



nom de votre projet :	Lampida
membres de l'équipe :	Timothé - Porté
membres de l'équipe :	Amy - Fons
membres de l'équipe :	Eloïse - Pitel
membres de l'équipe :	Youlan - Fudal
membres de l'équipe :	Prénom - NoM
Niveau d'étude :	Terminale
établissement scolaire :	Lycée Edmond-Perrier
enseignante/enseignant de NSI :	M.Madrias

> 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 ?

L'histoire commence lorsque notre protagoniste, Peter, achète une vieille lampe et rentre chez lui, satisfait de son acquisition. Cependant, une série d'événements anormaux le plonge soudainement dans l'horreur. Un fantôme apparaît de manière soudaine et fugace, arborant une apparence féminine. Peter

semble la connaître mais se demande pourquoi tous ces événements se produisent maintenant.

Le jeu offre une exploration immersive de l'histoire de Peter. Les joueurs devront découvrir les secrets qui entourent la lampe et le fantôme féminin, tout en affrontant leurs propres peurs.

Chaque chapitre du jeu révélera de nouvelles informations sur l'univers sombre et captivant inspiré de la creepypasta SCP.

Lampida offre une expérience de jeu intense et immersive, où l'histoire et l'horreur se combinent pour créer une aventure captivante et effrayante. Préparez-vous à plonger dans les ténèbres et à découvrir ce qui se cache derrière les apparences dans notre jeu d'horreur narratif.

Durant notre travail sur un projet en NSI sur le thème de Sokoban, au fil des discussions nous avons ressenti le désir de nous aventurer dans un domaine différent, plus inconnu. C'est ainsi que nous avons décidé de nous lancer dans la création de notre premier jeu d'horreur en python.

L'idée de baser notre jeu sur l'univers de la creepypasta SCP est simple : ces récits nous offrent un terrain fertile pour exploiter les concepts de l'horreur tout en permettant une grande liberté créative dans la conception d'univers et de personnages.

La décision de créer Lampida est le résultat d'une passion pour les jeux-vidéo et les histoires d'horreur.

Nos objectifs sont simples :

- Divertir les joueurs
- Les transporter dans un monde.

> 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).

Amy : Développeuse du système de changement de map, téléportation du joueur

Timothé : Développeur global du jeu chargé de faire une base solide, menu et ses paramètres

Youlan : Développeur, système pour les salles (ouvertures etc), déplacements en globalité

Eloïse : Développeuse, système de collision, créatrice des maps

La répartition du travail est telle que : nous avons besoin de deux développeurs qui construisaient la base du jeu et deux qui corrigeaient les bugs et optimisaient le code. Deux d'entre nous sont plus à l'aise avec une base solide. Que tout soit recréé de zéro.

A chacun d'entre nous nous cumulons une vingtaine d'heures. Sans compter les 4h disponibles en cours.

LES ÉTAPES DU PROJET :

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

Notre professeur nous avait donné une base d'un sokoban. Nous avons décidé de le supprimer afin de créer un jeu d'horreur. Nous nous sommes ensuite répartis les tâches afin d'optimiser le temps ainsi que le travail. Nous avons d'abord eu l'idée de créer des salles puis les personnages puis les énigmes.

> 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 ?

Nous avons terminé les maps, les mouvements du personnage, le changement des salles (la téléportation), les dialogues (au départ) ainsi que la musique. Il nous reste à intégrer la musique dans les salles (car elle n'est qu'au menu) et améliorer le personnage (car crash) et régler les bugs. Il nous reste donc à faire le design du fantôme.

Nous avons testé les salles afin de nous en assurer.

Les difficultés que nous avons le plus rencontrées sont les bugs ainsi que les crash que nous pouvions rencontrer et pour les régler nous avons testé jusqu'à ce que le code marche.

> 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 ?

Nous voulions pouvoir choisir différents personnages mais par manque de temps nous n'avons pas pu le faire. Nous avons eu du mal à tous trouver le temps pour le réaliser comme nous le voulions. Nous avons également vu un projet un peu trop conséquent par rapport au temps que nous disposions.

Si c'était à refaire, nous aurions vérifié plutôt le logiciel de programmation ainsi que toutes les bibliothèques dont nous avons besoin. Nous aurions également mieux réparti le travail et augmenter la communication.

Nous avons pu apprendre le code sur la bibliothèque pygame et nous avons appris à communiquer.