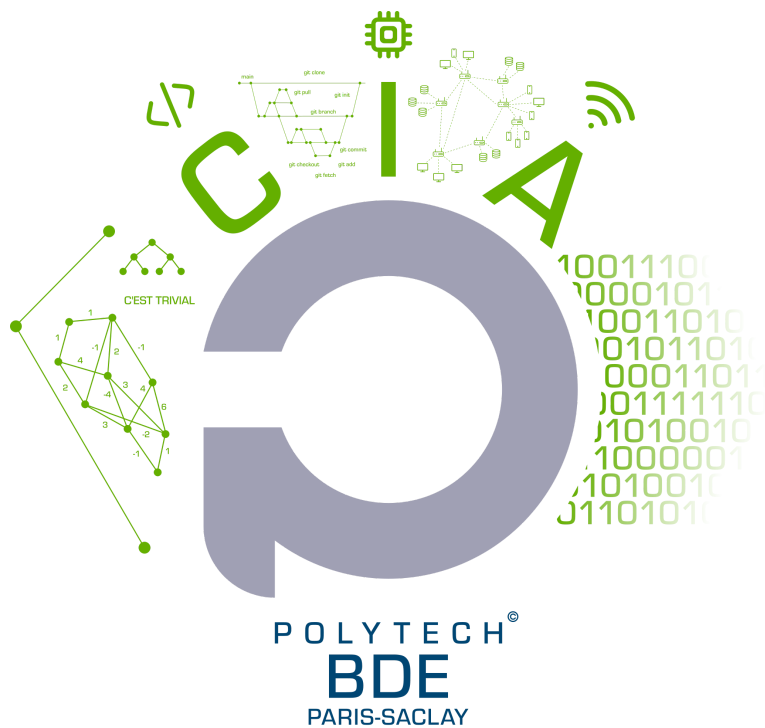


# GameJam - 14/11/2024 to 19/12/2024

## Mod Minecraft



### Organisateurs:

- David LUCA ;
- Julien TAP.

### Jury :

- David LUCA ;
- Julien TAP ;
- Maxime DAUPHIN.

# MINECRAFT

**Prêts pour une nouvelle aventure signée CIA-PoPS ?**

On vous met au défi de créer un mini-jeu vidéo !

Pour simplifier les choses et vous lancer facilement, votre mission sera de développer un mod pour Minecraft Forge 1.20.1.





curseforge

# Règles de la GameJam

## Ce qui est autorisé :

- Former des équipes de **une à deux personnes** (la taille de l'équipe sera prise en compte dans la notation).
- Utiliser des **ressources de textures** (textures, modèles 3D, etc.).
- S'**inspirer** de cartes Minecraft déjà existantes.

## Ce qui est interdit :

- **Utiliser une IA pour générer le code** à votre place. L'autocomplétion suggestive est tolérée ("void main\*() {" = ) , mais l'utilisation d'une IA pour générer des blocs de code entiers ("J'ai un projet qui ..." = ) est interdite. Nous porterons une attention particulière à ces cas lors de la revue.
- **Copier-coller** partiellement ou intégralement le code d'un mod déjà existant.
- **Reprendre telle quelle une carte**, sans adaptation. Les modifications doivent être notables et significatives.
- **Utiliser un mod déjà existant implémentant certaines fonctionnalités sous forme d'API**. Vous pouvez en revanche utiliser des mods pour la création de votre map (WorldEdit, etc.), tant qu'ils ne sont pas présents dans le rendu final.

## Ce que vous devez faire :

- **Mettre votre code sur GitHub** et envoyer le lien de votre dépôt à [cia.polytech@gmail.com](mailto:cia.polytech@gmail.com). Si vous souhaitez garder votre dépôt privé, veuillez ajouter le compte GitHub CIA-PolytechPS comme collaborateur. Vous pouvez aussi simplement envoyer une archive de votre projet à la même adresse mail.
- **Faire une présentation de votre projet**.
- **Écrire un README.md** clair et concis décrivant votre mod.
- **Coder en Java ou Kotlin**.
- **Respecter les contraintes** détaillées ci-dessous.

# Contraintes

**Date limite d'envoi** : 16/12/2024 à 12:00 (UTC+1) (Séance de clôture le 19/12/2024)

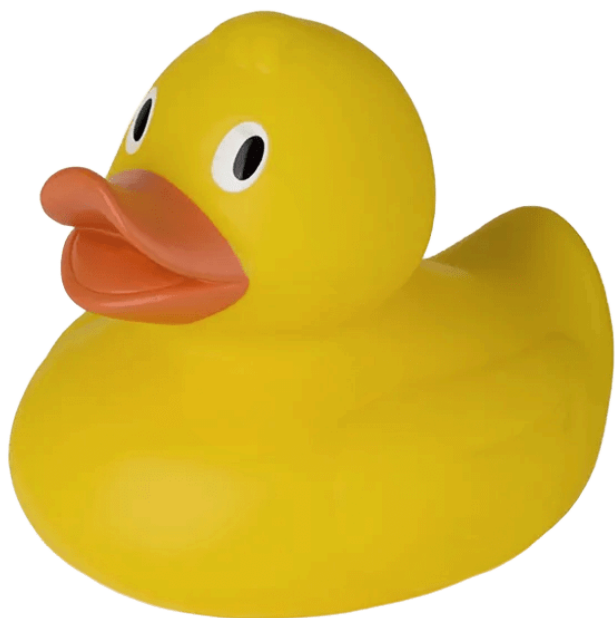
Voici les éléments que vous devrez respecter pour votre mod :

- Vous devrez créer un mod, **simple ou complexe**, incluant les éléments ci-dessous.
- Si vous incluez une carte ou d'autres ressources dans votre mod, transmettez-les également. Vous avez le **droit** d'utiliser des ressources **déjà existantes**, mais vous devez y **apporter des modifications**.
- "Mardin Soner, ancien président du club d'informatique d'un lycée de banlieue parisienne, passait ses soirées, entre deux sessions de gaming, à réfléchir à de nouveaux projets pour le club. Il est vrai qu'avec une longévité d'un an seulement, le club n'avait pas connu le succès escompté, contrairement à d'autres, plus festifs, diront certains. Ces heures passées à ressasser ses idées auraient été impossibles à vivre sans le soutien de son ami Pebble, son compagnon de toujours, présent dans les moments difficiles. Ce fier canard jaune était à l'écoute, attentif au moindre détail et prêt à le raisonner si besoin. Hélas, après une soirée un peu trop arrosée, Pebble s'est fait enlever !"
- Votre mod devra inclure **Pebble** et lui attribuer une **fonctionnalité jugée utile** dans le contexte de votre mod.

Par exemple, vous pouvez tenter de recréer un jeu à l'intérieur de Minecraft ou simplement concevoir un mod utilitaire.

Votre créativité représentera une part importante de votre notation : amusez-vous et lâchez-vous !

**Pebble :**



# Notation

Les critères de notation seront :

- **Créativité** (35) ;
- **Code source** (20) ;
- **Documentation** (15) : votre README.md doit présenter clairement les fonctionnalités de votre mod, puis détailler la structure de votre code ;
- **Ergonomie du mod** (15) : votre mod doit être le plus simple d'utilisation possible (in-game) ;
- **Facilité de compréhension** (10) : le joueur ne doit pas avoir à chercher en ligne ou lire le README.md pour comprendre comment jouer à votre mod ;
- **Optimisation** (5) : si vous expliquez pourquoi vous avez choisi certaines méthodes et comment vous avez fait pour améliorer le fonctionnement de votre code.

Par exemple, si vous créez un mod complexe avec une histoire unique, vous pouvez obtenir la note maximale en créativité, mais pas forcément dans les autres critères. À l'inverse, si vous recréez un mod utilitaire déjà existant (sans oublier d'ajouter Pebble), vous n'aurez alors presque aucun point en créativité, mais vous pourriez obtenir la note maximale pour tous les autres critères.

Pour les meilleurs candidats, nous vous demanderons de faire une **présentation** de votre mod au **jury** lors de la **séance de clôture** de la Game Jam, pour obtenir des points **bonus** qui pourraient faire la différence.

N'oubliez donc pas de vous préparer pour une présentation le **jour J**, car vous ne serez pas prévenus à l'avance.

**Aucun point** ne doit donc être négligé lors de la création de votre mod.

Suite à la décision du jury, le vainqueur de la GameJam sera récompensé par un **cash prize de 50 €**.

# Ressources

## Outils de développement conseillés :

- IntelliJ IDEA (<https://www.jetbrains.com/fr-fr/idea/>)
  - Si vous possédez GitHub Education (<https://github.com/education>), vous avez accès à la version professionnelle via la toolbox de JetBrains (<https://www.jetbrains.com/fr-fr/toolbox-app/>)
- Git

## Système de modding :

- Forge
  - Téléchargement : <https://files.minecraftforge.net/net/minecraftforge/forge/>
  - Documentation : <https://docs.minecraftforge.net/en/latest/gettingstarted/>
  - Javadoc : <https://mcstreetguy.github.io/ForgeJavaDocs/1.20.1-47.2.0/>

**Attention** : Si vous ne possédez pas Minecraft, l'utilisation de launchers **non officiels** pour lancer une version "offline" (crackée) est **illégal et déconseillé**. Des launchers tels que SKLauncher ou TLauncher peuvent présenter des **risques de sécurité**, notamment en raison de la présence de spywares. Il est fortement **recommandé** d'acquérir une version officielle de Minecraft.

## Pour créer des machines virtuelles :

- VirtualBox : <https://www.virtualbox.org/>