

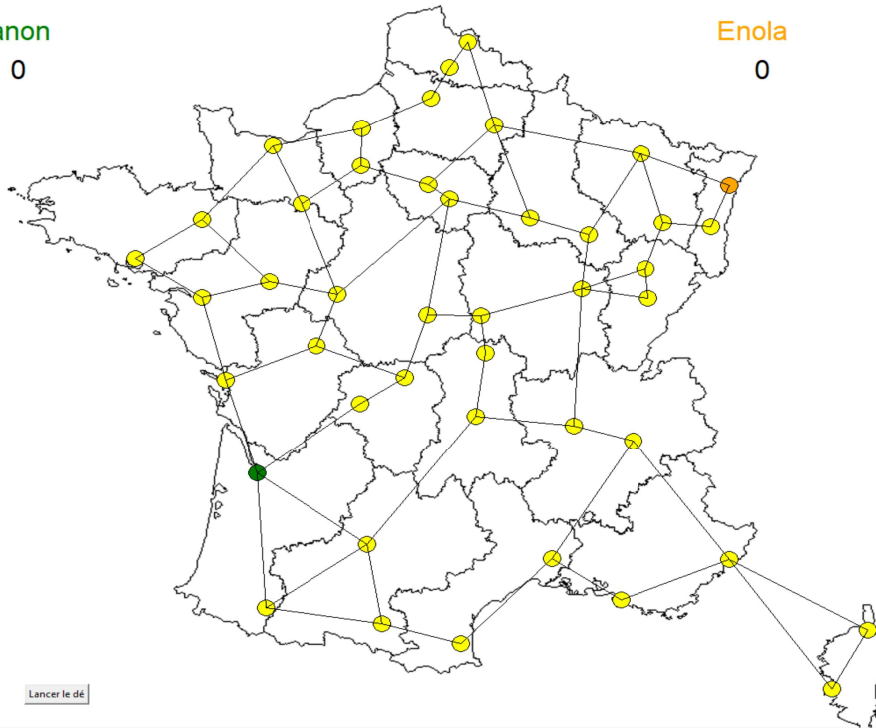
## La France en quelques questions

Manon

0

Enola

0



Lancer le dé

nom de votre projet :	La France en quelques questions
membres de l'équipe :	Manon - LAPRAIRIE
membres de l'équipe :	Enola - MENIR
membres de l'équipe :	Prénom - Nom
membres de l'équipe :	Prénom - Nom
membres de l'équipe :	Prénom - Nom
niveau d'étude :	première
établissement scolaire :	Lycée Théodore de Banville
enseignante/enseignant de NSI :	M.HAMON

## > 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 nous avons réalisé s'appelle *La France en quelques questions* et c'est une adaptation d'un jeu de société qui se nomme *La France en 2000 Questions*. Le jeu consiste à faire le tour de la France en passant par différentes villes situées dans les différentes régions de la France. Pour chacune des régions, il y a plusieurs questions auxquelles les joueurs devront répondre pour gagner des points et ainsi remporter la partie.

Nous avons eu l'idée de créer ce jeu car nous trouvions intéressant d'allier deux matières différentes : la NSI avec la partie codage et la Géographie avec les différentes villes ainsi que les questions de cultures générales.

La problématique de départ a été de savoir si nous étions capable de réaliser ce projet qui nous paraissait beaucoup trop compliqué car nous avons commencé la NSI que depuis quelques mois.

Ce jeu permet de s'amuser tout en apprenant. Il ne nécessite pas une grande culture générale car les questions sont accessibles à tout le monde.

Les objectifs de ce projet sont d'un point de vue personnelles de favoriser le travail en groupe qui peut parfois être compliqué, d'acquérir plus de connaissances dans le domaine de l'informatique, de savoir résoudre des problèmes...

## > 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).**

Notre équipe est composée de deux membres :

- Manon LAPRAIRIE qui a réalisé la partie graphique de ce projet ainsi que les fonctions qui permettent les déplacements, l'affichage des villes et des questions.

- Enola MENIR qui a réalisé la fonction du dé ainsi que l'affichage et la partie qui permet de rentrer le prénom des deux joueurs.

La répartition des tâches s'est faite en fonction des capacités de chaque personnes et de l'avancement des tâches qui nous avions à réaliser.

Nous avons passé plus de 25 heures sur ce projet. Beaucoup de réflexion, savoir comment nous pouvions réaliser les choses, quelles étaient les meilleurs façons pour coder telles ou telles fonctions. La partie de codage a prit environ 15h. Et la dernière partie de notre temps a été de rentrer toutes les questions dans notre code.

Pour ce travail, nous avons travaillé en dehors de notre établissement scolaire. C'est d'ailleurs une grande partie de notre travail car nous faisons toute la réflexion de notre projet chez nous.

Le partage du code se faisait principalement en classe avec un échange de clé USB ou par mail pour le travail réalisé pendant les vacances.

## **LES ÉTAPES DU PROJET :**

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

La première étape de notre projet a été de trouver le fond c'est-à-dire la carte, cette étape est très importante car c'est sur cette carte que le jeu se déroule.

La deuxième étape a été de trouver et placer les coordonnées des villes puis de les relier entre elles grâce à une fonction.

Nous avons aussi créé les différentes listes : les régions, les villes, les questions et par la suite celles des adjacences en fonction des numéros des villes qui nous ont permis de créer la fonction pour relier les villes ainsi que l'affichage des questions.

Ensuite, nous avons commencé à réaliser les fonctions comme celle du dé, puis les boutons permettant d'entrer les prénoms et de contrôler certaines fonctions.

Après ces quelques étapes, nous avons commencé à réaliser les fonctions plus complexes comme celle qui affiche les villes sur lesquelles le joueur peut aller en fonction du résultat du dé où la fonction qui permet d'afficher une question au hasard en fonction de la région sur laquelle le joueur se trouve où encore la fonction qui permet d'augmenter le score si le joueur répond correctement à la question.

Pour finir nous avons créé un message qui s'affiche lorsque un des joueurs atteint 1000 points.

Nous avons aussi réalisé des séances de débogage.

## **> 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 ?*

Notre projet est quasiment terminé, il nous reste à rajouter quelques questions pour plus de diversité.

Pour garantir la facilité d'utilisation de notre projet, il est intéressant de faire tester notre projet par des gens de notre entourage comme par exemple notre famille ou nos amis qui sont en dehors de notre projet, car il est toujours agréable d'avoir des avis supplémentaires et cela peut nous donner de nouvelles idées.

Nous avons aussi nous-même testé notre programme pour pouvoir apporter des améliorations et vérifier l'absence de bugs.

Nous avons rencontré des difficultés pour l'affichage des questions sur la même fenêtre. Pour résoudre ce problème, nous avons créé une deuxième fenêtre avec des boutons.

Pour le reste nous n'avons pas eu de difficultés majeures car nous avons bien pris le temps de réfléchir avant de commencer le code.

## > 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 développé grâce à ce concours ?  
En quoi votre projet favorise-t-il l'inclusion ?*

Plusieurs améliorations peuvent être apportées à notre projet comme par exemple de mettre toutes les questions dans un fichier CSV pour éviter de charger le code. Cette amélioration n'a pas pu être faite en cours par manque de temps et car ce n'est pas au programme pour notre niveau.

Les deux joueurs apparaissent sur deux points définis dans le code. Le positionnement des joueurs aurait pu être aléatoire.

Une autre amélioration peut-être faite, celle de choisir le nombre de joueurs et de ne pas être limité à deux.

Nous aurions aussi pu ajouter plus de questions pour plus de diversité.

Notre projet aurait pu être plus approfondi au niveau graphique, par exemple des pions pour donner plus de réalité à la place des ronds de couleurs.

Si ce projet était à refaire nous changerions notre organisation, plus de communication, d'échange de code ect....

Grace à ce concours nous avons développé plusieurs compétences comme l'entraide : aider les autres si ils en ont besoin, l'écoute : écouter les propositions de notre partenaire, ne pas penser qu'à soi ainsi que l'autonomie car il faut aussi travailler seule et savoir se débrouiller.

Ce projet favorise l'inclusion car il nous a permis de travailler en groupe, d'apprendre à mieux communiquer entre nous.