



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.

NOM DU PROJET : The NSI Beach Games

> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

- *Idée et objectifs*

L'idée principale de notre projet est de permettre à toute personne de tout âge de jouer à plusieurs minis jeux ludique et mythique de façon très accessible.

Notre objectif est de faire naître chez les adultes et les enfants une vocation ainsi que d'apprendre à vivre avec les autres.

Quand il joue avec d'autres enfants, un tout-petit apprend à partager, à attendre son tour, à faire des compromis. Quand il joue, l'enfant apprend à dire de nouveaux mots, à exprimer ses idées et à se faire comprendre.

- *Origines et intérêts du projet*

Nous voulions tout d'abord créer un convertisseur universel pour l'aspect pratique cependant ce projet ne faisait pas l'unanimité et ne confondait pas toutes les générations.

C'est pourquoi nous avons finalement opté pour des mini-jeux car nous voulions que ce projet soit moderne et rappelle à certains les meilleurs moments de leur enfance ainsi qu'un moment de partage entre amis ou en famille

> ORGANISATION DU TRAVAIL :

- *Présentation de l'équipe (prénom de chaque membre et rôle dans le projet)*

Notre équipe est constituée de :

LE DOUSSAL Maxime : développeurs d'idée et acteur

GASCHE Thomas : créateur du morpion

VALERY Ritchy : créateur du jeu de l'échelle

SAUTRON Mattéo : acteur, créateur du pendu et du menu principal

DÉSIRÉ RÉNALD : caméraman

- *Répartition des tâches*

Voir ci-dessus

- *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.)*

Les réunions se sont faites à chaque cours de NSI, donc chaque semaine.

Pratiquement 80% du travail s'est fait hors de l'établissement car il est préférable et bien plus agréable de le faire chez-soi.

Les scripts ont été réalisés sur les logiciels suivants : PyScripter et Microsoft Visual Studio. Puis ces scripts ainsi que les communications ont été partagées sur des applications telles que WhatsApp ou bien Discord.

> LES ÉTAPES DU PROJET :

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

Au tout début du projet nous avons pensé à faire un convertisseur de mesures universel, ce qui n'a malheureusement pas plus à tout le monde, ce qui a donc donné un « centre » de mini-jeux.

En cours, nous avons commencé par avoir une idée du menu, qui a été facilement réalisée puis chacun chez soi avons réalisé notre tâche, que ce soit la documentation, les mini-jeux ou bien le logo. Puis nous avons tout réuni et donné ça au professeur.

> 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 donc fini le menu ainsi que les 3 mini-jeux, malgré un bug sur l'un des trois (Jeu de l'échelle), dû à une erreur de chemin, ce qui restera à régler.
Nous avons fait le tour des tâches à effectuer alors le projet est terminé.

Nous avons eu du mal avec la librairie Tkinter, ce qui nous a posé de gros problème car il nous fallait une interface graphique, après avoir regardé beaucoup de tutoriels, nous avons donc fini par comprendre et réussir cette étape.

> 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 ?)*

A l'avenir nous pensons rajouter un bouton option dans le menu qui permettrait de changer la langue du programme ce qui permettrait de satisfaire des utilisateurs venant des quatre coins du monde et de mettre un mode Sombre/Clair afin de satisfaire tout le monde.

Ainsi que de rajouter des mini-jeux pour compléter la bibliothèque de mini-jeux déjà proposée.

Afin de promouvoir notre projet nous avons eu l'idée de le partager dans notre lycée et à nos proches ainsi que de faire des publicités sur les réseaux sociaux ce qui ferait une très grosse impression.

Selon nous, nous aurions pu faire un plus de mini-jeux, ainsi que changer la couleur de fond des mini-jeux et du menu, et rajouter cette option citée ci-dessus.

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*

Le script se lance par le fichier « TropheesNSI.py » :

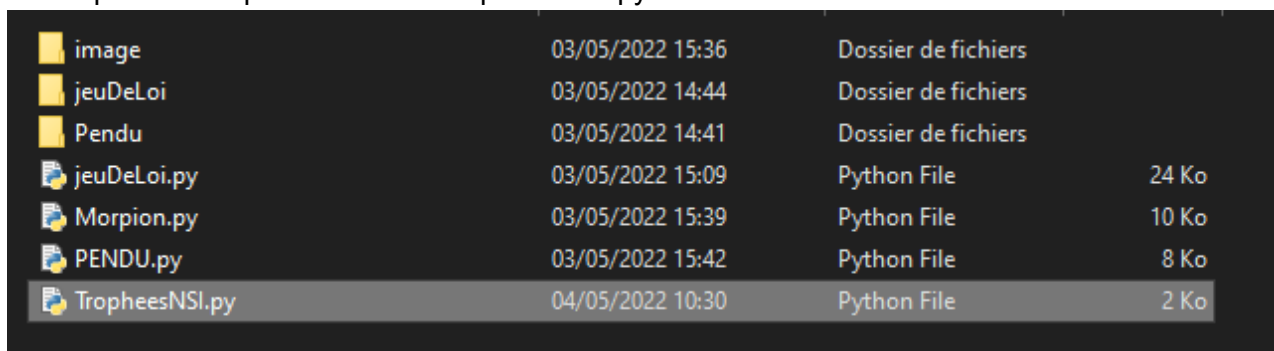


image	03/05/2022 15:36	Dossier de fichiers	
jeuDeLoi	03/05/2022 14:44	Dossier de fichiers	
Pendu	03/05/2022 14:41	Dossier de fichiers	
jeuDeLoi.py	03/05/2022 15:09	Python File	24 Ko
Morpion.py	03/05/2022 15:39	Python File	10 Ko
PENDU.py	03/05/2022 15:42	Python File	8 Ko
TropheesNSI.py	04/05/2022 10:30	Python File	2 Ko

(Les dossiers jeuDeLoi, Pendu et image contiennent des images et des données)

Une fenêtre s'ouvre, et il ne reste plus qu'à cliquer sur jouer et choisir un jeu !

