

# Édition 2024

## DOSSIER DE CANDIDATURE PRÉSENTATION DU PROJET



nom de votre projet :	The legend of Therenor
membres de l'équipe :	Rémy Martinot
membres de l'équipe :	Tyméo Bonvicini-Renaud
membres de l'équipe :	Noé Mora
membres de l'équipe :	Alexandrine Charette
Niveau d'étude :	première
établissement scolaire :	Les Augustins
enseignante/enseignant de NSI :	Madame Cara

## > PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

*Pouvez-vous présenter en quelques mots votre projet ?  
Comment est né ce projet ? Quelle était la problématique de départ ?  
Quels sont les objectifs ? À quels besoins répondez-vous ?*

Le projet que l'on a décidé de réaliser est un RPG (role playing game) nommé « The legend of Therenor ». Il est jouable en console IDLE (uniquement),

Votre but est de battre Zweyvick pour ramener la paix à Therenor.

Battez des monstres et boss secondaires pour augmenter de niveau, gagner de la mana ainsi que de la vie.

N'hésitez pas à passer au shop pour acheter des armes ainsi que des potions. Quelques villageois vous donneront des indications ou des quêtes pour vous faire découvrir toutes les merveilles de ce jeu.

N'hésitez pas à passer faire un tour sur le site dédié au jeu

Le projet est né d'une envie de faire un RPG. Notre problématique de départ était de savoir s'il est possible de créer un jeu vidéo attachant et complet sans pour autant utiliser d'interface graphique, et avec un but simple. Nos objectifs étaient donc de montrer que ceci est possible en créant « The legend of Therenor ». Nous répondons aux besoins simples de se détendre et de se divertir face à un bon jeu.

## > ORGANISATION DU TRAVAIL :

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

*Comment avez-vous réparti les tâches et pourquoi ?*

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

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

**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).**

Rémy fut le leader et chef du projet, il a fait la plupart du code, la structure principale, les diverses fonctions du jeu et d'autres actions présentes dans le jeu ainsi que le logo du jeu et la carte

Tyméo a codé l'action du shop et a fait le site web sur lequel on peut se référer pour jouer et avoir des informations supplémentaires. (Pas obligatoire). Il a également réalisé la vidéo de présentation.

Noé a codé les fonctions quest. Il est le beta testeur du jeu donc il a testé le jeu pour révéler des bugs et pouvoir les corriger par la suite

Alexandrine a codé la fonction mob avec attack et defend. Elle a fait des dessins pour mieux illustrer le jeu. Elle a également fait le contenu rendu.

De manière globale, tout le monde a contribué à l'écriture du code principal, tout en faisant ses propres tâches du projet.

## LES ÉTAPES DU PROJET :

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

1. Étapes : Réfléchir au thème principal du jeu et les actions disponibles dans le jeu
2. Étapes : Commencer à coder les actions du jeu
3. Étapes : Finir de coder les actions jouables en jeu
4. Étapes : Faire un site pour le jeu
5. Étapes : Correction de bugs
6. Étapes : Illustration
7. Étapes : Faire vidéo, compte rendu et finir le site web

## > 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)*

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

*Quelles sont les difficultés rencontrées et les solutions apportées ?*

Le projet est fini dans son ensemble malgré des petits détails non finis par manque de temps ou de connaissances. (Précisés en ouverture)

Nous avons opté pour une approche visant à jouer au jeu pour pouvoir en déceler les divers bugs auxquels nous avons pu faire face. Grâce à cette méthode cela nous a permis de corriger les bugs assez rapidement sans beaucoup de difficultés. Nous avons notamment eu des problèmes sur le système de niveau mais celui-ci a été réglé avec le remplacement d'un if en while. Le shop avait également des problèmes lors de sa conception, mais ceux-ci ont pu être rectifiés très vite.

## > OUVERTURE :

*Quelles sont les nouvelles fonctionnalités à moyen terme ? Avez-vous des idées d'amélioration de votre projet ?*

*Pourriez-vous apporter une analyse critique de votre projet ? Si c'était à refaire, que changeriez-vous dans votre organisation, les fonctionnalités du projet et les choix techniques ?*

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

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

Nos idées d'amélioration pour ce projet sont de changer les couleurs des textes affichés dans la console, puisque nous avons tenté diverses méthodes pour ceci mais elles n'ont pas été opérationnelles. Également le fait que le jeu soit uniquement jouable sur IDLE peut être un point faible de notre jeu.

Notre projet nous semble correct pour notre niveau en programmation, cela nous satisfait malgré certaines données non acquises qui rendrait le projet meilleur (l'inclusion du texte en couleur dans la console, le jeu uniquement sur IDLE). Nous nous sommes réparti les tâches avec les points forts et faiblesse de chacun, tous les membres du groupe ont su trouver leurs places au sein du groupe pour apporter à notre jeu cette touche qui le rend unique. Nous avons appris à travailler en groupe, à faire fonctionner notre imagination pour produire quelque chose de mémorable pour nous. Nous avons pu découvrir les différentes interprétations que les membres du groupes pouvaient avoir sur le projet que certaines personnes ne comprenait pas ou ne voyait pas de la même manière.