



nom de votre projet :	SPORTPONG
membres de l'équipe :	Viard Thomas
membres de l'équipe :	ILYAS-YASAR
membres de l'équipe :	Tariq-saidi
niveau d'étude :	première
établissement scolaire :	Lycée Gaspard Monge
enseignante/enseignant de NSI :	Mr Renard

> 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 Pong qui se passe sur trois différents terrains de jeu (terrain de tennis, ping-pong et badminton). C'est un jeu à deux joueurs où il faut envoyer la balle dans le camp adverse pour gagner des points, il faut 10 points pour gagner la partie. Le terrain change après avoir gagné un certain nombre de points sur chaque terrain. Ce projet est né pendant un projet en cours de NSI où il fallait créer un jeu en python. La problématique était : Créer un jeu à l'aide de python et du module p5. Les objectifs étaient de créer un jeu deux joueurs ou plus, sur le module p5, facile et pas difficile à prendre en main. Notre projet répond aux besoins de pouvoir jouer à deux facilement, il a été également fait sur python avec le module p5.

> 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).

Ce projet a été réalisé par une équipe de 3 membres.

Thomas a été chargé de réaliser le système de score (qui effectue le changement d'arrière-plan et permet d'indiquer le vainqueur).

Tariq a été chargé de réaliser le morceau de code des deux raquettes et de l'obstacle.

Ilyas a été chargé de réaliser le morceau de code de la balle .

On a réparti les tâches en fonction de nos objectifs initiaux.

Nous avons passé 2 mois sur le projet. Nous n'avons pas travaillé que durant les cours, effectivement nous avons travaillé chez nous également.

Pour les logiciels utilisés, nous avons utilisé Google Chat pour partager les morceaux de codes.

LES ÉTAPES DU PROJET :

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

- Recherche d'une idée en discutant
- Idée trouver : Jeu pong en rapport avec les sports
- Document avec les idées à mettre dans le projet
- Répartitions des tâches
- Décor du projet
- Codage des raquettes
- Codage de la balle
- Codage du score
- Ajout d'un obstacle au centre
- Ajout d'une phrase à la fin pour désigner le gagnant
- Test du projet

> 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 ?

Projet quasiment terminée, il nous reste à ajouter un écran de fin et de faire accélérer la balle au fur et à mesure de la partie.

Faire tester le projet à des camarades pour vérifier la présence de bug et également prendre leurs conseils sur comment améliorer le projet.

Il n'y a pas réellement eu de difficultés durant le projet.

> 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 ?*

Rajouter des bonus ou des malus sur le terrain pour par exemple accélérer la balle ou encore la ralentir, augmenter le nombre de points ou alors pour faire perdre des points à l'adversaire. Notre projet est pour nous assez simple, nous aurions pu rajouter des fonctionnalités beaucoup plus complexes. Si nous devions le refaire, nous ne changerions pas grand-chose. Nous avons développé des compétences de communications et de travail de groupe meilleurs, nous avons également appris à maîtriser python encore mieux.

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](#)**.