

# Édition 2024

## DOSSIER DE CANDIDATURE PRÉSENTATION DU PROJET



UltimatePoker2000	
membres de l'équipe :	Elouan Bardy
membres de l'équipe :	Elena Longuet
membres de l'équipe :	Samuel Lallemand
niveau d'étude :	Première Générale
établissement scolaire :	Lycée Pierre d'Ailly
enseignante/enseignant de NSI :	Mr DUFRESNE

## > PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

Tout d'abord, nous cherchions un projet original qui nous permettrait de rentrer dans un maximum de catégories pour le concours. En cherchant, nous avons eu l'idée d'un Poker avec des bonus, des malus et des cartes originales sur le thème du sport. C'est un jeu classique mais nous voulions le rendre plus drôle et plus original. Les bonus et les malus peuvent s'activer grâce à l'argent du jeu. Il se joue en réseau local à 2 joueurs et l'argent est totalement fictif ce qui évite aux joueurs de réellement dépenser de l'argent.

## > ORGANISATION DU TRAVAIL :

### – **Elouan Bardy :**

Il s'est occupé de l'affichage, des corrections de bugs, a réparti le travail et s'est occupé de l'organisation.

### – **Samuel Lallemand :**

Il a fait la structure générale du code. C'est-à-dire l'interaction du joueur avec l'ordinateur. Il a aussi fait la notion de mise d'argent.

### – **Elena Longuet :**

Elle a écrit les règles, a dessiné l'affichage et les cartes, a codé les conditions de victoire et le multijoueur.

Nous avons essayé de répartir les tâches équitablement en nous permettant quand même de pouvoir continuer chacun de notre côté. Nous n'étions pas obligés d'attendre les autres pour avancer. Nous avons passé 4h sur le graphisme et environ 15 à 20h sur le projet. Nous avons travaillé majoritairement en dehors de l'établissement scolaire et en classe pour tester le jeu en local.

Nous nous partagions le code grâce à Google Drive, Google Doc, Visual Studio Code en live share et Discord pour la communication.

## > LES ÉTAPES DU PROJET :

- Chercher quoi faire
- Répartir les tâches
- Demander les documentations nécessaires au professeur
- Avancer sur notre tâche principale
- Regarder et valider le travail des autres par un tableau Google Doc
- S'appeler pour voir les problèmes des autres et tout fusionner
- Vérifier si le projet marche
- Correction de bug

- Compte rendu et dossiers

## > FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

*Le jeu principal est fait mais la mise en place de bonus/malus n'a pas pu être fait à temps. Il était encore en cours de développement.*

*Pour vérifier tous les bugs de victoire, nous avons fait apparaître des cartes aléatoirement et vérifié que tout était correct. Cela nous a permis de trouver quelques bugs dans les conditions de victoire.*

*Pour le jeu en général, nous l'avons essayé pour voir si aucune erreur n'apparaissait dans le code.*

*Nous avons ensuite eu un problème pour recevoir les messages d'un pc à l'autre. Les pc recevaient bien des messages mais vides. Cela nous a fait perdre 1 journée de travail à cause d'un simple « ! ».*

## > OUVERTURE :

Nous aimerions pouvoir rajouter les bonus/malus qui n'ont pas eu le temps d'être fait et revoir certains graphismes du jeu. Dans les bonus, nous voulions mettre :

- Obliger un autre joueur à faire tapis
- Rendre sa combinaison plus forte
- Changer les cartes au milieu

Les points négatifs :

Notre projet n'est pas un projet modifiable à souhait car la structure principale n'est que pour 2 joueurs. De plus, la lisibilité du code repose sur les différentes règles du Poker et se fait donc étapes par étapes. Si ce projet était donc à refaire, on pense que ce serait bénéfique d'apporter des fonctions différentes afin de rendre le code plus adaptable et plus compréhensible pour les personnes plus familières avec le jeu.

Au niveau de l'organisation, on a voulu trop tôt mettre l'affichage et le jeu ensemble ce qui faisait que le jeu n'avait pas de structure et nous avons donc dû recommencer. Nous n'avons donc pas pu tester le jeu petit à petit ce qui nous a causé de gros bugs vers la fin de la programmation et au niveau des tests.

Grâce à ce concours, nous avons pu découvrir comment afficher des images et utiliser le module pygame. Nous sommes donc maintenant plus à l'aise avec la programmation python.

Notre projet favorise l'inclusion car tout le monde peut jouer au jeu peu importe l'âge et tout le monde a les mêmes chances de gagner.