



nom de votre projet :	Boxing Clicker Game
membres de l'équipe :	Zacharie AUBIN
membres de l'équipe :	Iris MBENDA NGOSSO
membres de l'équipe :	Vincent PANDIT
membres de l'équipe :	Aaron LEBRUN
membres de l'équipe :	Mathis ZARACKI
Niveau d'étude :	Première
établissement scolaire :	Lycée Eugène Thomas
enseignante/enseignant de NSI :	Mme Glaçon

> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

Pouvez-vous présenter en quelques mots votre projet ?

Notre jeu est un clicker, sur le thème de la boxe

Comment est né ce projet ? Quelle était la problématique de départ ?

Il consiste en programmer un jeu sur le thème du sport de notre choix. En mélangeant nos idées nous nous sommes mis d'accord sur le jeu de boxe.

Quels sont les objectifs ? À quels besoins répondez-vous ?
Les objectif du jeu sont de participer au divertissement du joueur

> ORGANISATION DU TRAVAIL :

Pouvez-vous présenter chaque membre de l'équipe et préciser son rôle dans ce projet ?

Iris : S'est occupée de la gestion du son, ainsi que les combos de coup, puis les déplacements

Zacharie : S'est occupé de la gestion de la boutique afin d'avancer dans le jeu. Il a eu l'idée d'un jeu de type clicker.

Vincent : S'est occupé du menu réglage, Le score du joueur, la possibilité d'avoir son propre pseudo

Aaron : S'est occupé de la gestion des collisions entre les objets, de partager notre projet aux professeurs afin d'avoir des retours extérieur

Mathis : S'est occupé de la création des boutons, de la limite de déplacement

Comment avez-vous réparti les tâches et pourquoi ?

Les tâches ont été réparti équitablement, car chaque personne de notre groupe a la possibilité de participer a toutes les tâches de ce projet.

Combien de temps avez-vous passé sur le projet ? Avez-vous travaillé en dehors de l'établissement scolaire ?

Nous avons passé un peu moins d'un mois sur le projet. Une partie du travail a été effectué en dehors de l'établissement scolaire

Quels sont les outils et/ou les logiciels utilisés pour la communication et le partage du code ?

Les outils et logiciels utilisés pour la communication et le partage du code sont: Discord, ENT, Clé USB

Vous veillerez au bon équilibre des différentes tâches dans le groupe. Chaque membre de l'équipe doit impérativement réaliser un aspect technique du projet (hors design, gestion de projet).

LES ÉTAPES DU PROJET :

Présenter les différentes étapes du projet (de l'idée jusqu'à la finalisation du projet)

Journal de Bord - Création d'un Jeu Vidéo de Boxe en NSI

Vendredi 9 février : Aujourd'hui, nous avons découvert le thème du sujet pour notre projet en NSI : un jeu vidéo sur le thème du sport. Nous avons pris connaissance des tâches à accomplir et sommes enthousiastes à l'idée de commencer.

Vendredi 16 février : Après réflexion, nous avons décidé de choisir le jeu de boxe comme base pour notre projet. Nous avons émis plusieurs propositions sans pour autant arrêter notre choix définitif.

Mardi 20 février : **Iris** a apporté les bases du jeu, notamment le fond, les personnages, les déplacements, la fenêtre de jeu et d'autres. **Vincent** a résolu le problème lié au double personnage. **Zacharie** a proposé l'idée d'un jeu similaire à Cookie Clicker, mais sur le thème de la boxe.

Dimanche 25 février : **Mathis** et **Aaron** ont travaillé sur la mise en place d'une limite de déplacement pour empêcher le personnage de sortir de la fenêtre de jeu. **Vincent** a également créé une barre comprenant un bouton menu, l'affichage du score et le niveau du joueur, ainsi que le début du menu du jeu.

Lundi 26 février : **Zacharie** a effectué des avancées significatives en intégrant un nouveau personnage et en ajustant les paramètres associés, tels que la limite de déplacement et la position Y du nouveau personnage. Il a également progressé sur le menu en commençant à créer des items à acheter.

Jeudi 29 février : **Zacharie** a finalisé la fonction permettant de créer une page du magasin dans le jeu, et a terminé les deux premières pages du magasin.

Vendredi 1 mars : **Aaron** a partagé notre jeu avec un professeur de l'université de Maubeuge, qui a fait l'éloge de notre travail, en particulier pour des élèves de première. **Iris** a intégré au démarrage du jeu, les bruits de frappe et a ajouté des combos : après 10 coups, un son différent se déclenche. Le tout est encore en cours d'amélioration et sera peaufiné dès que possible.

Mercredi 6 mars : Nous avons travaillé sur la réorganisation du code afin qu'il soit plus lisible

Samedi 9 mars :

Aaron a ajouté un nouvel item dans le shop, **Mathis** a pu animer le bouton du shop ainsi que le bouton option et entraînement. **Iris** a programmer un bouton qui active ou désactive le son du jeu selon l'envie du joueur. Afin de fermer le shop, **Vincent** a crée la possibilité de cliquer autre part que sur la fenêtre contextuelle.

Samedi 9 mars : Zacharie a amélioré l'agencement de la boutique dans les détails afin qu'il soit plus simple et lisible

Vendredi 15 mars : Vincent a crée la possibilité pour le joueur d'écrire son pseudo dans le jeu

Ce journal de bord élaboré par Iris, retrace notre progression dans la création de notre jeu vidéo de boxe en NSI. Chaque membre de l'équipe a contribué avec enthousiasme à l'avancement du projet, et nous sommes impatients de poursuivre notre travail et d'atteindre nos objectifs.

> FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

Pouvez-vous présenter l'état d'avancement du projet au moment du dépôt ? (ce qui est terminé, en cours de réalisation, reste à faire)

Terminé: La boutique , Le design, Les boutons, le score, les points important du projet.

Réalisation: Le bouton paramètre du menu de commence, réduire la taille du code

A faire: Les niveaux du jeux, ajout d'un deuxième joueurs ou un bot

Quelles approches avez-vous mis en œuvre pour vérifier l'absence de bugs et garantir une facilité d'utilisation de votre projet ?

Nous avons été à l'écoute de notre professeur ainsi que les avis extérieur de personnes qu'on on pu tester notre jeu. Nous avons essayer d'avoir le moins de paramètres requis afin de jouer de la façon la plus simple au jeu.

Quelles sont les difficultés rencontrées et les solutions apportées ?

De nombreuses difficultés tel que graphisme, collision ,boutique , pour régler ces problèmes nous avons fait des recherches, demander des avis, lu des documentions et avec de l'acharnement

> OUVERTURE :

Quelles sont les nouvelles fonctionnalités à moyen terme ?

Le bouton paramètre du menu de commence, réduire la taille du code

Avez-vous des idées d'amélioration de votre projet ?

Les niveaux du jeux, ajout d'un deuxième joueurs ou un bot

Pourriez-vous apporter une analyse critique de votre projet ?

Type de joueur : Toutes et tous

Politique de communication : Affiche, Vidéo, Partage

Prix : Gratuit

Objectif : Divertissement

Accessible a tous

Si c'était à refaire, que changeriez-vous dans votre organisation, les fonctionnalités du projet et les choix techniques ?

Nous changerons la taille du code qui est très importante, ainsi que notre vitesse d'apprentissage

Quelles compétences/appétences/connaissances avez-vous développé grâce à ce concours ?

Nous avons pu affiner nos connaissances en python, ainsi qu'en graphisme nous avons appris de nouvelles choses, et à gérer un projet à plusieurs tout en répartissant les tâches.

En quoi votre projet favorise-t-il l'inclusion ?

Le jeu a été préparé de sorte à ce que toute personne en situation de handicap puisse jouer.

Le jeu pourra permettre à l'avenir de s'épanouir en jouant avec ses proches.

Boxing Clicker Game est un jeu pour toutes et pour tous.

Ce document est l'un des livrables à fournir obligatoirement lors du dépôt de votre projet : 4 pages maximum. Le non-respect du modèle fourni peut impacter la notation.

La documentation technique complète est à intégrer dans le dossier technique, dans un répertoire nommé doc.

Pour accéder à la liste complète des éléments à fournir, consultez la page **[Comment participer ?](#)**.

Vous avez des questions sur le concours ? Vous souhaitez des informations complémentaires pour déposer un projet ?

Contactez-nous à **info@trophees-nsi.fr** ou consultez la page **[Foire aux questions](#)**.