

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Édition 2023**  **DOSSIER DE CANDIDATURE**  **PRÉSENTATION DU PROJET** |

Ce document est l'un des livrables à fournir lors du dépôt de votre projet : 4 pages maximum (hors documentation).

Pour accéder à la liste complète des éléments à fournir, consultez la page [**Préparer votre participation**](https://trophees-nsi.fr/preparer-votre-participation).

Vous avez des questions sur le concours ? Vous souhaitez des informations complémentaires pour déposer un projet ? Contactez-nous à [**info@trophees-nsi.fr**](mailto:info@trophees-nsi.fr).

**NOM DU PROJET :**

**> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :**

*• Idée et objectifs*

*• Origines et intérêts du projet*

*• (...)*

Notre idée d’origine était de créer une chose plus ambitieuse que le projet de l’an dernier un « Pac-Man » ; de fil en aiguille nous sommes arrivés au point de faire un jeu avec les mêmes fonctionnalités que Mario Bros. Nos objectifs initiaux étaient de créer un jeu multijoueur sur un même appareil. Ce jeu comporterait plusieurs mondes (qui sont représentés par les différents pays dans le monde), pouvoirs (feu, étoile, glace, écureuil, hélice) et Easter Egg (un monde histoire comportant des camarades de classes).

Notre intérêt pour la programmation, nous à pousser à apprendre de nouvelles méthodes pour optimiser et améliorer ce projet comme avec l’utilisation des masques de pygame ; mais aussi d’observer nos propres limites.

**> ORGANISATION DU TRAVAIL :**

*• Présentation de l’équipe (prénom de chaque membre et rôle dans le projet)*

*• Répartition des tâches*

*• Organisation du travail (répartition par petits groupes, fréquence de réunions, travail en dehors de l’établissement scolaire, outils/logiciels utilisés pour la communication et le partage du code, etc.)*

**LES ÉTAPES DU PROJET :**

*• Présenter les différentes étapes du projet (de l’idée jusqu’à la finalisation 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*

Pour l’instant, nous avons réussi à implémenter toutes les fonctionnalités dites «de base » permettant au joueur de se rendre de l’écran principale au jeu, puis à pouvoir se déplacer, sauter, interagir avec les monstres et utiliser un pouvoir. Les fonctionnalités restantes serviront à relier au mieux les différents écrans et passer d’une phase de test à un jeu complet permettant de tout faire sans avoir besoin de le relancer. De plus, l’objectif final serai aussi d’avoir quelques monstres et pouvoir supplémentaire ainsi que de créer d’autre niveaux, le système pour sélectionner un niveau étant terminé mais les niveaux en même n’ont pas encore été créé.

Afin de vérifier l’absence de bug, nous avons tout d’abord réalisé des tests nous-même, vérifiant que le programme se comporte de la manière prévue dans différentes situations à chaque implémentation de fonctionnalité, en pensant à en prendre en compte un maximum. Ensuite il y a eu évidemment des tests en conditions réel, terminant le niveau d’un coup un fois toutes les fonctionnalités de base terminée non seulement nous même, mais aussi en demandant à des proches et des amis de jouer et de nous donner leur avis et ressenti à propos du projet. Cette étape nous à sembler importante car à force de passer autant de temps sur ce projet, certaine fonctionnalité qui peuvent nous paraître évidente ne le serais pas forcément pour un nouveau joueur.

En termes de difficultés, la principale pour nous serait le temps. Au vu de nos ambitions pour le projet, le temps a été la ressource la plus dure à gérer. Chaque fonctionnalité est en lien et interagis avec les autres, rendant leur implémentation pas forcément plus dure mais plus longue à tester et à faire en sorte qu’elle donne une bonne sensation en jeu. Pour faire en sorte que les fonctionnalités principales soient terminées a temps, la répartition du travail a été cruciale, il ne fallait pas se disperser et commencer par des choses inutiles mais se concentrer sur les fonctions de base nous permettant de lancer le jeu et faire des tests le plus rapidement possible.

**> 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 ?)*

Nos idées d’améliorations sont diverses ; le choix du personnage, l’utilisation de manettes de Wii pour simplifier l’accès aux commandes, le nombre d’utilisateurs, des magasins de Toad avec divers mini-jeu.

Notre Stratégie de diffusion à large échelle serait d’utiliser les divers réseaux sociaux pour faire de la publicité et laisser ce projet sur diverses plateformes connues pour simplifier l’accès à son téléchargement ; Nous pensons qu’avec les diverses niveaux, pouvoirs ce jeu pourra intéresser les personnes fans de Mario Bros car les deux on une ressemblance mais avec la dimension qu’on peut faire le tour du monde avec ces mondes que ce soit l’Europe, le Moyen-Orient, l’Amérique.

Si on devait refaire, on essayerait de faire plus rapidement les fonctionnalités de base pour avoir plus de temps dans les éléments secondaires car nous nous sommes séparés en deux groupes avec un sur les fonctionnalités de base et l’autre sur les menus. Le temps a été notre principale problème dans ce projet et cette séparation en deux groupes nous as fait perdre un temps qui nous est nécessaire pour améliorer ce projet au maximum de nos capacités.

**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*