



NOM DU PROJET : «GAGNE TA MAMAN»

➤ PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

- *Idee et objectifs*
- *Origines et intérêts du projet*
- (...)

Nous avons eu l'idée suivante : Coder en Python le jeu de société «Gagne Ta Maman»
Ce jeu de société comportent 18 pièces, composées de cubes juxtaposés : 7 Pentaminos (5 cubes) ; 5 Tétraminos (4 cubes) ; 6 Miniminis (1, 2 ou 3 cubes). Les pièces n'ont ni recto ni verso, elles peuvent être disposées dans n'importe quel sens sur le plateau.
Le but du jeu est de remplir le plus rapidement possible le plateau du jeu en réalisant différentes figures

➤ ORGANISATION DU TRAVAIL :

- *Présentation de l'équipe (prénom de chaque membre et rôle dans le projet)*
- *Répartition des tâches*
- *Organisation du travail (répartition par petits groupes, fréquence de réunions, travail en dehors de l'établissement scolaire, outils/logiciels utilisés pour la communication et le partage du code, etc.)*

Notre équipe est formé de Tim Melka et Alan Chenet

Nous utiliserons en grande partie le logiciel EduPython afin de coder et le site web en ligne Piskel afin de créer les pièces du jeu

Tim Melka : rédacteur en chef du projet et créateur des pièces, réalisateur de la vidéo + montage de la vidéo

Alan Chenet : chef développeur du projet

Tim Melka se charge de créer les pièces du jeu grâce à l'outil en ligne Piskel, qui va me permettre de créer les différentes pièces du jeu en piksel en 2D ainsi que de la réalisation de la vidéo de présentation + montage de la vidéo

Alan Chenet se charge du développement et de la création du code du jeu sur l'application EduPython ainsi que la création et le codage de l'interface graphique

LES ÉTAPES DU PROJET :

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

- 1 - Rassembler et trouver les différentes pièces du jeu afin de les reproduire sur Piskel (Tim)
- 2 - Réaliser en 2D les figures sur Piskel dans tous les sens de sorte qu'elles peuvent s'insérer dans n'importe quel sens dans le plateau du jeu selon l'envie du joueur (Tim)
- 3 – Réaliser la partie code sur EduPython (Alan)
- 4 – Coder l'interface graphique afin d'insérer les pièces dans le code
- 5 – Jouez !

➤ FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

- *Avancement du projet (ce qui est terminé, en cours de réalisation, reste à faire)*
- *Approches mises en œuvre pour vérifier l'absence de bugs et s'assurer de la facilité d'utilisation du projet*
- *Difficultés rencontrées et solutions apportées*

Nous avons terminé de rassembler les pièces du jeu (Étape 1) et également de les représenter en 2D afin de les insérer dans le plateau de jeu (Étape 2)

Le codage du jeu est en cours de réalisation (Étape 3) et il reste à faire l'interface graphique à coder (Étape 4)

Différents tests sont effectués tout au long du script afin de valider les différentes fonctions codées et vérifier que le script marche

> OUVERTURE :

- *Idées d'améliorations (nouvelles fonctionnalités)*
- *Stratégie de diffusion pour toucher un large public (faites preuve d'originalité !)*
- *Analyse critique du résultat (si c'était à refaire, que changeriez-vous dans votre organisation, les fonctionnalités du projet et les choix techniques ?)*

Pour améliorer notre jeu, on avait pensé à rajouter plus de cartes de jeu (les ensemble de pièces à notre disposition au départ) en variant les difficultés ,qu'on n'avait pas eu le temps de faire, cela dit nous sommes assez surprit de notre résultat, on ne s'attendait pas à mieux et si on aurait changer quelque chose ça serait notre organisation au départ, on n'a mit du temps avant de nous mettre dans le bain.

A part cela, on pense que notre jeu pourrait être intéressant dans l'optique d'un jeu mobile (avec une meilleure réalisation bien évidemment) car on n'a pas encore vu de tel jeu sur les magasins de jeux mobiles (du moins sur Samsung) même si ses mécaniques rappellent fortement le jeu populaire qu'est Tetris mais ça pourrait rapporter quand même un petit plus qui intéresserait un certains nombre de personnes nous sommes certains.

DOCUMENTATION

- *Spécifications fonctionnelles (guide d'utilisation, déroulé des étapes d'exécution, description des fonctionnalités et des paramètres)*
- *Spécifications techniques (architecture, langages et bibliothèques utilisés, matériel, choix techniques, format de stockage des données, etc)*
- *Illustrations, captures d'écran, etc*

Langage Utilisés : Python

Bibliothèques utilisés : Pygame

Matériel : ordinateur pour coder et Piskel (site web pour réaliser les figures en 2D)

Format: code Python (fichier .py)