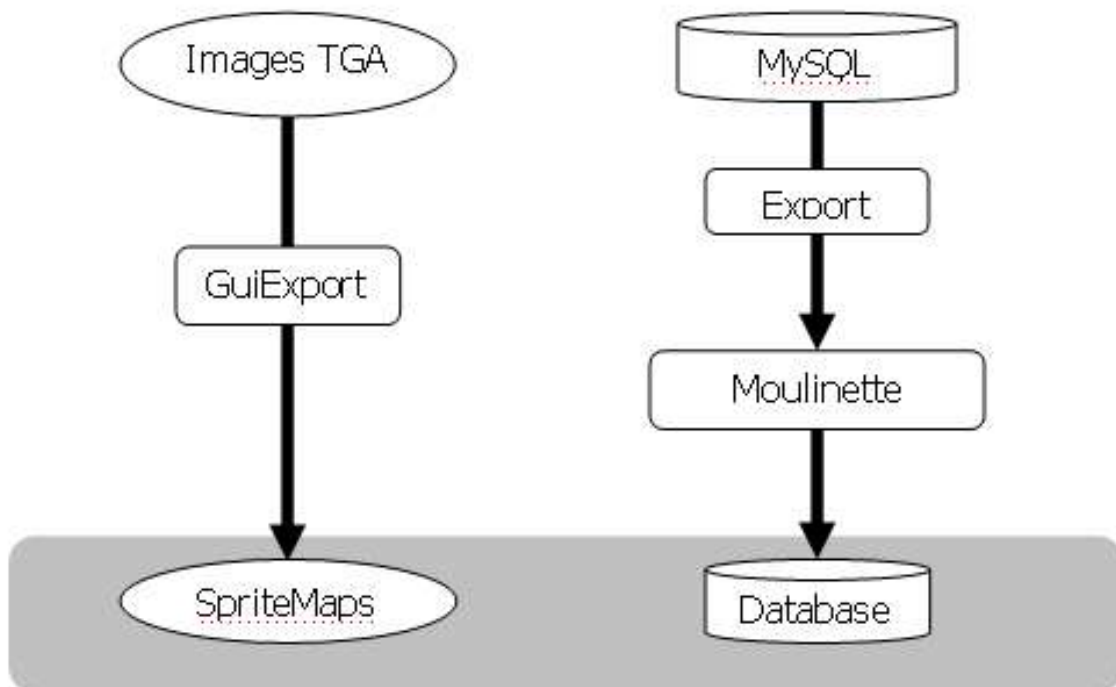
Une explication schématique valant mieux qu'un long récit j'ai décortiqué en quelques schéma les fonctionnements principaux du jeu.



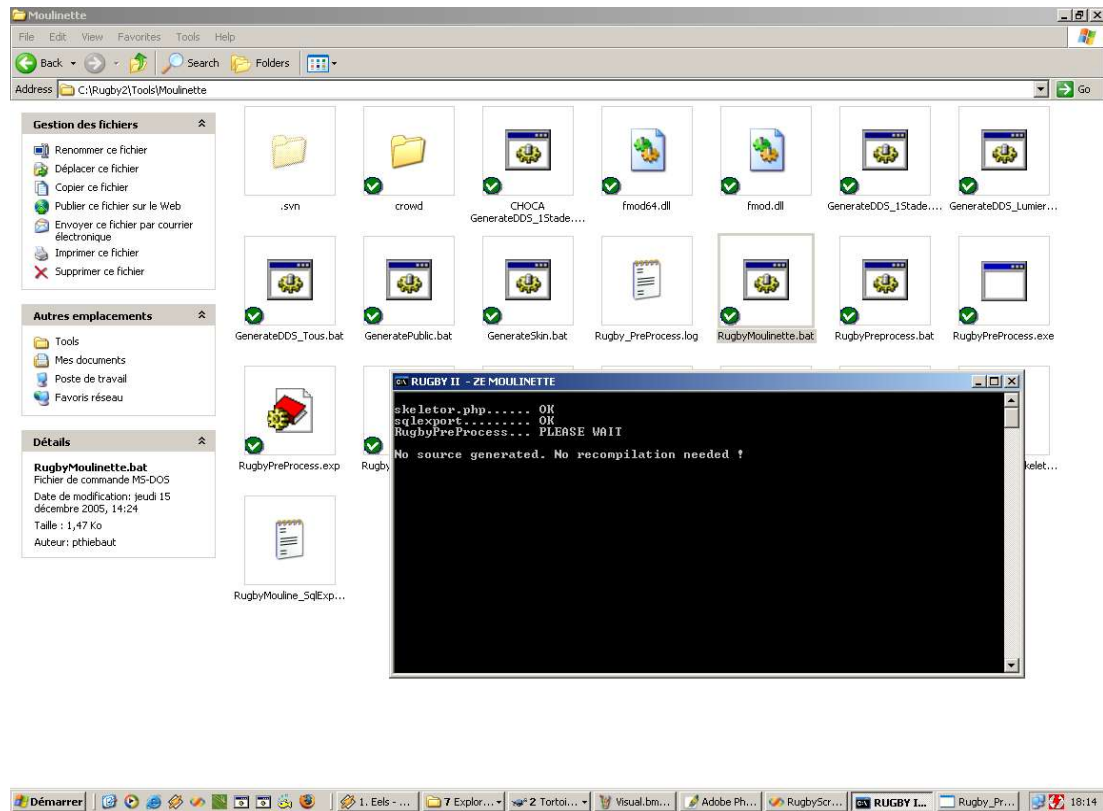
Ci-dessus le fonctionnement général du jeu (pour les [insiders](#) ou passionné).



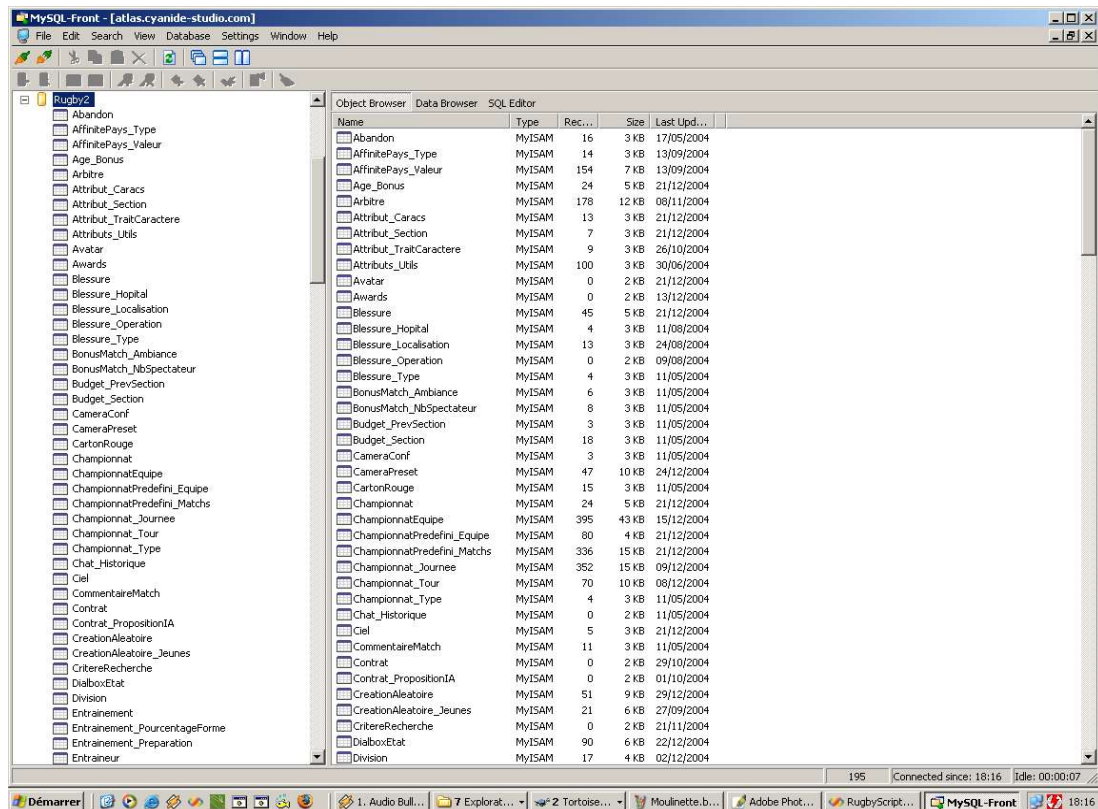
Ci-dessus, le fonctionnement d'une [Subset](#) (échantillon d'une base de données) créée à partir de la database par une fonction nommée [SubsetConstructor\(\)](#).

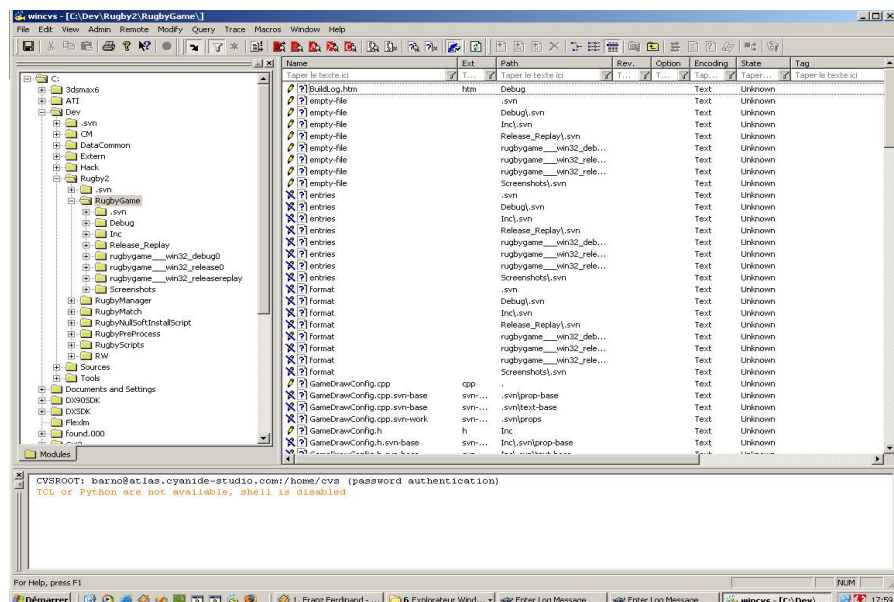


Ci-dessus, les différentes phases de transformations entre des fichiers [graphiques](#) et [SQL](#) en fichiers utilisables par le jeu.



Ci-dessus, la moulinette chargée d'opérer la transition de façon quasi-automatique

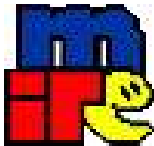




Bien entendu une fois la mise à jour effectuée la vie de ces quelques lignes de [code](#) ne s'arrête pas là. En effet tout au long du [dev process](#) (développement) des rajouts et corrections de bugs auront lieu avant la fin du projet (je viens par exemple de recevoir un [mail](#) de mon [chef de projet](#) au sujet d'un problème sur une de mes pages).

- Le Kit de Survie du Geek -

Au chapitre des utilitaires couramment utilisés au cours du stage on peut recenser le brave [Winamp](#) cassant la monotonie du bruit des [touches](#) du [clavier](#) avec un bon vieux [beat funky](#) ou [house](#) (oui, j'ai de très mauvais goûts) :



On peut également citer [mIRC](#), client [IRC](#) permettant de communiquer avec d'autres programmeurs lorsqu'un problème se fait sentir en [C](#) ou en [C++](#) (Undernet / channel #C, #C++, #programmeur) :



Le moteur de recherche [Google](#) s'avère extrêmement utile qu'il s'agisse d'une recherche pure et simple ou d'une traduction Anglais / Français et vice (et) versa. ([www.google.com](#)).

Le mode de fonctionnement général du stage a donc été décrit de façon exhaustive, il suffit de répéter le même procédé de création que celui décrit plus haut pour avoir une vision d'ensemble de mon stage dans son intégralité.

IV.2.2. Déroulement concret des études, expérimentations, mises au point...

- Moi à Cyanide ? Je programme toute la journée -

Avec un titre de partie pareil, difficile de ne pas céder au piège du remplissage inutile et rébarbatif (que le correcteur se fera un plaisir de survoler pendant le match de foot sur Tfl ou le film du samedi soir sur Canal+, c'est selon).

Plutôt qu'un inventaire façon journal de 20h, j'ai décidé d'opter pour une décomposition imagée de chaque élément d'interface sur lesquels j'ai travaillé. Ainsi la compréhension sera immédiate (et ce pour n'importe quelle personne comprenant le français contemporain).

De plus si le lecteur à l'occasion de jouer au jeu dans sa [version](#) commerciale il pourra verser une petite larme à chaque fois qu'il tombera sur une de mes créations ou me maudir pour l'éternité car j'aurais oublié un élément crucial.

Enfin cela simplifie considérablement la tâche pour le rédacteur de cet "ouvrage" (en l'occurrence moi). Si je devais me souvenir de chaque détail de [production](#), ce serait la fin des haricots (vous vous rappelez de mon intention de dormir cette nuit ?).

- La page Recherche -

DULCIORA EL SALVADOR
Centro di Formazione

Boutons d'accès rapide aux principales pages d'informations et de management du jeu.

Panneau de sélection des critères de recherche

Gestion du temps et Menu d'options général du jeu

Tick-Boxes ou boîtes à cocher

Infos

Caractéristiques

Edit Boxes ou Champs libres

Combo Boxes (contiennent plusieurs choix)

Composants Plus - Moins

Annuler **Confirmer**

Prochains matchs

Blessures, Cartons, Recruter et Son

E-mails en tout genre du manager (le joueur)

PRMail.com

Ci-dessus ma première participation au projet. Il s'agissait de réaliser un moteur de recherche dans la [database](#) Rugbymen en fonction de nombreux critères.

Découverte des composants et des subtilités du script furent donc de la partie (à noter que la barre du haut et du bas étaient déjà présente je ne fais qu'expliquer leur fonctionnement).

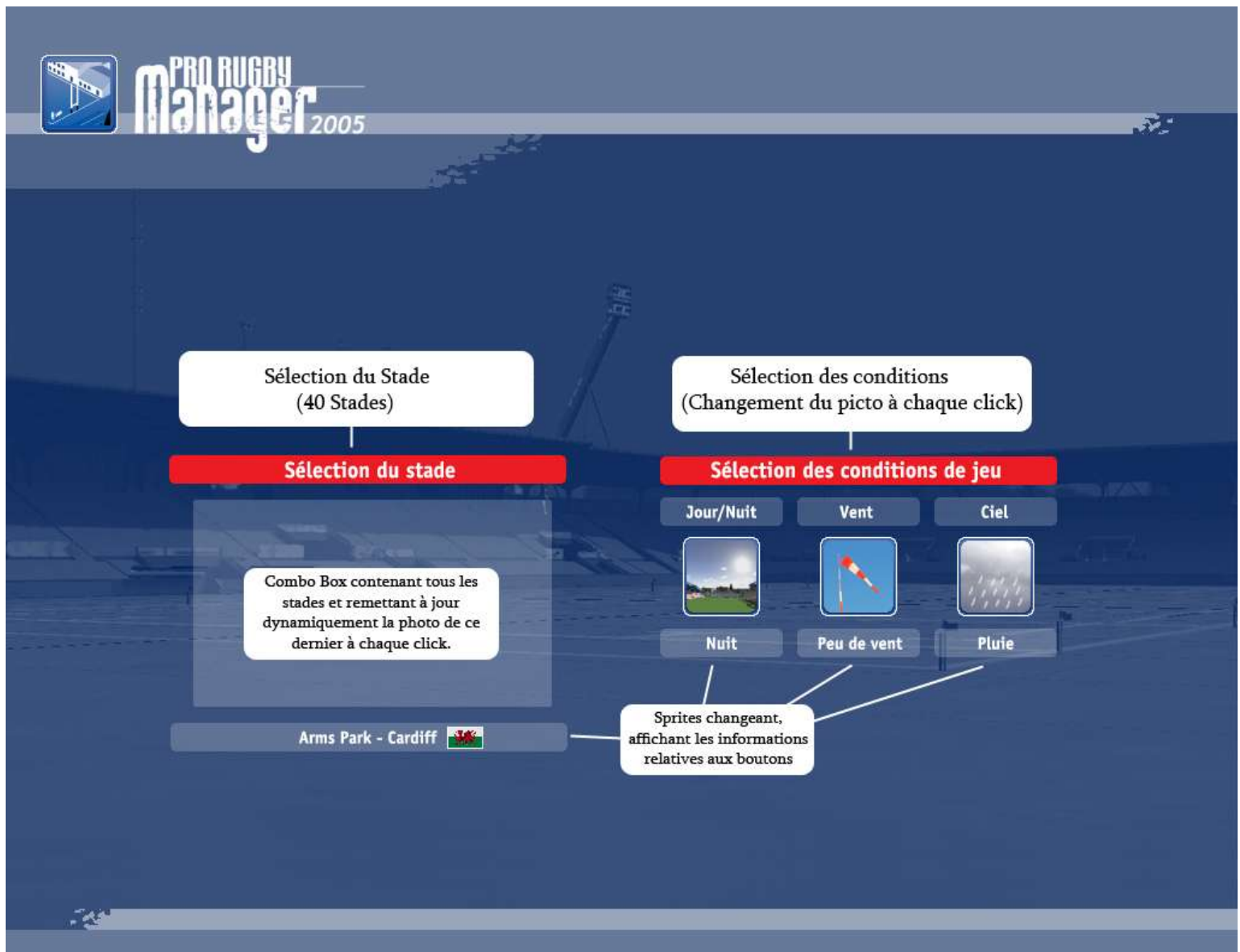
- La page Match Simple -



Ci-dessus la sélection des équipes en fonction de leur niveau, de leur championnat et éventuellement la possibilité d'utiliser ses propres équipes [customisées](#) (modifiées). La difficulté est d'avoir un résultat graphique cohérent (donc aligné au pixel près) et harmonieux (choix judicieux des couleurs). L'affichage des informations brutes s'est fait sans trop de difficultés. C'est avant tout le design général qui prime.

La compatibilité avec le mode [multijoueur](#) (boutons "prêt") devait être assurée.

- La page Choix Conditions -



Ci-dessus [l'interface](#) de [configuration](#) du stade et des conditions météorologiques pré-match. Clarté et lisibilité sont primordiales ici. La partie gauche allouée à la sélection du stade doit conserver une certaine importance puisque les 40 stades disponibles sont un argument de vente crucial.

Les conditions de "Jour / Nuit", "Vent" et "Ciel" influent également sur le match (trajectoire de la balle, comportement des rugbymen).

Enfin la compatibilité en [multijoueur](#) est conservée avec un système de [ready or not](#) comme en match simple.

- La Page Chargement Match -

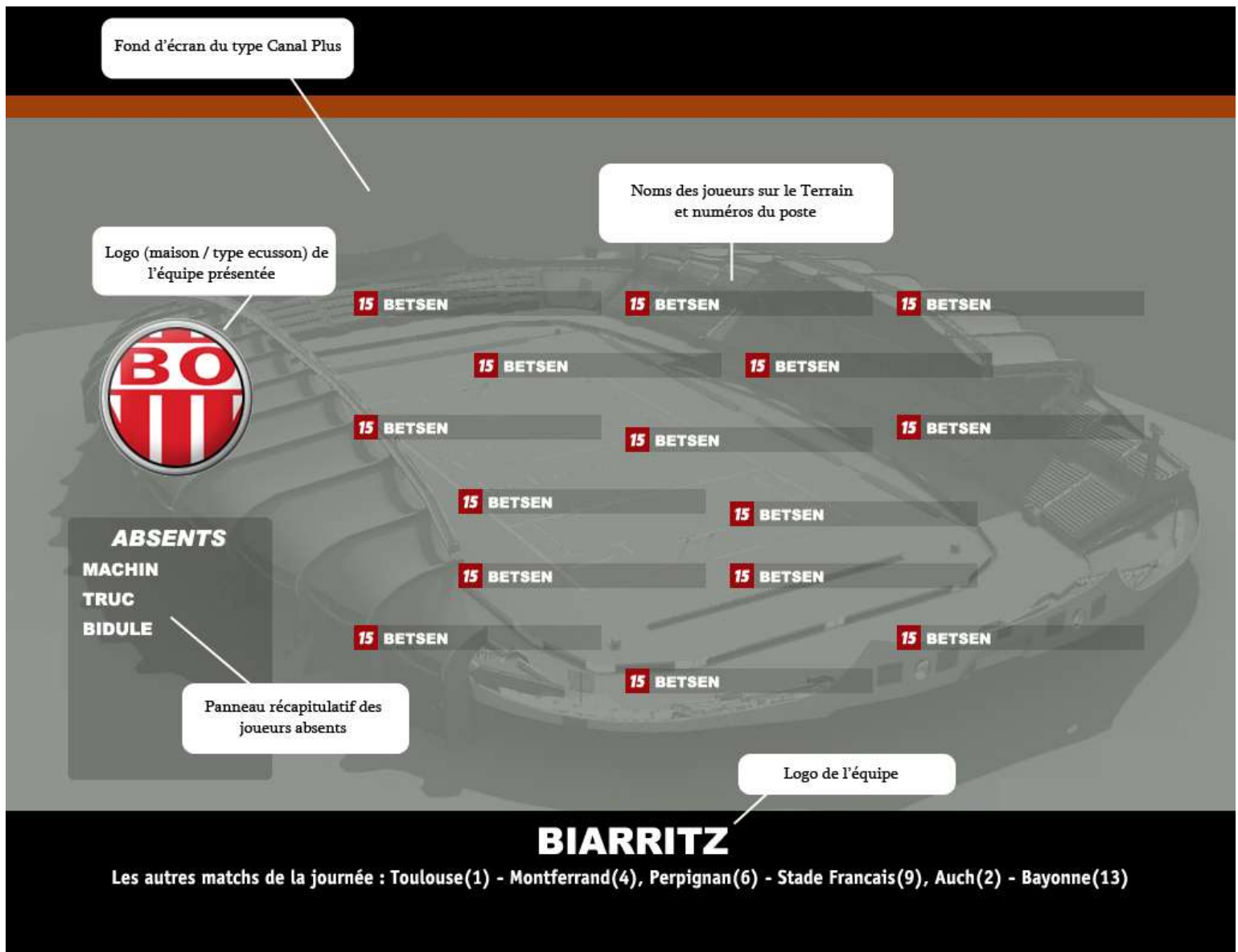


Ci dessus l'écran de chargement match. Elle contient l'ensemble des choix du / des joueur(s) (si multijoueur) en terme d'équipe, de conditions climatiques. Le stade choisi est affiché en haut à gauche.

Une barre de chargement créée de toute pièce en fonction de [sprites](#) carrés est affichée en bas ainsi qu'un faux logo Cyan TV (pour se la raconter comme un game designer)

La synchronisation du [client](#) et du [serveur](#) en cas de partie en réseau est elle aussi assurée.

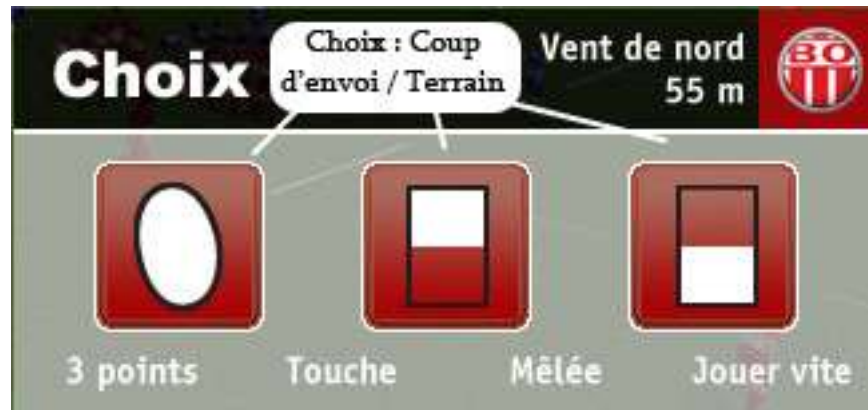
- La [dialbox](#) Présentation Equipe -



Ci dessus la présentation générale de l'équipe domicile puis visiteur (après un certain [timing](#) ou un [click](#) utilisateur). Chronologiquement située juste après le chargement de la rencontre elle permet un rapide coup d'oeil sur l'organisation des rugbymen.

Le look [Grey](#) (gris) Canal+ permet d'insister sur le côté télévision de l'[interface](#) en match afin de coller au plus près à ce que peut contempler l'amateur de rugby sur sa télévision.

- La [dialbox](#) Toss -



Ci-dessus la sélection du coup d'envoi, de la partie gauche ou droite du terrain en fonction du résultat du [toss](#) ou "pile ou face" afin de déterminer quelle équipe choisit la première ses conditions.

Dans le cas où le gagnant sélectionne le coup d'envoi, l'adversaire pourra décider quelle partie du terrain il occupera en première mi-temps.

En revanche si le gagnant opte pour une partie du terrain bien précise, le coup d'envoi et la partie restante du terrain sera attribuée d'office à l'adversaire.

[L'interface](#) initialement présente sur la première version du jeu étant particulièrement lourde j'ai proposé ici d'alléger la procédure, ainsi en 1 [click](#) l'affaire est réglée.

A noter que le multijoueur est lui aussi géré (à chaque fois plusieurs lignes de codes à ajouter et de nombreux tests rébarbatifs).

- La Page Editeur Sélection Rugbyman -

PRO RUGBY Manager 2005

Sélection Equipe: Perpignan

Boutons Rapides de Sélection du Championnat

Rugbymen	Poste	Age	Taille	Poids	Nationalité	Club
Machin Truc	Dm de Mêlée	C1 DM				
Bidule Blabla	Pilier gauche	C1				
Régis Robin	Pilier Droit					
Monsieur Mao	2eme Ligne Droite	DO				
Chouquette Roupette	2eme ligne gauche	DO 3D				
Machin Truc	Dm Ouverture					
Bidule Blabla	1er centre					
Régis Robin	Allier droit	C1				
Monsieur Mao	2eme Centre					
Chouquette Roupette	3eme ligne droit	C2 C2				
Machin Truc	3eme ligne centre	DO				
Bidule Blabla	Talonneur	3D 3D				
Régis Robin	Allier gauche					
Monsieur Mao	Arrière					
Chouquette Roupette	3eme ligne gauche					
Machin Truc	3eme ligne droit	DM DM				
Bidule Blabla	3eme ligne centre	C1				

Formulaire de Sélection du Rugbyman

Boutons Sauvegarder / Quitter

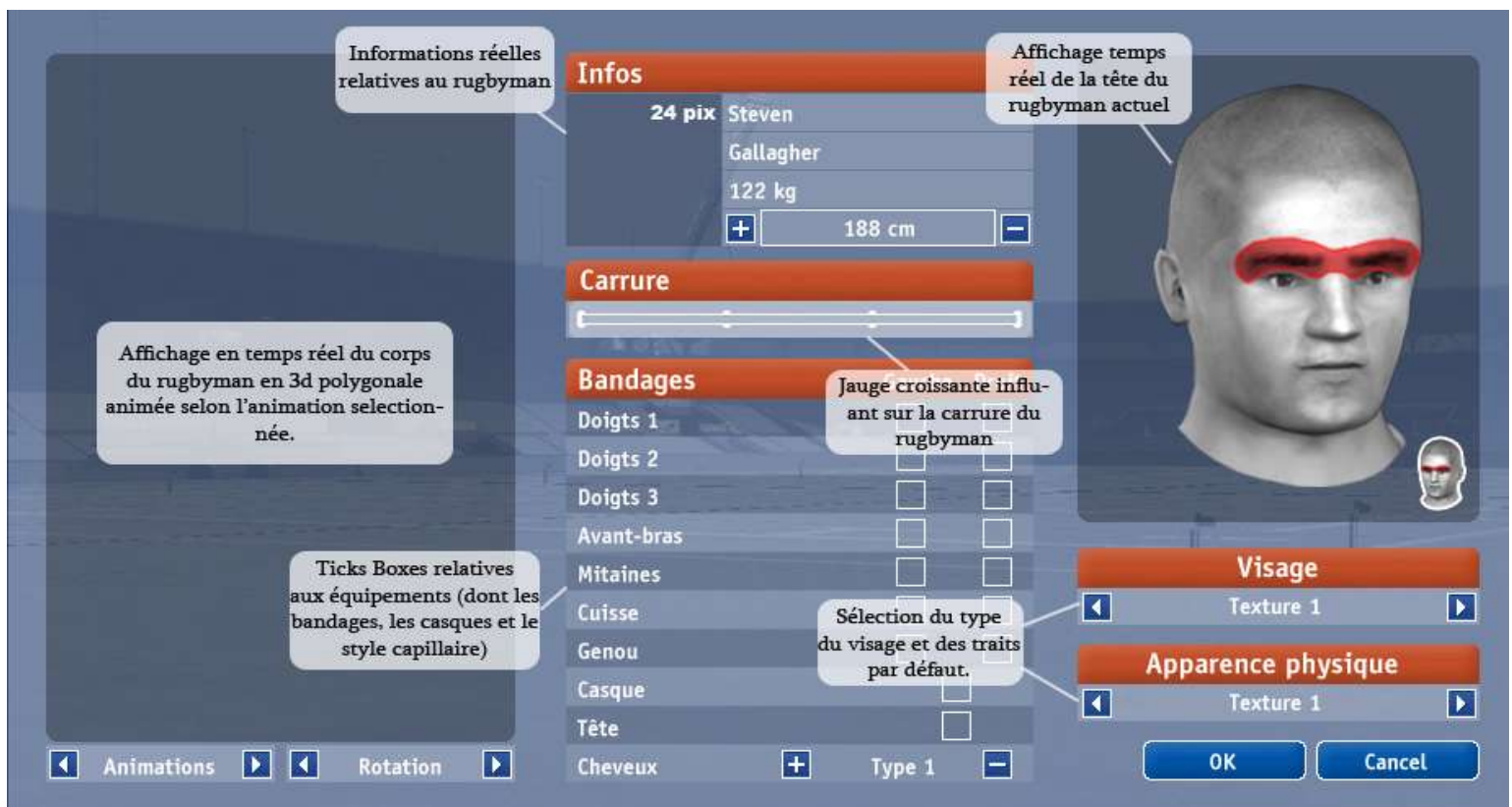
Sauvegarder Quitter

Ci-dessus le [formulaire](#) permettant la sélection d'un rugbyman dans nimporte quelle equipe, championnat ou ajoutée grace à l'éditeur de base de donnée externe.

Au programme : interface de recherche type "[Google](#)", boutons sauvegarder et quitter.

L'affichage des informations propres au joueur concernant le poste, l'age, la taille, le poids, la nationalité et le club s'effectue directement à l'interieur des [champs](#) du [formulaire](#).

- La [dialbox](#) d'Editon Corps -



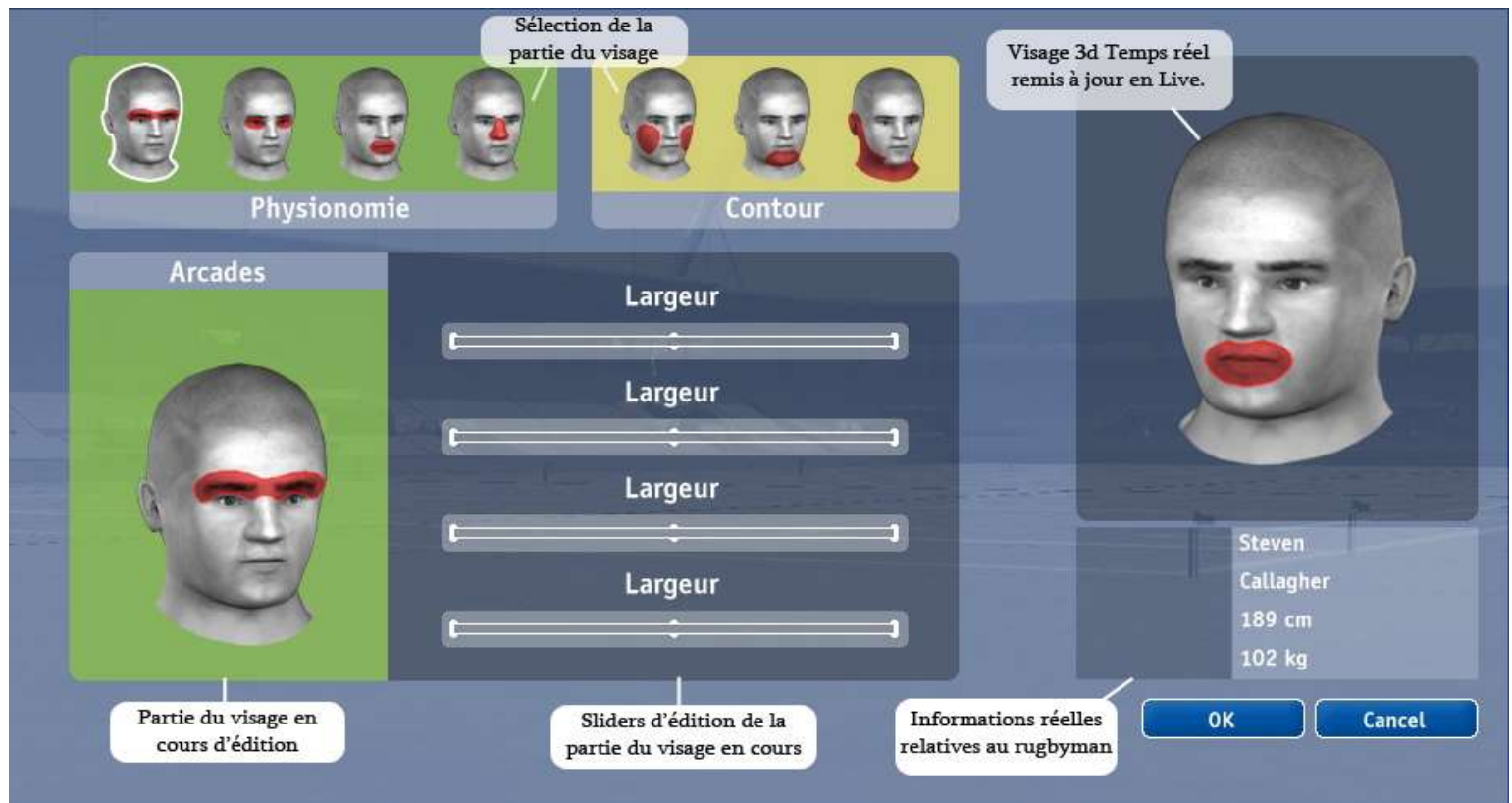
Ci-dessus le gros morceau de mon stage, l'éditeur "corps rugbyman". Un grand nombre de paramètres à prendre en compte, ainsi que beaucoup d'interaction avec l'utilisateur à assurer le caractérisent.

Le joueur admire en temps réel le rugbyman dans son intégralité répétant une [animation](#) sélectionnée au préalable ainsi que la tête de ce dernier sur la droite. La rotation de ces [meshes](#) (modèles) 3d est disponible.

Il est possible de modifier la taille, la carrure (gringalet ou mamouth), lui ajouter des bandages partout sur le corps pour cutliver le "look momie" très en vogue dans ce sport. Le casque ou les cheveux sont également paramétrables.

La [configuration](#) de la [skin](#) (texture) visage et de la [shape](#) (forme) générale est effectuée par l'[interface](#) en bas à droite.

- La [dialbox](#) d'Edition Tête -



Ci-dessus l'[édition](#) détaillée du visage. Bien plus performante que la chirurgie esthétique actuelle cette "sous partie" de la [dialbox](#) "édition corps" permet bien des miracles physionomiques.

Au programme : édition des arcades, des yeux, du nez, de la bouche, des joues, du menton et de la mâchoire.

L'idée étant d'obtenir un "look" similaire à la star dont la photo est affichée en bas à droite de la [dialbox](#) sur la version finale (en gros de faire le boulo du graphiste au niveau des têtes, rassurez vous il n'y a rien à reprocher au graphiste de Cyanide il est bien assez débordé comme ça il doit finir le jeu Vampire©).

La [sauvegarde](#) des informations devrait être également fonctionnelle (si la fonction correspondante ne [crash](#) plus d'ici la fin du projet, bonne chance les gars).

- La page Info Rugbyman -

FICHE JOUEUR

**Jason
ROBINSON**



Centre
Sale Sharks
Néo-zélandais
29 ans (12/05/1974)
1,75 m - 90 kg

Amende
Int
SHORTLIST

Attributs		
Accélération	52	+2
Agilité	62	+3
Détermination	65	+2
Endurance	62	+1
Mêlée	62	+3
Jeu au pied	52	+8
Positionnement	62	+2
Physique	65	+3
Travail d'Equipe	62	+5
Vitesse	62	+6
Vision du Jeu	65	+2

Forme Excellente
Moral Correct
C Physique 27%

Personnalité

Discipline	Super
Résistance	Excellent
Résistance Pression	Tres mechant
Méchanceté	Bof
Adresse	Pas top
Récupération	Bien
Meneur	Tres bon
Caractère	Caca
Altruisme	Super

Ent
Ble
Dis
Inq
Con
Rec
Sta
Int
OldMatch

Entraînement

Troisième ligne

ATTRIBUTS

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

100% 90% 80% 70% 60% 50% 40% 30% 20% 10% 0%

FORME

☒ Auto ☐ Manuel

Boutons Ok / Annuler

Angleterre

Angleterre

Ci-dessus la fiche d'information récapitulative sur le joueur selectionné au préalable dans un [formulaire](#) récapitulatif. Les fondus de tableaux ne seront pas deçus avec la masse d'informations répertoriée par cette [dialbox](#).

Je me suis seulement occupé de la partie inférieure. Cependant étant caractérisée par de nombreux onglet elle correspond au "gros morceau" de ce panneau informatif (et croyez-moi c'est rien de le dire).

Peut être le travail le plus rébarbatif que j'ai eu le "plaisir" d'accomplir au cours du stage. Beaucoup de questions laissées en suspend dans le [game design](#) ternissent un

tableau déjà bien noir et "suicident" la productivité du programmeur.

- La [dialbox](#) Stats Mi-Temps -

Montferrand — Equipes Domicile / Visiteur — Montferrand		
85	Score	13
120	Essais	120
12	Drops	12
2	Pénalités	2
0	Transformations	0
33%	Possession	33%
63%	Territoire	68%

Essai : Déposer le ballon dans le camp adverse

Drop : coup de pied dans le ballon à n'importe quel moment du match

Pénalité : faute entraînant un arrêt temporaire du jeu

Transformation : coup de pied tenté après un Essai

Possession : pourcentage d'occupation du ballon

Territoire : pourcentage d'actions dans chaque camp

Ci-dessus les informations relatives aux actions en match. Affichées entre chaque mi-temps ou à la fin du match elles permettent une comparaison entre les performances des deux équipes.

Pas grand chose à signaler en dehors d'un [design](#) type Canal+ que je trouve plutôt réussi (merci [game designer](#)).

A noter qu'après un certain temps ou le [click](#) utilisateur, d'autres statistiques viennent remplacer celles affichées sur la capture d'écran.

L'intégralité de mes travaux cyanidiens viennent donc d'être exposés. Une conception rigoureuse, beaucoup d'interrogations relatives aux fonctionnements brutes de l'interface ainsi que de nombreuses tensions ont caractérisé ce stage pourtant tellement enrichissant.

IV.3. Interprétation et critique des résultats

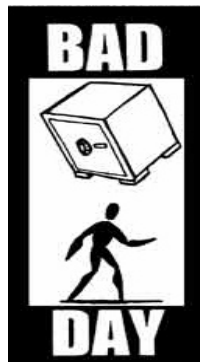
- The Party is Over -



Quand vous entrez dans une boîte par la "porte stagiaire" vous êtes souvent un peu mis à l'écart par le reste de l'équipe. Les vanneuses gentilles qui fleurissent à votre sujet sont le reflet d'un statut un peu batard.

Comme le dit si bien Mao (chef de projet), "l'équipe ayant une certaine expérience dans le domaine je me dois de la respecter".

La création d'un jeu vidéo quel qu'il soit est avant tout l'occasion de concrétiser les fantasmes les plus fous des [Gamers](#). L'interface se doit de répondre parfaitement à ce rêve.



En résumé :

- Pendant 4 mois j'ai laissé de côté pas mal de loisirs et ce pour le bon fonctionnement d'un jeu. Le 24 et le 31 j'ai travaillé, monsieur le directeur nous a même interdit (selon Jb) de jouer à [Warcraft III](#) le midi.
- En dehors de l'heure d'arrivée que je me suis empressé de rétablir deux jours plus tard (8h45 – 18h30) je pense avoir agi de mon mieux pour faire avancer le projet. Jugez par vous-même dans mon cahier des charges et même dans le jeu (en vente ou presque au moment où vous lirez ces lignes).

- Le bilan d'un voyage au pays du rêve -

J'ai constaté une amélioration très nette des relations vers la fin du projet (surtout avec notre [game designer](#)).

Realisé avec trucages



Sur le plan purement professionnel l'expérience est remarquable, j'ai appris des montagnes sur le développement d'un jeu en général. Ainsi malgré ma faible progression en [C](#), [C++](#). L'acquisition d'une meilleure logique de travail et d'organisation est un atout non négligeable pour la suite de mes études. Je ne regrette pas les légers accrochages et tensions car je sais aujourd'hui ce que signifie répartition des tâches.

V. Conclusion générale

- Out is through -

Une période de 4 mois ne représente finalement que très peu de temps. C'est tout juste suffisant pour s'attacher à l'environnement dans lequel on a travaillé, garder quelques contacts.

Et pourtant la logique de travail groupé acquise durant le stage sera à jamais présente dans l'intégralité de mon cursus professionnel.

Globalement le bilan peut se dresser autour de plusieurs points fondamentaux :

- Le privilège (malgré tout ce que j'ai dit plus haut) de travailler avec une des rares entreprises de développement de logiciels vidéos ludiques en France.
- Une adaptation technique relativement rapide et efficace grâce à la formation d'un stagiaire déjà présent.
- Une adaptation plus délicate sur le plan relationnel avec de très bonnes améliorations en fin de projet.
- Un grand respect pour l'ensemble des membres de la société prêts à sacrifier une bonne partie de leur vie pour un projet dont l'édition n'est pas garantie.
- Un travail consistant et répétitif, favorisant d'avantage la rapidité du programmeur. Les capacités algorithmiques ne seront en effet pas mises à contribution. Il s'agira ici de mettre au point une [interface](#) tout ce qu'il y a de plus classique et malgré tout très puissante.
- Programmation isolée aux quatre coins du jeu finalement mise en commun avec le projet général : le jeu de management [Pro Rugby Manager 2005](#) doté du moteur graphique [renderware](#) (le même que [Gta 3](#)), d'une partie carrière développée et d'éditeurs en tout genre.

- Recommencer mon stage ? Oui, Merci ! -

En somme, une expérience fantastique, des progrès hors du commun, de nombreuses victoires à [Warcraft III](#) et pleins de souvenirs dans la tête.

Je n'ai rien à ajouter, je suis désolé si je tombe tout juste en dessous du quota des 150 pages imposé.

Ne partez pas tout de suite, j'ai bien une recette de cuisine ou un exposé sur la reproduction des sardines en eau douce qui traine quelque part...

Pas intéressé(e) ? Bon, tant pis.



- Fini, je peux aller me coucher -