



Made by :  
*Alex Garin*  
*Robin Loisil*  
*Maxence Tardivel*

*Elèves de première générale du lycée Rabelais à Saint-Brieuc ayant pour professeur de  
NSI : Mr. Leleu, sont ravis de vous présenter Drawwy !*



# La naissance de Dawwy

Au commencement, Drawwy n'était pas, n'existait pas.

On avait premièrement pensé à un projet totalement différent, un projet liant le covoiturage à l'art, cependant cette idée ne nous enjouait pas tellement et nous préférâmes nous tourner vers ce choix de jeu consistant à reproduire la première trace d'art de l'humanité :

**Le dessin**

Nous nous sommes donc naturellement demandé comment pouvait on lier l'art qu'est le dessin à ce que nous avons appris au cours de ce semestre ?

Nos objectifs étaient simples : donner le meilleur de nous-même en un temps assez restreint pour accomplir l'œuvre dont nous sommes aujourd'hui très fiers.



# Présentation de l'équipe



## Alexandre Garin

Rôle : Staff engineer

S'est occupé du mode multijoueur, de la photo de profil et a coordonné les membres de l'équipe à merveille !



## Robin Loisl

Rôle : UX/UI Design/Developer

S'est occupé de tout ce que les joueurs voient (UI), des achèvements ainsi que les crédits.



## Maxence Tardivel

Rôle : Développeur

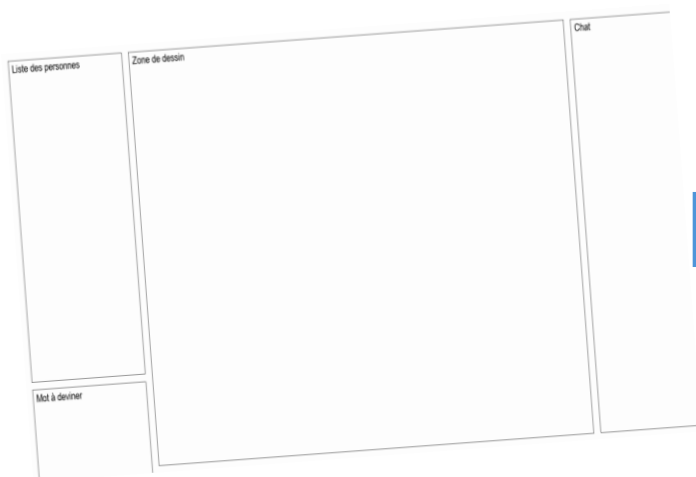
S'est occupé du mode solo ainsi que du shop

Nous tenons à ajouter que les parties dont nous nous sommes occupés n'ont pas été faites chacun dans notes coin, en cas d'aide chacun était là pour aider l'autre quitte à laisser son travail pendant quelques heures de côté.

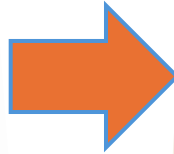
# Présentation des différentes étapes du projet

## Le commencement :

La première chose réalisée dans le jeu a été l'interface graphique du multijoueur sans serveur :



Croquis



Rendu après l'avoir mis dans le jeu

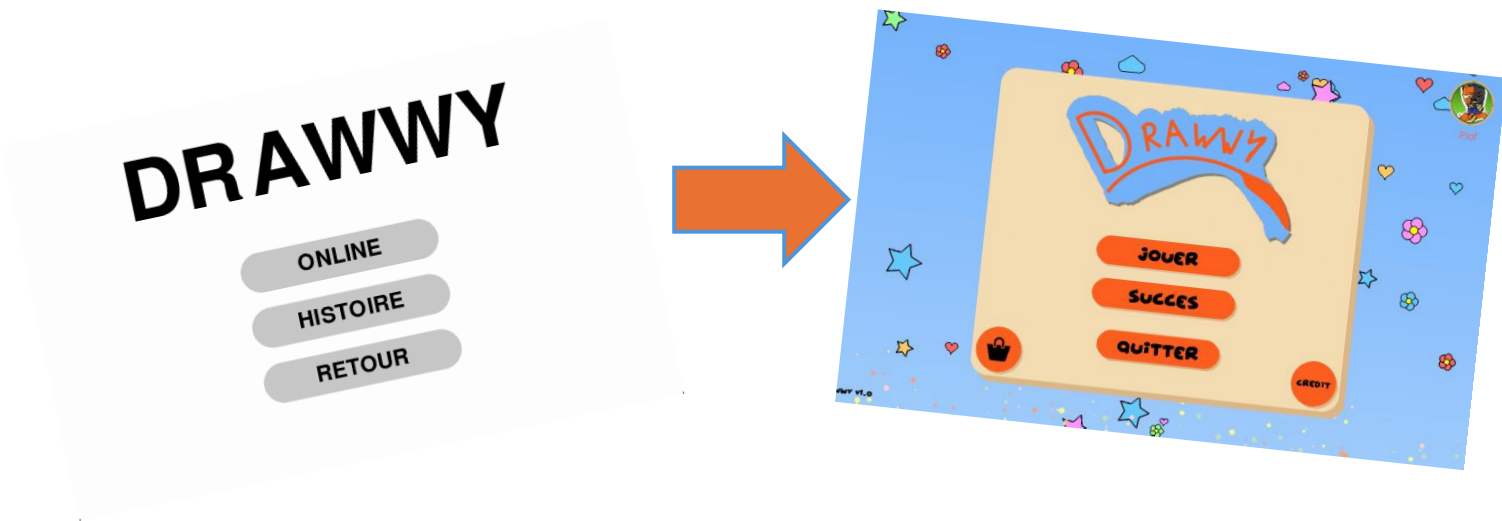
En même temps, la phrase a été faite ainsi que le minuteur et le choix des couleurs. Le chat et les points ne marchaient pas encore et le minuteur en faisait un peu à sa tête.

A ce stade, le but n'était pas de faire un menu très complet, sans solo ni shop mais vu qu'il nous restait beaucoup de temps pour perfectionner le jeu, on l'a perfectionné.

## Les updates:

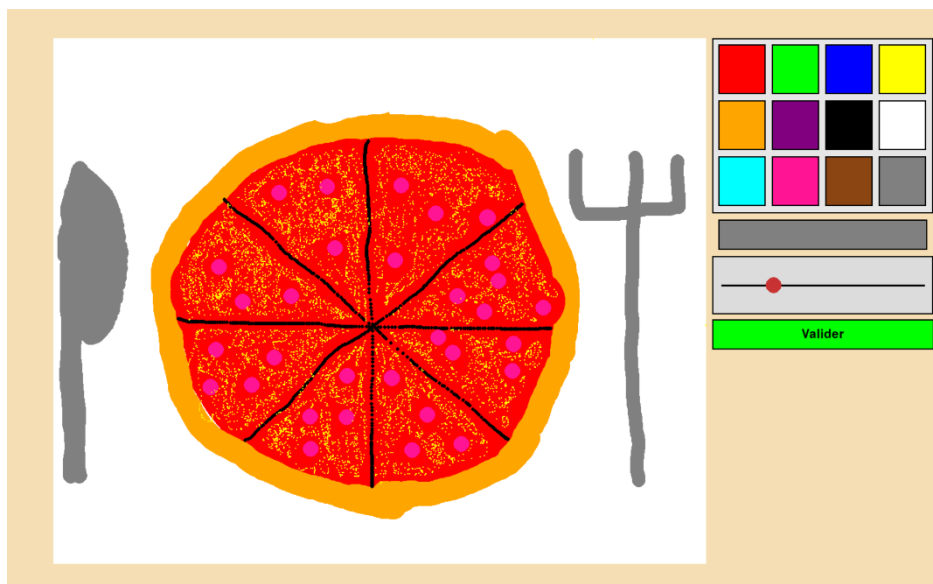
Naturellement après s'être mis d'accord sur le fait de rajouter un mode solo et donc un menu au jeu. Pendant que Robin et Maxence s'occupent de ces améliorations, Alexandre organisait le multijoueur et la version web du jeu.

Voici la différence entre le menu du jeu au tout début et le final :



Le Solo quant à lui, était encore à la phase de bêta mais on pouvait dessiner et on s'amusait déjà pas mal, bien que tout ce qui est thème, dessin à reproduire, gain d'étoiles n'étaient pas encore présents.

Voici un dessin fait par Robin Loisil pour le test :



## Le grand final :

Une fois le multijoueur et les graphismes finis, Alexandre a repris le solo et gérer l'avatar, Maxence s'occupait du shop et Robin des Achèvements et des crédits :



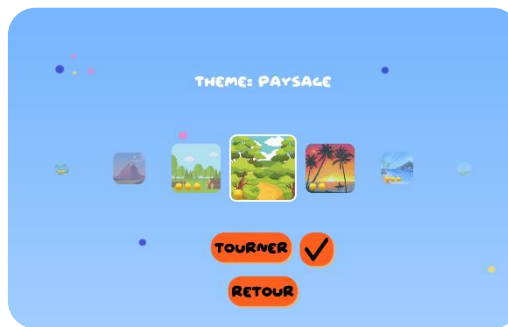
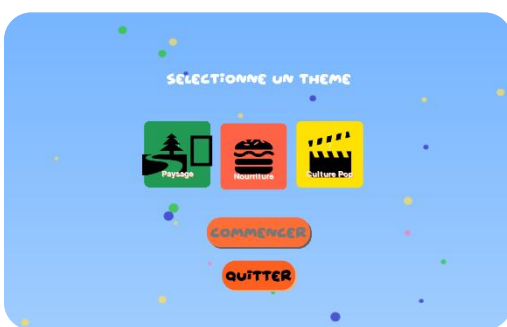
Interface de la boutique



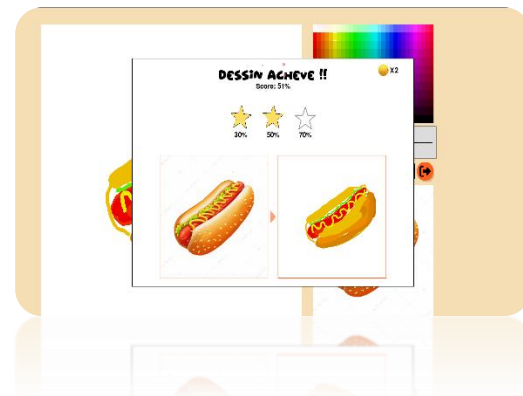
Avatar



Interface des succès



Cheminement du mode solo



Mode multijoueur sur le web



Mode multijoueur dans le jeu

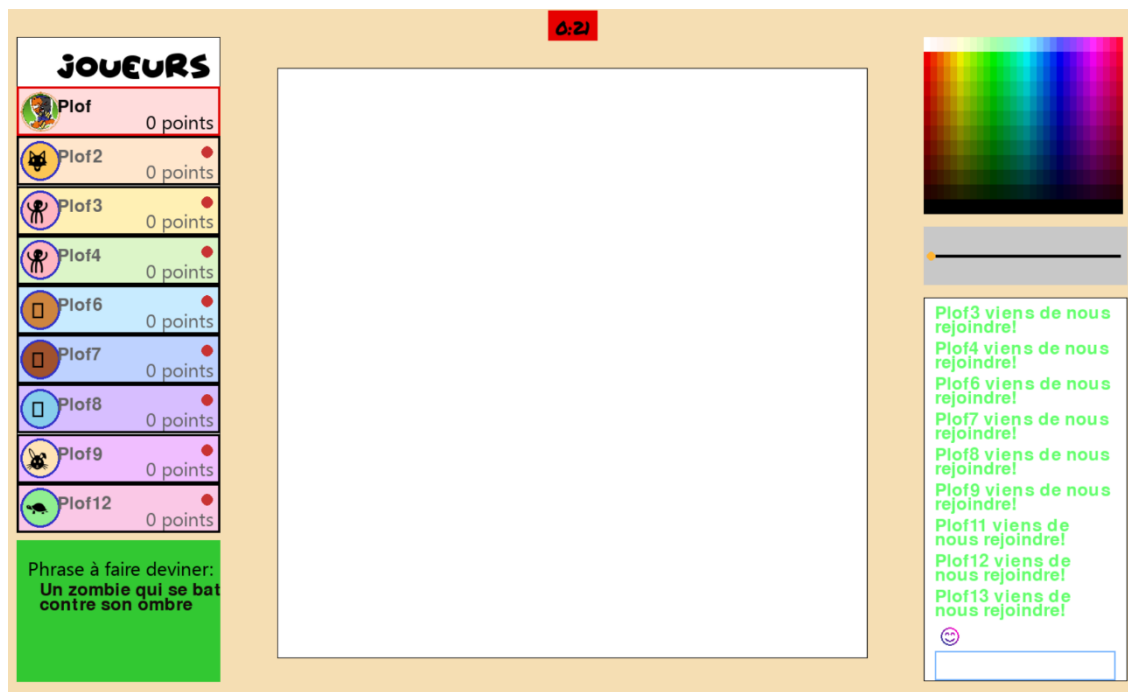


## Le projet maintenant...

Au moment du dépôt, le projet est pour nous très complet, il nous reste quelques trucs à améliorer que l'on verra dans la page suivante. Ce qui nous manque le plus pour l'instant est le manque de bêta-test pour des retours de bugs, des améliorations...

Ce qu'on a accompli a dépassé nos espérances du début et nous sommes vraiment très fiers de ce que nous avons accompli.

Malgré l'absence de bêta test, nous avons quand même fais des tests de notre côté comme la limite de joueurs potentielle dans une partie ou encore le fait de quitter alors qu'on est dessinateur :

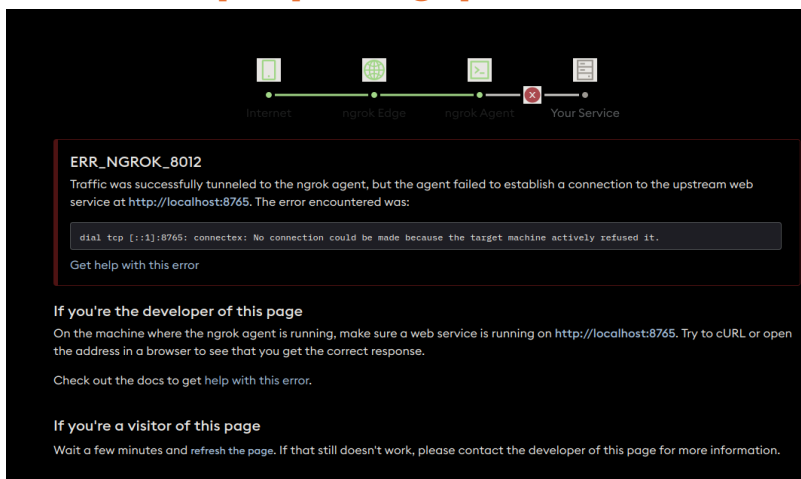


(Il n'y a pas de limite de joueurs physique mais les noms au bout d'un moment la dernière case, il n'apparaîtra que le dernier connecté)

# Les difficultés rencontrés

En termes de bugs nous en avons connus des centaines, certains étaient juste liés à une erreur de syntaxe ou encore à un fichier qui n'existaient pas cependant la plupart sont des bugs plus gros et peuvent prendre parfois plusieurs heures à debugger pour les plus ténaces.

Voici quelques bugs pas forcément très compliqués mais intéressants :



Le bug ici viens de l'impossibilité du joueur à se connecter aux serveurs.

Pour le résoudre, il fallait simplement que le premier qui a lancé le serveur ferme son terminal

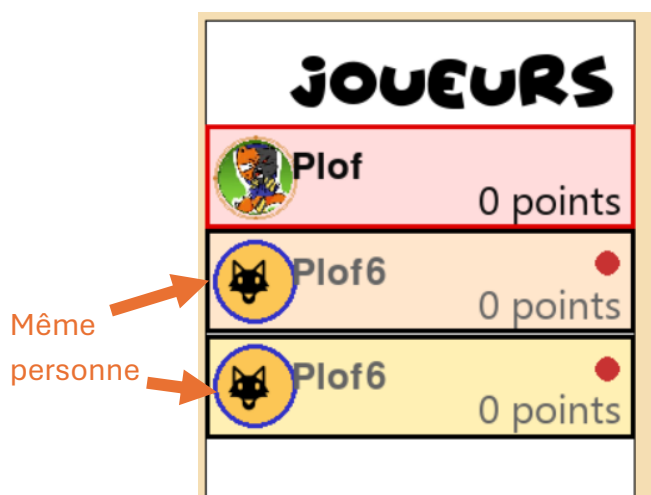


Ce bug ci est que nos couleurs sont doublées et se dédoublent à chaque fois que l'on quitte et revient sur l'avatar

On avait simplement mis un. append () qui se répétait a chaque fois

Celui-ci, en multijoueur montre 3 joueurs alors que pourtant il n'y a que 2 personnes connecté

On l'a fixé en perfectionnant la déconnexion.





## Les améliorations que l'on peut rajouter :

On a pensé à faire en sorte que lorsqu'on dessine sur la zone, au lieu de simplement tracer, il y ait un mode où l'on peut sélectionner des formes précises comme des carrés des ronds ou encore des triangles.

Toujours dans la partie graphique, nous avons aussi pensé pouvoir annuler l'action qu'on a fait juste avant avec ctrl z et revenir à l'action d'après avec ctrl y

Ces améliorations, nous les avons rajoutées pendant un court instant mais les avons supprimés à cause de bugs.

Finalement nous pensons qu'avec un peu plus de temps nous aurions eu le temps de perfectionner le jeu avec quelques ajouts comme ceux cités précédemment mais on est vraiment très satisfait de ce projet qui nous tient beaucoup à cœur

Ce projet nous a beaucoup appris comme les classes, la communication inter-serveur ou encore le fait d'utiliser des éléments nouveaux de pygame que nous ne connaissions pas avant. Pour apprendre tout ça, nous avons regardés des vidéos ou encore des sites fais pour ça sur Internet.

# MERCI D'AVOIR JOUÉ A DRAWWY