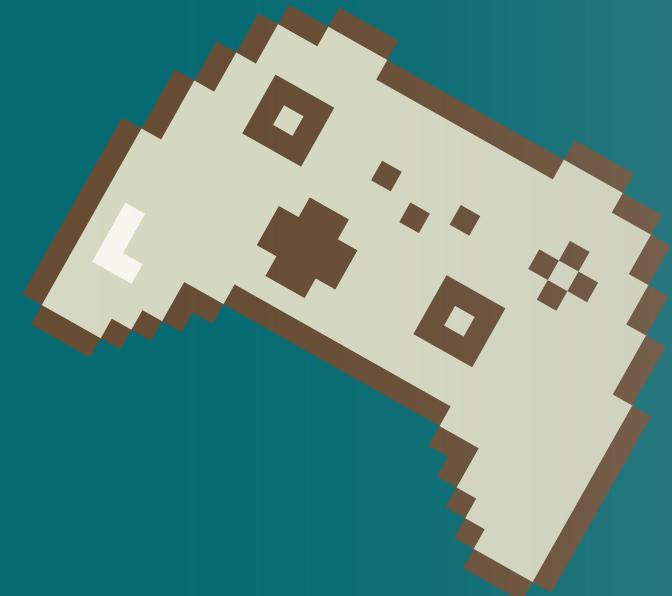
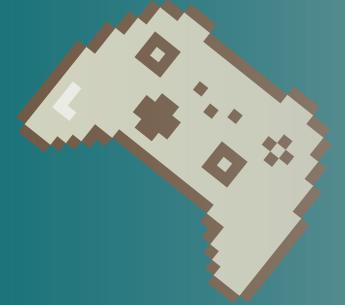


# Livrable Final Projet INFO n°1



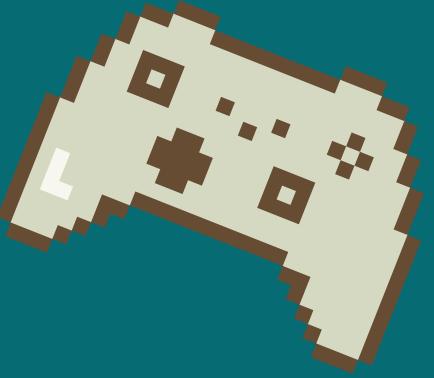
-Sofia Govindaradjou  
- Jonathan SOOSAINATHAR  
- Aksel Sahali  
**ING01 GRP02**



# Sommaire

- 1. Introduction**
- 2. Planning réellement suivi**
- 3. Répartition réelle des tâches**
- 4. Modifications par rapport au mi-parcours**
- 5. Contenu des fichiers header**
- 6. Graphe d'appels**
- 7. Tests et résultats**
- 8. Bilans individuelles et collectifs**
- 9. Les Sources**
- 10. Conclusion**

# INTRODUCTION



**Jeu match-3**



**Programmation en C**



**Projet en équipe**

# PLANNING RÉELLEMENT SUMI



## Slide 1 — Planning réellement suivi

**10/11 → 16/11**

**Analyse du cahier des charges**  
**Conception globale et découpage modulaire**

**17/11 → 23/11**

**Développement du moteur du jeu**  
**Génération du plateau, détection et suppression**

**24/11 → 30/11**

**Gestion de partie et sauvegarde**  
**Boucles de jeu ( Les parties et les niveaux)**  
**Rendu mi-parcours ⚠**

**01/12 → 07/12**

**IHM console**  
**Gestion du curseur et des interactions**

**08/12 → 15/12**

**Intégration des modules, assemblage des codes,**  
**Tests, corrections et documentation**  
**Préparation du rendu final**

## Slide 2 — Répartition des tâches

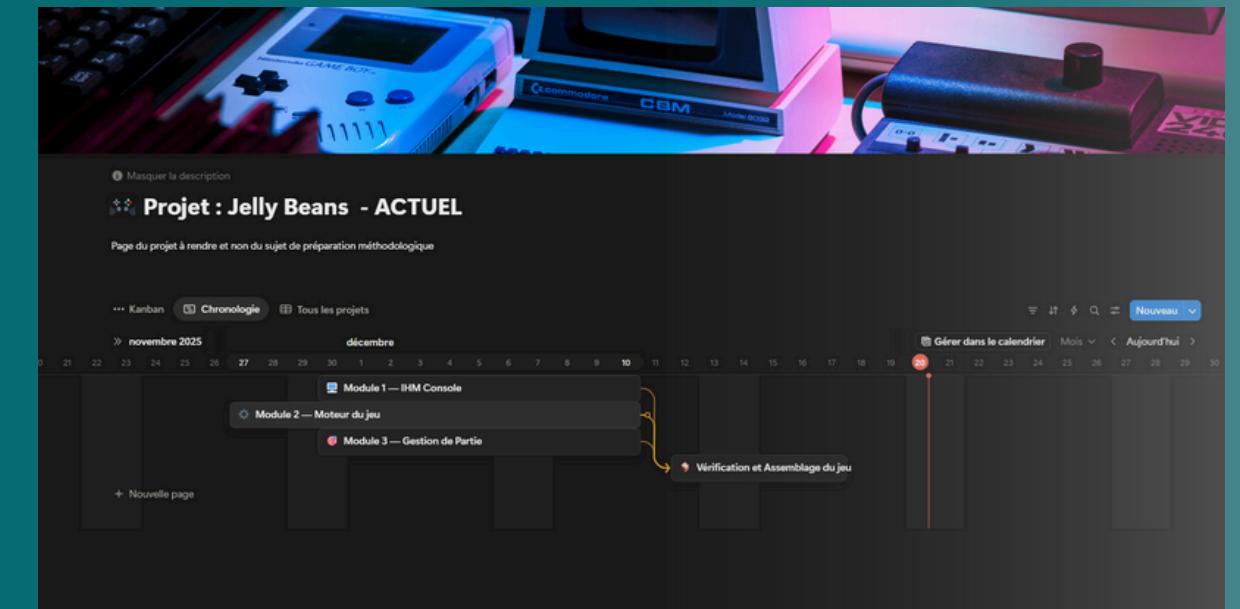
**Le Travail est réparti par modules**  
**Les Responsabilités sont clairement définies par**  
**Intégration et tests réalisés collectivement**

## Slide 3 — Module du Moteur du jeu (jeu.c / jeu.h)

**Responsable : Aksel**  
**Génération du plateau**  
**Détection des figures**  
**Suppression des items**  
**Application de la gravité**

## Slide 3 — Intégration & Tests

**Responsabilité : Toute l'équipe**  
**Tests d'intégration**  
**Validation d'une partie complète**  
**Corrections finales**  
**Préparation de la démonstration**



Projet : Jelly Beans - ACTUEL

Page du projet à rendre et non du sujet de préparation méthodologique

... Kanban Chronologie Tous les projets

... novembre 2025 décembre

+ Nouvelle page

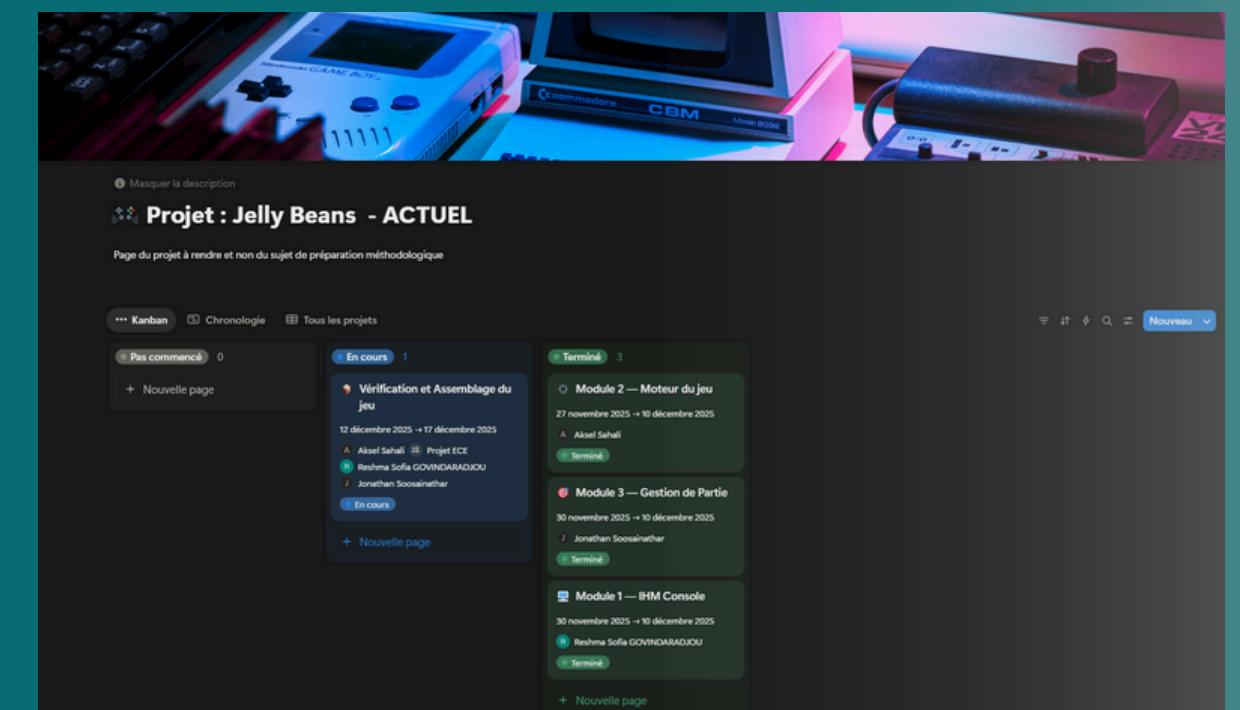
Module 1 — IHM Console

Module 2 — Moteur du jeu

Module 3 — Gestion de Partie

Vérification et Assemblage du jeu

Gérer dans le calendrier Mois < Aujourd'hui >



Projet : Jelly Beans - ACTUEL

Page du projet à rendre et non du sujet de préparation méthodologique

... Kanban Chronologie Tous les projets

... 12 décembre 2025 → 17 décembre 2025

A Aksel Sahali Projets ECE

R Reshma Sofia GOVINDARAJOU

J Jonathan Soosainathar En cours

+ Nouvelle page

En cours 1

Vérification et Assemblage du jeu

Module 2 — Moteur du jeu

27 novembre 2025 → 10 décembre 2025

A Aksel Sahali

T Terminé

Module 3 — Gestion de Partie

30 novembre 2025 → 10 décembre 2025

J Jonathan Soosainathar

T Terminé

Module 1 — IHM Console

30 novembre 2025 → 10 décembre 2025

R Reshma Sofia GOVINDARAJOU

T Terminé

+ Nouvelle page

# RÉPARTITION RÉELLE DES TÂCHES



Ajouter une icône Ajouter un commentaire

## Présentation de l'organisation du travail et les outils utilisés

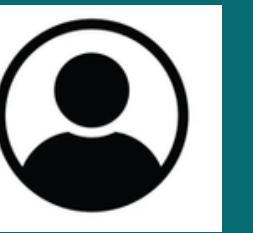
### I. Organisation de Travail et Outils Collaboratifs

Pour cette mission de conception pour le Studio King, une organisation de travail rigoureuse, basée sur la clarté des rôles et la centralisation de l'information, est établie. L'objectif est de livrer une structure de projet parfaitement exploitable.

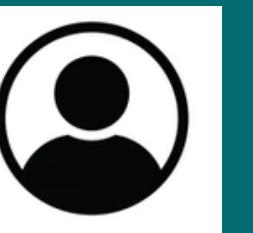
#### 1. Répartition des Rôles

Étant donné la phase d'analyse et de structuration, les rôles sont axés sur la gestion de l'information et le design des systèmes de jeu.

Poste dans l'Équipe	Ce que tu fais en Gestion / Organisation	Ce que tu fais en Code C (Le Vrai Travail !)
1. AKSEL (Chef de Projet)	Je m'occupe d'organiser le projet en listant les tâches, je veille à notre progression et j'anime de courtes réunions quotidiennes ("Daily") pour rester coordonnés.	Je code la structure de base pour stocker les bonbons et la grille en mémoire, et je crée la fonction qui initialise la grille au début du jeu..
2. JONATHAN (Développeur Logique)	Je définis les règles du jeu pour expliquer son fonctionnement et je prépare des tests pour m'assurer que la logique est correcte.	Je développe le cœur du jeu en codant la fonction qui détecte et compte les combinaisons de 3 bonbons ou plus, ainsi que celle qui les fait disparaître.
3. SOFIA (Développeur IHM & Flux)	Je m'occupe de l'interface utilisateur : afficher le jeu, gérer les déplacements choisis par le joueur, et préparer les outils pour compiler et lancer le programme ( <code>Makefile</code> ).	Je code la fonction qui affiche la grille en console, celle qui gère la saisie du joueur, et j'implémente la gravité pour que les bonbons tombent et de nouveaux apparaissent en haut.



**AKSEL: Organisation / Suivi**

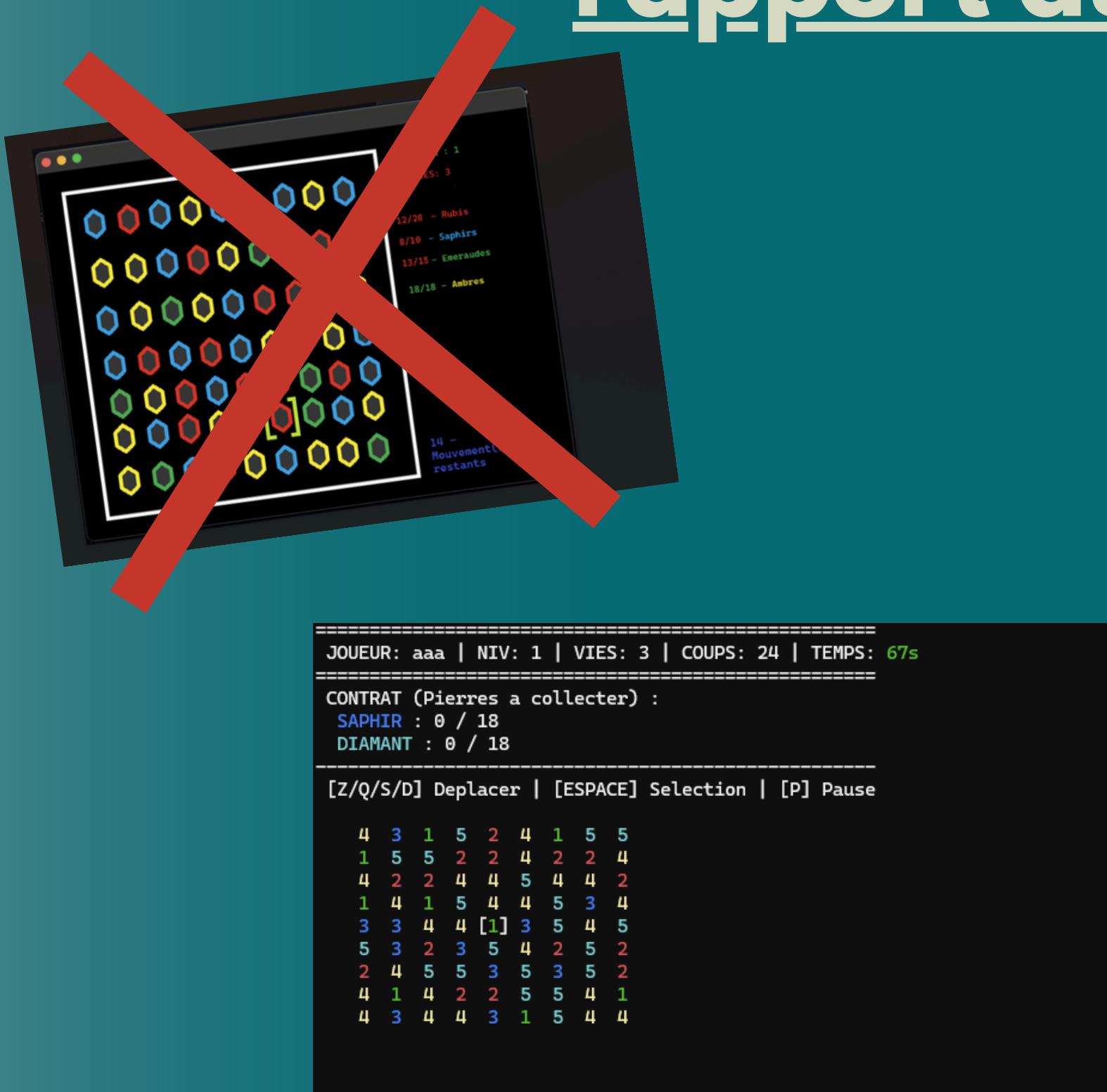


**JONATHAN : Logique / Règles**



**SOFIA : Affichage / IHM**

# Modifications par rapport au mi-parcours



- **Changements de conception**
- **Ajustements techniques**
- **Fonctionnalités modifiées ou abandonnées**

# Contenu des fichiers

## header

### config.h

```
● ● ●  
1 #ifndef CONFIG_H  
2 #define CONFIG_H  
3  
4 #define LIGNES 9  
5 #define COLONNES 9  
6 #define VIES_INIT 3  
7 #define FICHIER_SAUVAGEARDE "sauvegarde.txt"  
8  
9 #endif
```

### partie.h

```
● ● ●  
1 #ifndef PARTIE_H  
2 #define PARTIE_H  
3  
4 #include "config.h"  
5  
6 // fonctions de session  
7 void sauvegarderPartie(char pseudo[], int niveau, int vies);  
8 int chargerSauvegarde(char pseudo[], int *niveau, int *vies);  
9 int LancerNiveau(char pseudo[], int niveau, int *vies, int musiqueActive);  
10  
11 #endif
```

### affichage.h

```
● ● ●  
1 #ifndef AFFICHAGE_H  
2 #define AFFICHAGE_H  
3  
4 #include "config.h"  
5 #include "affichage_console.h"  
6  
7 // --- Prototypes des utilitaires ---  
8 void text_color(int c);  
9 void bg_color(int c);  
10 void hide_cursor();  
11 void show_cursor();  
12 void clrscr();  
13  
14 // --- Prototypes des fonctions principales ---  
15 void afficherInfosHUD(char pseudo[], int niveau, int coups, int vies, int objectifs[6], int progression[6], int tempsRestant);  
16 void afficherPlateau(int grille[LIGNES][COLONNES], int cx, int cy, int selActive, int selX, int selY);  
17 void afficherRegles();  
18  
19 #endif
```

### jeu.h

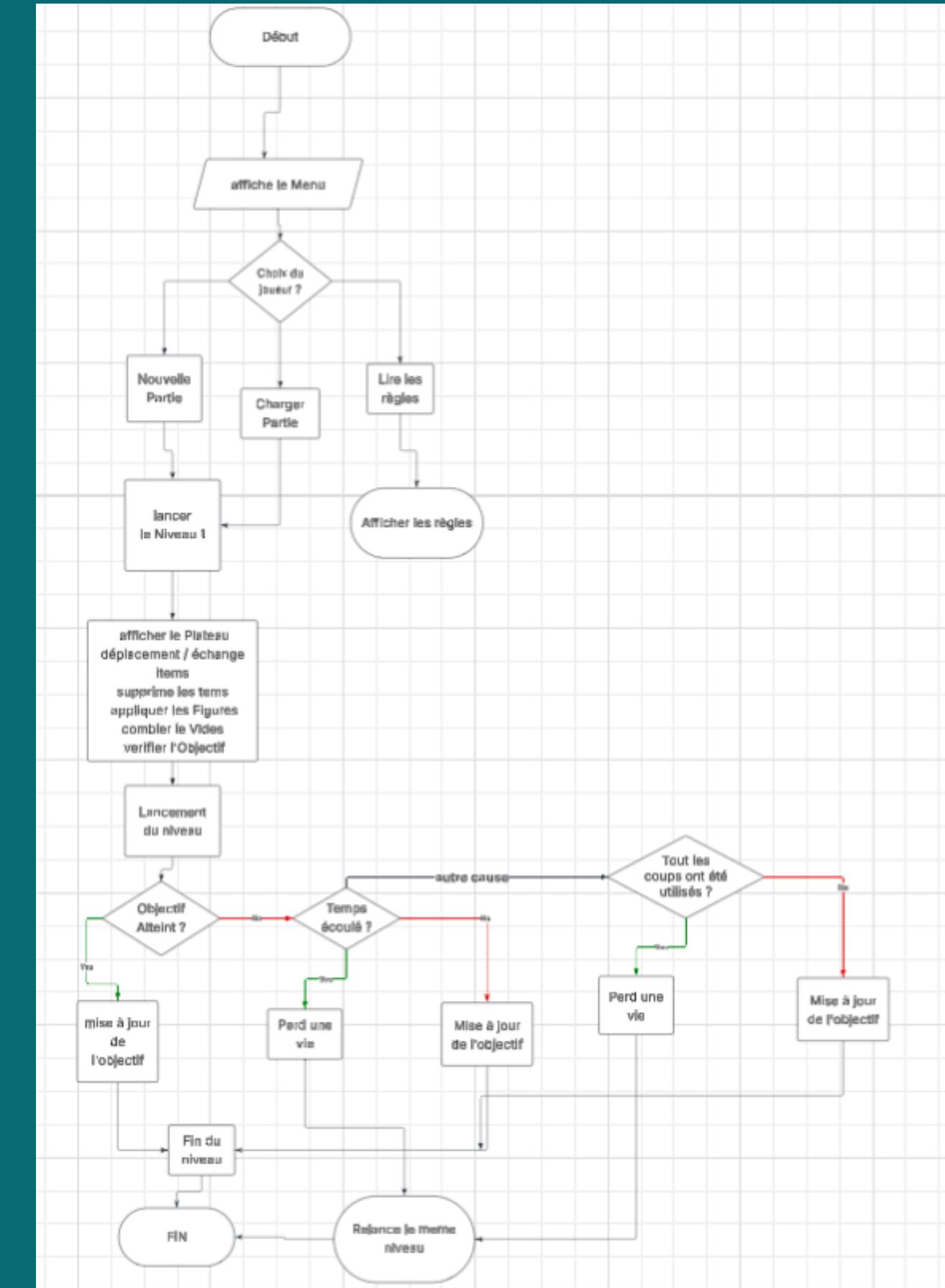
```
● ● ●  
1 #ifndef JEU_H  
2 #define JEU_H  
3  
4 #include "config.h"  
5  
6 void creation_grille(int grille[LIGNES][COLONNES]);  
7 void modif_grille(int grille[LIGNES][COLONNES]);  
8 void gravite(int grille[LIGNES][COLONNES]);  
9  
10 int resoudre_plateau(int grille[LIGNES][COLONNES], int progression[6]);  
11  
12 void genererObjectifs(int niveau, int objectifs[6]);  
13 int verif_victoire(int objectifs[6], int progression[6]);  
14  
15 #endif
```

# Graphe d'appels - Structure globale du code

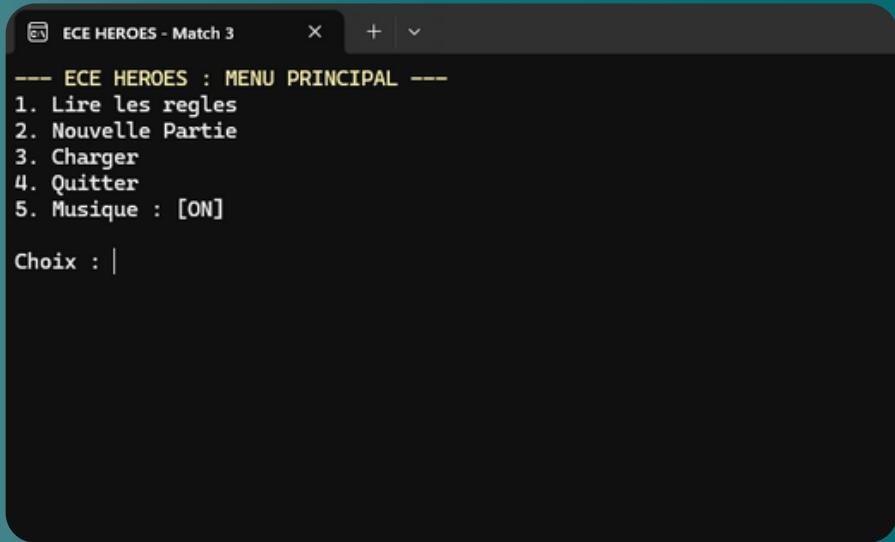
## Symboles pour le logigramme :

- **Rectangle:** fonction
- **Losange :** décision
- **Parallélogramme :** entrée/sortie

**Ovale:** début / fin



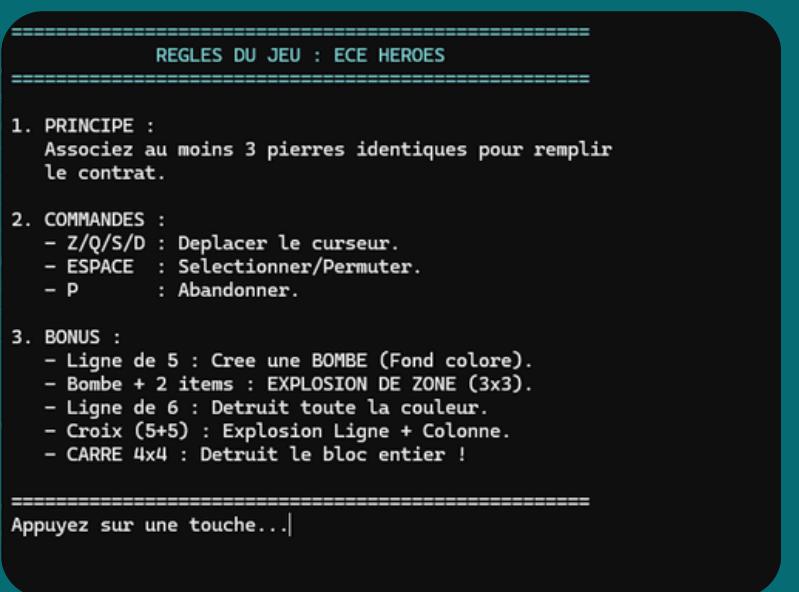
# Tests et résultats :



Menu principal



Console lors du jeu



Règles du Jeu



## Vérification



## Fonctionnement



## Résultats

# Bilans individuelles et collectifs

## Bilan collectif

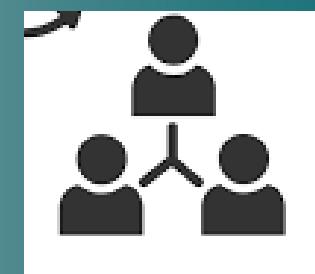


Travail réalisé

Organisation



Réussites



Difficultés

Compétences acquises

## Bilan individuel



Tâches réalisées



Compétences développées



Réussites

Difficultés personnelles

Rapports au projet

# Outils utilisés :

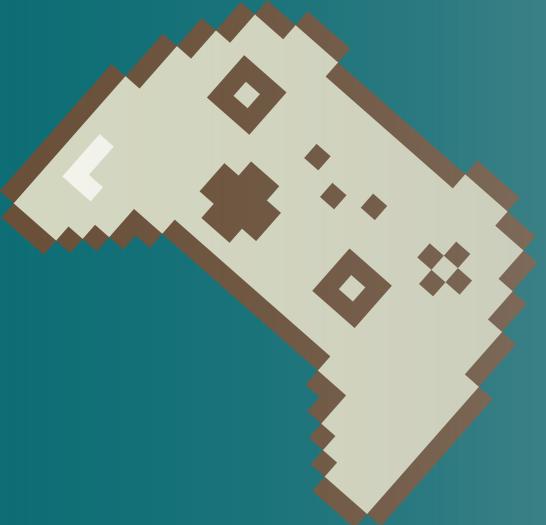


A screenshot of a GitHub repository named "Match-3". The repository is public and has 1 branch and 0 tags. The commit history shows 25 commits from user "Aksel7" over the past 3 weeks. The commits are as follows:

File	Message	Time Ago
Assemblage.c	Enfin fini ?	34 minutes ago
Jeu_Final.exe	Ajout de la gestion de la musique et ajustement de la difficult...	6 minutes ago
Jeu_Heroes.exe	Suppression des fichiers inutiles et mise à jour de la sauvega...	1 hour ago
README.md	Enhance README with project overview and setup	3 weeks ago
affichage.c	Enfin fini ?	34 minutes ago
affichage.h	Enfin fini ?	34 minutes ago
affichage_console.c	modifs - ajouts bombes	11 hours ago
affichage_console.h	Modif code et ajoute du .h fourni par les profs	12 hours ago
config.h	Enfin fini ?	34 minutes ago
jeu.c	Ajout de la gestion de la musique et ajustement de la difficult...	6 minutes ago
jeu.h	Enfin fini ?	34 minutes ago
main.c	Ajout de la gestion de la musique et ajustement de la difficult...	6 minutes ago
musique.c	Ajout de la gestion de la musique et ajustement de la difficult...	6 minutes ago
musique.h	Ajout de la gestion de la musique et ajustement de la difficult...	6 minutes ago
sauvegarde.txt	Ajout de la gestion de la musique et ajustement de la difficult...	6 minutes ago

The repository also includes sections for About, Releases, Packages, Contributors, Languages, and Suggestions.

# Les sources



## Les liens :

### BOOSTCAMP:

[https://boostcamp.omneseducation.com/pluginfile.php/5325712/mod\\_resource/content/3/Projet\\_Informatique1\\_ING1\\_semestre1\\_2025\\_2026.pdf](https://boostcamp.omneseducation.com/pluginfile.php/5325712/mod_resource/content/3/Projet_Informatique1_ING1_semestre1_2025_2026.pdf)

### Guide sur ce que fait “conio.h”:

<https://www.geeksforgeeks.org/c/non-standard-input-output-functions-in-c/>

### YouTube explications sur le programme C:

<https://www.youtube.com/watch?v=3Fr-BVdrAk0&list=PLEagTQfl6nPOWS4JPnxW5pRVgeyLuS5oC>

### Explications sur le C

<https://www.w3schools.com/c/>

### Intelligence Artificielle:

<https://gemini.google.com/app>

# Conclusion

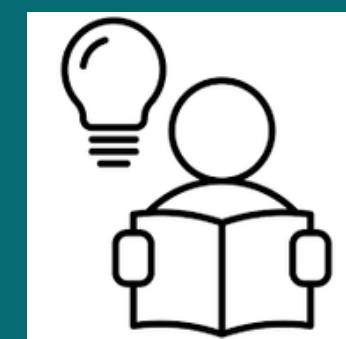
## Notre Projet d'infos n°1



Code : logique, grille,  
combinaisons et gravité.



Équipe : les tâches, suivi, les  
réunions et l'aide.



Appris : les règles, les tests, la  
créativité et la pratique.



Merci pour votre  
écoute

