

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Édition 2022**  **DOSSIER DE CANDIDATURE**  **PRÉSENTATION DU PROJET** |

Une image contenant extérieur, bâtiment, debout, immeuble résidentiel

Description générée automatiquement



**NOM DU PROJET : MysteryLand**

**> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :**

**MysteryLand est un jeu vidéo de type RPG (role playing game) où l’on incarne un personnage qui se retrouve dans au beau milieu d'un complot du gouvernement. Le but du joueur sera de résoudre des énigmes, de combattre des ennemis et de s'infiltrer de manière furtive afin de sauver la ville du danger qui l'a menace.**

**> ORGANISATION DU TRAVAIL :**

David : Élève de terminale au lycée Blaise Pascal de Clermont-Fd avec les spécialités NSI et Maths.

* Programme python Pygame
* Cartes du jeu (Lobby)

Yanis : Élève de terminale au lycée Blaise Pascal de Clermont-Fd avec les spécialités NSI et Maths.

* Programme python Pygame
* Cartes du jeu

Jules : Élève de terminale au lycée Blaise Pascal de Clermont-Fd avec les spécialités NSI et SI.

* Cartes du jeu (Prison)
* Site internet

**LES ÉTAPES DU PROJET :**

**> 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*

**> 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 ?)*

**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*