



nom de votre projet :	Le Téléphone perdu
membres de l'équipe :	Keeven Mathurin
membres de l'équipe :	Ylan Querule
membres de l'équipe :	Titouan Soullignac
membres de l'équipe :	Slycy Cordinel
Niveau d'étude :	Première
établissement scolaire :	Lycée générale et technologique Faustin Fleret

enseignante/enseignant de NSI :

M. Sommerfeld

## > PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

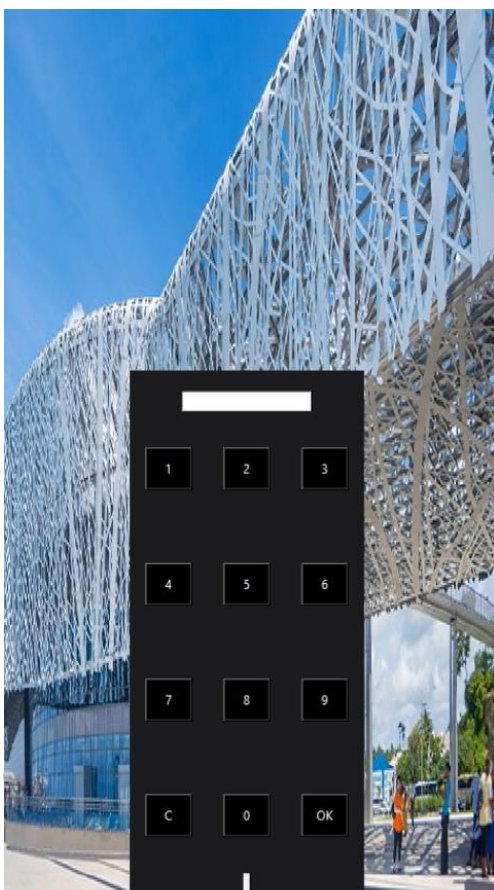
*Pouvez-vous présenter en quelques mots votre projet ?  
Comment est né ce projet ? Quelle était la problématique de départ ?  
Quels sont les objectifs ? À quels besoins répondez-vous ?*

Notre projet est un jeu qui est une simulation d'un téléphone perdu et l'on découvre son contenu avec pour thème les JO de Paris 2024.

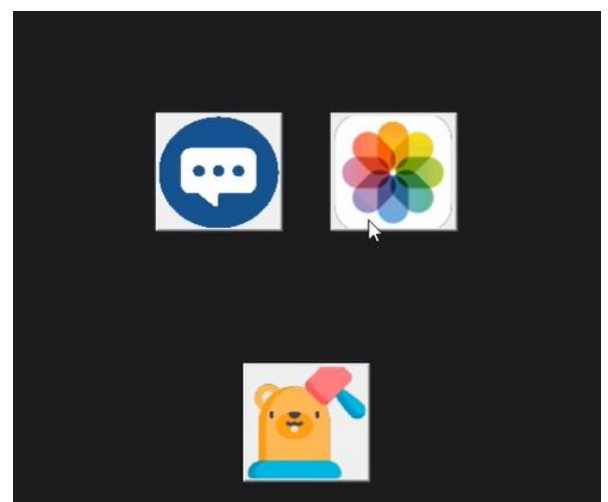
Ce projet est né sur un tumulte d'idée passant d'un escape game à nos références en termes de jeu vidéo sur plusieurs jours.

Au départ, la problématique était la répartition des rôles ainsi que le scénario du jeu que nous allions coder puis, après celle-ci résolue, elle est devenue l'apprentissage de Tkinter sur python.

Nos objectifs sont la programmation d'un jeu où l'on peut naviguer sur cette simulation de téléphone et l'utilisée et aussi enrichir nos compétences en programmation. On répond à un besoin de divertissement, d'enrichissement culturel et de réflexion.



Version



**Le Téléphone Perdu**

1

## > 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).**

Slycy est un élève de la classe de première au lycée Faustin Fleret ayant beaucoup d'imagination et de créativité.

Keeven est un élève de la classe de première au Lycée Faustin Fleret ayant une grosse capacité d'adaptation et une très bonne logique.

Ylan est un élève de la classe première au Lycée Faustin Fleret possédant une très bonne culture générale et de bonne connaissance en informatique.

Titouan est un élève de la classe première au Lycée Faustin Fleret détenant des bases solides sur l'utilisation de Tkinter.

Pour la répartition des tâches, nous avons procédé méthodiquement :

- Slycy c'est occuper de la confection des énigmes et du scénario par rapport à ses qualités.
- Keeven était celui le plus apte à pouvoir relier tous les codes sans qu'il n'interfère entre eux afin d'en faire un unique code.
- Ylan avec sa bonne culture à permis de créer un scénario avec Slycy sur les énigmes et les parties texte. Et avec ses connaissances, il a permis de réaliser la vidéo de présentation.
- Titouan à permis de nous aider à savoir la ligne directrice à suivre sur l'utilisation de Tkinter pour savoir quoi utiliser.

Nous avons travaillé sur l'étendue d'un mois en cours d'NSI ou pendant les heures perdu à la maison.

Nous avons utilisé Python avec Thonny pour la réalisation du code, Tkinter comme module Python ainsi que Digipad pour la communication des parties de code, images ainsi qu'information.

## LES ÉTAPES DU PROJET :

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

Nous avons d'abord cherché les différentes idées de ce projet. L'idée principale était de faire un jeu d'Escape Game en style interactif puis l'idée était de lier un jeu de téléphone vu dans une vidéo du Youtubeur Squeezeie. Avec le thème du sport, on a trouvé bon de faire référence à un grand sportif français.

Ensuite, on a appris à utiliser Tkinter dans une certaine limite, grâce à des recherches sur Internet.

Puis connaissant nos limites, on a adapté nos attentes et imaginer le jeu au complet ainsi que le scénario.

Suite à cela, nous avons commencé la programmation des différentes parties du jeu en se répartissant les tâches entre camarades.

Une fois cela fini, on a assemblé le code en un code complet et fonctionnel.

Nous avons adapté le jeu aux différentes énigmes et implémenté l'histoire.

### > 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 mis 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 ?*

À l'heure actuelle, le jeu est terminé mais peu être encore amélioré.

Nous avons testé plusieurs fois le jeu en imaginant les différentes actions possibles d'un joueur.

Les difficultés rencontrées et nos solutions :

- La mise en place des boutons avec la fonction pack de Tkinter.
- Le changement de page
- Trouver une base solide sur lequel appuyer le code comme Canvas, Pack...

## > 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 ?*

Les nouvelles fonctionnalités à apporter sont l'apport de nouvelles applications dans le jeu.

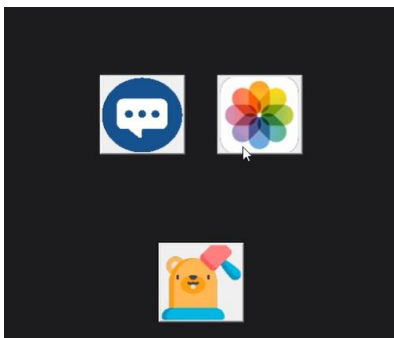
Nous pouvons améliorer les graphismes la qualité des énigmes et la profondeur de l'histoire.

Notre projet n'est pas très approfondi, car nous n'étions pas à 100 % de capacité et de notre envie de travail. Si ce projet était à refaire, on pensait que l'on ne changerait pas l'organisation de travail, mais de changer de mentalité de travail.

Ce concours nous a appris l'utilisation du module Tkinter, la persévérance ainsi que le travail d'équipe.



**L'amélioration de l'application message.**



**Développement de plus d'application.**