



NOM DE VOTRE PROJET :	RUN'DICAP
MEMBRES DE L'ÉQUIPE :	CHABANI LUBO
MEMBRES DE L'ÉQUIPE :	HANIA IRSANI
MEMBRES DE L'ÉQUIPE :	MANEL SARIANE
MEMBRES DE L'ÉQUIPE :	SARA EL ABBOUBI
MEMBRES DE L'ÉQUIPE :	Yael RAKOTOMALALA
NIVEAU D'ÉTUDE :	TERMINALE
ÉTABLISSEMENT SCOLAIRE :	LYCÉE LÉOPOLD SEDAR SENGHOR
ENSEIGNANTE/ENSEIGNANT DE NSI :	MME ROLLET

> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

Run'Dicap est un projet ambitieux, il est pour l'égalité et sensibilise aux jeux paralympiques. Sachant que les Jeux Olympiques et Paralympiques approchent à grand pas nous voulions mettre en avant le handicap dans le domaine du sport car ils ne sont pas assez représentés. A travers Run'Dicap vous découvrirez certains sports des Jeux Olympiques ainsi que des monuments emblématiques tout en vous amusant.

>ORGANISATION DU TRAVAIL :

SARA AKA THE BRAIN : celle qui code en grande partie notre projet et nous vient en aide sur nos parties de code.

YAEL AKA L'OMNIPOTENT : gère la partie des objets à récupérer dans le code mais également vient aider à gérer la partie graphique.

CHABANI AKA THE CARTOONIST : il s'occupe en grande partie de l'aspect graphique, en plus du fond.

HANIA AKA THE VISUAL : celle qui monte, et s'occupe de la vidéo et s'occupe également de la partie graphique ainsi que du fond dans le code.

MANAL AKA THE WRITTER : celle qui écrit sur Word, agit un peu partout, mais également c'est elle qui a pensé le projet, dans le code elle s'est occupée de la partie gestion des obstacles.

Notre répartition s'est faite en fonction des capacités de chacun en code mais également de la qualité graphique.

Run'Dicap a mis 12h à voir le jour, on a travaillé dans l'établissement mais également l'extérieur de celui-ci pour améliorer le jeu. Pour partager notre code nous avons communiqué via un dossier partagé dans l'ent.

LES ÉTAPES DU PROJET :

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

JOUR 1 :

Nous nous sommes concertés pour mettre au point le projet, les idées, ce qu'on allait proposer, mais également la répartition des tâches.

JOUR 2 :

Le projet commence à se mettre en place, le BRAIN a commencé notre code et les autres nous nous sommes réparties et nous avons décidé des éléments qui seront présents dans la partie graphique.

JOUR 3 :

Tout le monde s'occupe de sa partie du code mais nous continuons la partie graphique également.

JOUR 4 :

Le jeu commence à voir le jour, tout le monde est à fond on ne lâche RIEN !

JOUR 5 :

Partie peaufinage, nous améliorons notre jeu et les graphismes il ne nous reste presque plus rien Run'Dicap est bientôt là.

12H PLUS TARD :

Run'Dicap le nouveau jeu pour Paris 2024 vient d'être créé.

> FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

Pouvez-vous présenter l'état d'avancement du projet au moment du dépôt ? (Ce qui est terminé, en cours de réalisation, reste à faire) :

*****Au moment du dépôt notre jeu est en état fonctionnel.***

Quelles approches avez-vous mis en œuvre pour vérifier l'absence de bugs et garantir une facilité d'utilisation de votre projet ?

*****Durant notre projet nous avons énormément testés notre jeu pour éviter tout bug, mais également pour garantir un bon fonctionnement lors de notre avancement c'est-à-dire que pour avancer nous étions obligés de traiter les bugs.***

Quelles sont les difficultés rencontrées et les solutions apportées ?

***** Les difficultés que nous avons rencontrées sont le manque de temps cela nous a restreint pour la confession de notre jeu car nous devons proposés un jeu dans un temps limités. De plus nous avons***

> OUVERTURE :

Quelles sont les nouvelles fonctionnalités à moyen terme ? Avez-vous des idées d'amélioration de votre projet ?

**Comme améliorations nous avons pensés à faire une suite à notre jeu avec la découverte d'autres sport mais également faire jouer notre personnage dans un autre environnement.

Pourriez-vous apporter une analyse critique de votre projet ? Si c'était à refaire, que changeriez-vous dans votre organisation, les fonctionnalités du projet et les choix techniques ?

** Si on devait modifier notre jeu ce serait peut être sur la netteté c'est-à-dire des dessins de meilleures qualités., Mais le plus important restera la durée

Quelles compétences/appétences/connaissances avez-vous développé grâce à ce concours ?

**Nous avons appris grâce à ce concours : la confection d'un jeu en un temps réduits, mais également diverses parties comme le graphisme et le fait d'expliquer notre projet via un Word ce qui n'a jamais été fait précédemment.

En quoi votre projet favorise-t-il l'inclusion ?

**Notre projet favorise l'inclusion car nous voulions mettre en avant une minorité mais également des sportifs qui méritent d'avoir un peu plus de visibilité même si cela reste à travers une petite action cela compte énormément pour nous.

Ce document est l'un des livrables à fournir obligatoirement lors du dépôt de votre projet : 4 pages maximum. Le non-respect du modèle fourni peut impacter la notation.

La documentation technique complète est à intégrer dans le dossier technique, dans un répertoire nommé doc.

Pour accéder à la liste complète des éléments à fournir, consultez la page [Comment participer ?](#).

Vous avez des questions sur le concours ? Vous souhaitez des informations complémentaires pour déposer un projet ?

Contactez-nous à info@trophees-nsi.fr ou consulter la page [Foire aux questions](#).