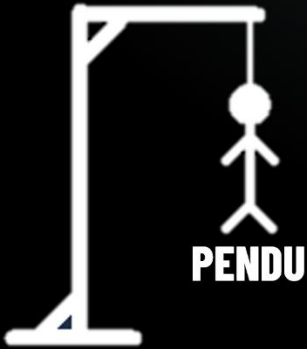




LES  
TROPHÉES **NSI**

Édition 2022

DOSSIER DE CANDIDATURE  
PRÉSENTATION DU PROJET



PENDU

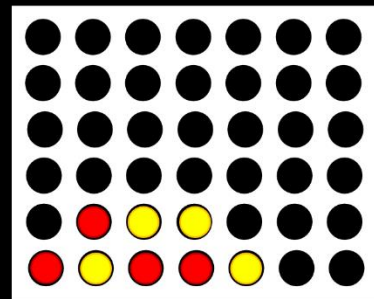


MORPION

## MULTIGAMES



PIERRE FEUILLE CISEAUX



PUISSANCE 4

---

NOM DU PROJET :

**MULTIGAMES**

## > PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

Nous sommes cinq élèves du lycée Jean Zay à Orléans et nous avons eu l'envie de créer un jeu multi gaming de qualité en essayant de proposer une interface la plus qualitative possible. De plus nous avons ressenti ce concours comme un challenge dans lequel on espère arriver en final.

## > ORGANISATION DU TRAVAIL :

Notre équipe se compose de cinq élèves de Première du Lycée Jean Zay à Orléans. Il y a :

- Arsène, qui s'est occupé du menu du jeu "**MultiGames**"
- Enzo, qui s'est occupé de crée le jeu « **Morpion** »
- Moustafa, qui s'est occupé de crée le jeu « **Puissance 4** »
- Paul, qui s'est occupé de crée le jeu « **Pendu** »
- Thomas, qui s'est occupé de crée le jeu « **Pierre Feuille Ciseaux** »

Nous avons codé sur Replit ce qui nous a permit d'avoir accès au code de chacun sans avoir à se retrouver, cependant pour garder une communication entre nous, nous avons discuté via un groupe sur INSTAGRAM.

## > LES ÉTAPES DU PROJET :

Nous avons donc débuté le projet au mois de mars, avec d'abord à l'idée de créer ce multigames sur la console puis nous avons décidé au mois d'avril de créer une interface afin que le jeu soit plus agréable. Ainsi, les codes ont été terminés début mai. Nous avons ensuite fait la vidéo et rédiger la documentation pour pouvoir les transmettre à notre professeur et ainsi participer à ce concours.

## > FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

Mars :

- Choix des jeux qui seront codés (Morpion, Pierre Feuille Ciseaux, Pendu, Puissance 4)
- Les codes sont codés et prêt à être exécuté sur console

Avril :

- Nous prenons la décision de **créer une interface** à l'aide de la bibliothèque **Tkinter**

Mi-Avril :

- **Puissance 4** et le **Menu** codé avec l'interface

Fin Avril :

- **Pendu** et **Morpion** codé avec l'interface

Début Mai :

- **Pierre Feuille Ciseaux** codé avec l'interface (le code a été en partie revue, il existé sur console un compteur de score pour chaque joueur qui n'a pas été remit sur le code de l'interface et le jeu se joue dorénavant contre un ordinateur)

## > OUVERTURE :

Pour le **Pierre Feuille Ciseaux**, le **Morpion** et le **Puissance 4**, il pourrait être ajouté une fonctionnalité qui permettrait de choisir s'il on souhaite jouer contre un ordinateur ou bien contre un autre joueur réel.

Pour le **Pierre Feuille Ciseaux**, il pourrait être ajouté la fonctionnalité qui existé sur le code sur console c'est-à-dire un compteur qui permettrait de déterminé un gagnant.

Le choix d'un panel de jeu large permet à chacun d'avoir un jeu qui lui convient et ainsi de toucher un large public.

# DOCUMENTATION

## Guide d'utilisation :

Le joueur lance l'exécution du fichier « **main** », une fois ouvert afin d'accéder au menu le joueur doit cliquer sur le bouton avec d'inscrit « **Press Start** » puis il choisit son jeu.

Pour le **Pendu** : le joueur n'a qu'à inscrire la lettre qu'il souhaite

Pour le **Morpion** : le joueur sélectionne la case où il veut jouer

Pour le **Puissance 4** : le joueur clique sur la colonne dans laquelle il souhaite jouer, la couleur présente sur les boutons correspond à celle du joueur qui doit jouer

Pour le **Pierre Feuille Ciseaux** : le joueur sélectionne soit le bouton « Pierre », soit le bouton « Feuille », soit le bouton « Ciseaux ». Ensuite pour rejouer le joueur doit impérativement cliquer sur le bouton « Rejouer ».

Sur chaque jeu, une option de retour au menu des jeux est disponible ou pour certain l'option de fermé la fenêtre, option aussi disponible sur la fenêtre d'accueil.

## Spécifications techniques :

Pour coder nous avons fait le choix de python et afin de coder une interface, nous avons utilisé la bibliothèque nommé **TKINTER**.

Les jeux sont faits sur différents fichiers qui sont relier par le fichier « **main** ».