

# CREATION D'UN JEU VIDEO

En Java, en ajoutant du gameplay  
à partir d'une base existante.



Conception d'un jeu



Projet guidé – seul  
utilisation d'une base de code existante



4 semaines



Implémenter le plus de  
mécaniques possibles

## OUTILS



NetBeans



Java



GitLab

## COMPÉTENCES TECHNIQUES DÉVELOPPÉES



Manipulation avancée des  
classes Java



Gestion de tableaux de  
plateau 2D



Maîtrise du git : seul et sans  
branche

## COMPÉTENCES HUMAINES



Gestion du temps



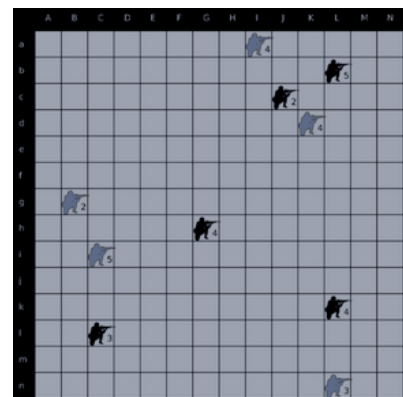
Persévérance (des niveaux de  
plus en plus complexes)



Amélioration de mon organisation  
et méthode de travail grâce à Git



Séparer les objectifs  
en petites fonctions  
avec des tests indépendants



## METHODOLOGIE

### Implémentation

Utiliser les sous-fonctions  
pour atteindre l'objectif  
final.

4

### Développement

Coder, tester et documenter  
une fonction

3

### Séparer les objectifs

Décomposer les objectifs  
pour une approche  
structurée.

2

### Comprendre l'objectif

Analyser les attentes de  
chaque niveau

1

## RESULTAT FINAL

11 niveaux fonctionnels sur 14

Respect des mécaniques prévues pour chaque niveau

