



Ce document est l'un des livrables à fournir lors du dépôt de votre projet : 4 pages maximum (hors documentation).

Pour accéder à la liste complète des éléments à fournir, consultez la page [Préparer votre participation](#).

Vous avez des questions sur le concours ? Vous souhaitez des informations complémentaires pour déposer un projet ? Contactez-nous à [info@trophees-nsi.fr](mailto:info@trophees-nsi.fr).

---

**NOM DU PROJET :**  
**STICK DUEL**

## **> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :**

Notre projet se nomme Stick Duel. C'est un mini jeu vidéo de combat développé par Yanis Cheikh et Mathieu Alassoeur. Le jeu est inspiré de Super Smash Bros. L'idée était de reproduire une version simplifiée du jeu. Le but du jeu est de frapper son adversaire et de lui faire perdre toute sa vie.

## > ORGANISATION DU TRAVAIL :

- - Yanis dessinait les personnages et créait le gameplay.
- Mathieu créait le menu avec les paramètres, pour lancer le jeu, quitter et choisir les pseudonymes.
- Arthur effectuait des tests sur nos programmes et essayait de les optimiser.

- Réunions principalement lors des cours de NSI, avec des appels de groupe les week-ends

Logiciels utilisés : -Thonny pour le code

-Nextcloud pour le partage des données

-Krita et Blender pour les graphismes

-Le site Internet Online sequencer pour la musique

-Le site Internet CodeShack pour créer la sprite sheet

## LES ÉTAPES DU PROJET :

*Nous avons d'abord réalisé un prototype du système d'éjection pour voir si l'objectif final était envisageable. Nous travaillions à trois dessus, ce n'était pas très productif. Alors nous avons décidé ensuite de se répartir le travail pour une première version du jeu avec le système de points de santé et de vies et de classes (qui servaient à avoir deux combattants avec des vitesses/puissances différentes avant que l'on abandonne l'idée...), incluant la séquence de victoire. Nous avons par la suite rajouté le menu, auquel nous avons ajouté plusieurs fonctionnalités comme celle de quitter le jeu ou de modifier les pseudos des joueurs. Afin de finaliser le projet, nous avons redessiné les personnages du jeu et rajouté une musique.*

## > FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

- *Avancement du projet :*

*Terminé :*

*-système de jeu principal, graphismes et musique*

*A terminer :*

*-Implémentation de classes*

*-Menu de paramètres*

- *Approches mises en œuvre pour vérifier l'absence de bugs et s'assurer de la facilité d'utilisation du projet*

- *Difficultés :*

*-Pouvoir écrire un pseudo et le faire afficher dans le jeu*

*-Déplacement gauche-droite (savoir quand une touche est maintenue)*

*Solutions :*

*-Créations de InputBox où l'on peut écrire les pseudos*

*-Implémentation d'attributs gauche et droit pour chaque personnages, prenant la valeur 1 lorsque la touche droite/gauche est pressée, et 0 lorsqu'on relâche la touche*

## > OUVERTURE :

- *Idées d'améliorations :*
  - Ajouter des plateformes et du vide dans lequel on peut tomber
  - Ajouter des bonus permettant d'aller plus vite/de regagner de la vie/d'avoir plus de puissance pendant un temps donné
  - Ajouter le système de classes que l'on voulait implanter, changer de sprites pour chaque classe
  - Changer de direction artistique
- *Stratégie de diffusion pour toucher un large public :*
  - Opérations sponsorisées avec des influenceurs
  - Sortir le jeu sur Android et Iphone gratuitement pour inciter à au moins essayer le jeu
- *Analyse critique du résultat :*
  - Mauvaise organisation (rôles non consistents, concentration sur trop de tâches à la fois)
  - Direction artistique peut-être trop simpliste
  - Code « brouillon » et possiblement dur à comprendre, aussi peu optimisé

