

# PROJET WINDEV

✚ INTITULÉ DU PROJET :

TRIVIALE POURSUITE

✚ TYPE DE PROJET :

GAMING DEVELOPMENT

✚ BINÔME :

BELKHOUS REDHA NABIL

➤ GROUPE : 1

GUERCHAOUI FAROUK ESSIDIK

➤ GROUPE : 2

SECTION : L2 INGÉNIERIE SYSTÈME D'INFORMATION ET LOGICIEL

ANNÉE D'ÉTUDE : 2012/2013

## I. Introduction

**Trivial Poursuite** est un jeu de société dont la progression dépend de la capacité du joueur à répondre à des questions de culture générale, éventuellement dans un domaine plus précis pour des versions plus ciblées du jeu.

Le jeu a été créé par deux Québécois Chris Haney et Scott Abbott. Il est édité d'abord au Québec en 1979 sous le nom de *Quelques arpents de pièges*. Il a ensuite été commercialisé en France sous le nom **Remue-méninges** avant de connaître le succès sous son nouveau nom de **Trivial Poursuite**. Il est aujourd'hui traduit en 19 langues et vendu en plus de 70 millions d'exemplaires ce qui en fait le jeu de société le plus vendu au monde après le Scrabble et le Monopoly.

C'est un jeu qui est très ludique et amusant, se basant sur un concept original qui consiste à essayer de bien répondre aux questions de chaque catégorie et de récolter tout les camemberts.



## II. Description du jeu

Loi du Jeu :

Il existe six catégories représentées par six différentes couleurs :

- Bleu : Géographie
- Jaune : Histoire
- Rose : Divertissements
- Marron : Art & Littérature
- Vert : Sciences & Nature
- Orange : Sports & Loisirs

Les règles sont très simples : on a un jeu de dé, des questions de différents thèmes dans des fiches, on a plusieurs joueurs (deux à six joueurs) et on dispose d'un tapis de jeu.



Le but est d'arriver sur les cases qui contiennent un camembert et de bien répondre à la question qui lui correspond afin d'acquérir le thème.

Après avoir défini celui qui va commencer, le joueur lance le dé et fait bouger son pion (porte camembert) dans la direction où il veut mais à un nombre précis qui est le résultat du dé. Chaque bonne réponse permet de rejouer et le jeu se poursuivra jusqu'à ce que tous les candidats arrivent à remplir leurs pions (avec les camemberts).

Présentation du projet :

Mon camarade et moi avons choisi de réaliser ce jeu mais en lui apportant notre petite touche personnelle.

Tout en gardant l'idée générale on a voulu revisiter Trivial Poursuite mais en lui redonnant de nouvelles lois et de nouveaux principes de jeu.

On a six thèmes représentés par six couleurs :

Vert : Catégorie Films et séries

Bleu : Catégorie Music

Violet : Catégorie Jeux Vidéos

Jaune : Sport

Rouge : Manga

Orange : Culture Générale

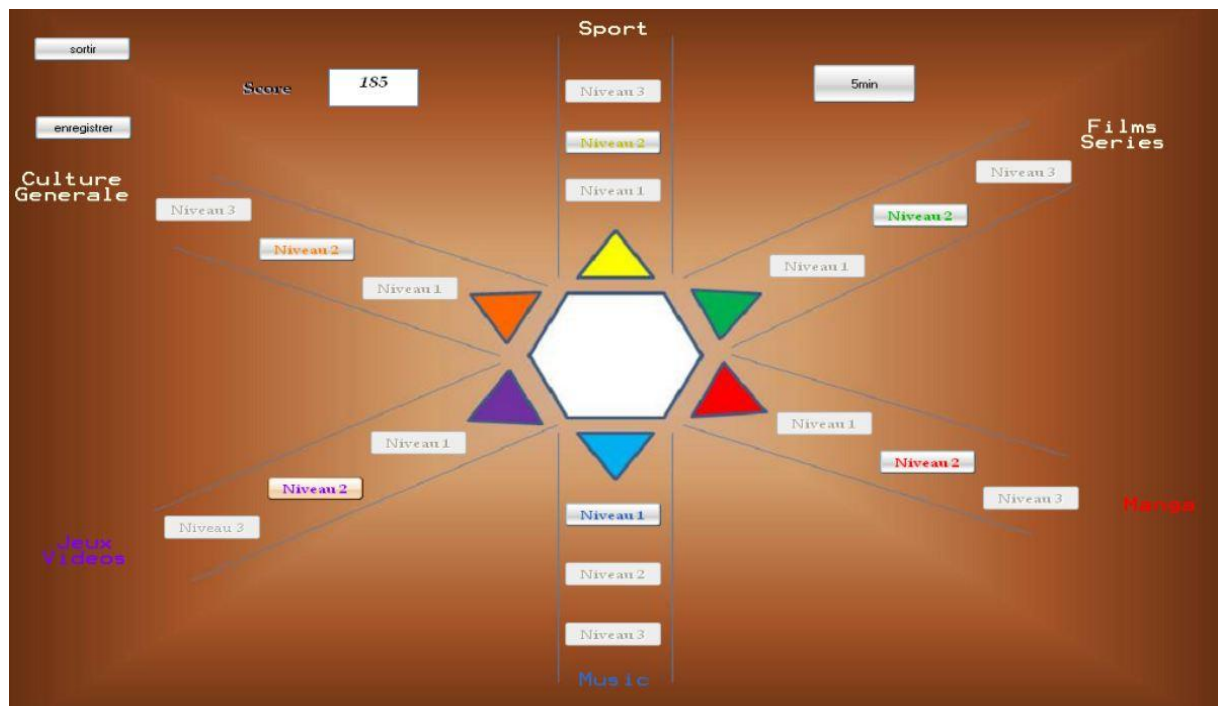
Chaque thème comprend 3 niveaux de difficulté.

Le niveau 1 contient 3 questions avec deux choix de réponses et chaque bonne réponse apportera 10 points.

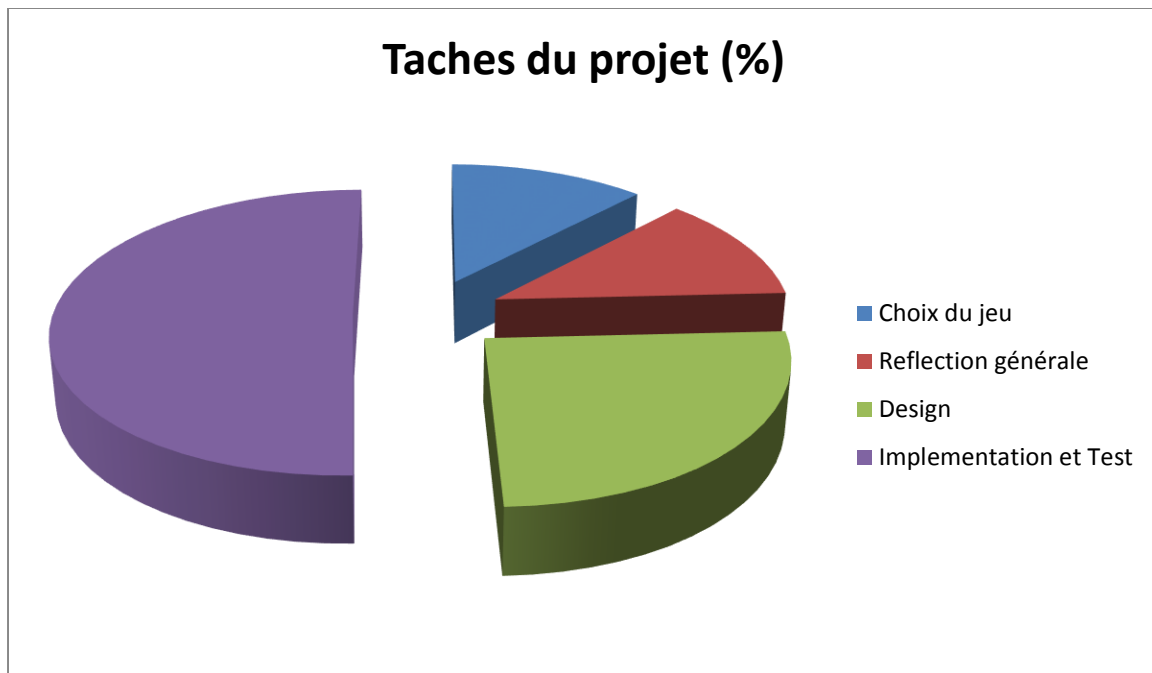
Le niveau 2 contient 4 questions avec trois choix de réponses et chaque bonne réponse apportera 15 points.

Le niveau 3 contient 5 questions avec deux choix de réponses et chaque bonne réponse apportera 20 points.

On aura 5 minutes pour répondre au maximum de questions, à la fin il faudra comptabiliser le plus grand nombre de points.



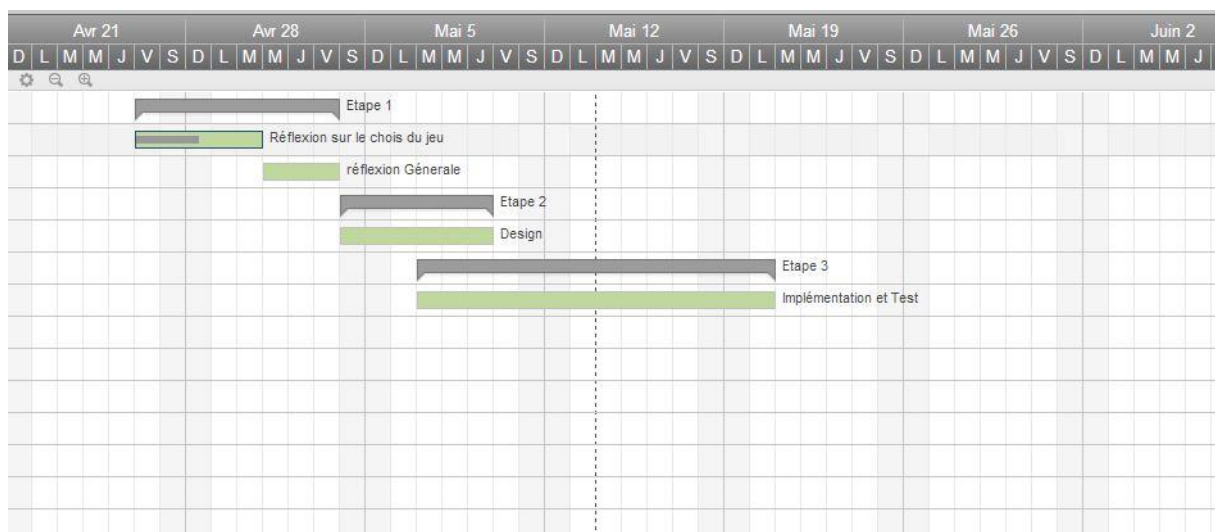
Organigramme général des tâches :



- 1- Choix du jeu : Correspond à la période dans laquelle on a défini le choix de notre jeu après de nombreuses recherches. (3 jours qui correspondent à 12.5%)
- 2- Réflexion générale : a consisté à réfléchir sur les possibilités de réalisations (design et Code source) (3 jours qui correspondent à 12.5%)
- 3- Design : Réalisation de l'interface graphique (5 jours qui correspondent à 25%)
- 4- Implémentation et Test : Réalisation des codes sources (10 jours qui correspondent à 50%)

Le projet a duré à peu près 3 semaines.

Diagramme de Gantt



### III. Conception

Présentation du Code source :

On a Réalisé une fenêtre mère, fenêtre du menu principal, fenêtre de l'avant jeu, fenêtre du jeu et 3 fenêtres pour chaque catégorie représentant les niveaux 1, 2 et 3.

- Description du code du Projet :

On a crée un tableau pour chaque niveau de chaque catégorie contenant les questions.

On a crée des variables qui vont contenir le score de chaque catégorie et le score final.

Enfin pour chaque niveau de chaque catégorie on a utilisé des marqueurs qui seront initialisées à zéro et qui à chaque bonne réponse contiendront 1 ce qui permettra de ne plus poser les questions auxquelles on a bien répondu.

*// marqueur film niveau 1*

*//si réponses de film niveau 1 juste alors jf1 = 1*

*Jf11 est un entier // pour question 1*

*Jf12 est un entier // pour question 2*

*Jf13 est un entier // pour question 3*

Exemple de marqueurs pour le niveau 1 de la catégorie film

- Description du code Fenêtre mère :

Elle contient un menu contextuelle est un bouton permettant d'accéder au menu principal.

Elle dispose aussi d'une procédure qui permet de la rendre invisible au bout de 20 secondes, cette procédure sera déclencher grâce a un timer.

- Description du code Fenêtre du menu principal :

Dans la fenêtre du menu principal on a 3 boutons.

Nouvelle partie pour débiter une nouvelle partie qui nous ouvre la fenêtre d'avant jeu et qui ferme la fenêtre du menu principal.

On a aussi le bouton reprendre la partie qui va nous permettre de reprendre la partie enregistrée.

Et le bouton quitter pour quitter le menu principal.

- Description du Code de la fenêtre de l'avant jeu :

Cette fenêtre contient un bouton qui va démarrer le jeu et elle dispose de la même procédure que celle de la fenêtre mère pour la rendre invisible et à l'affichage de cette fenêtre une information apparait.

- Description du code de la fenêtre du jeu :

On a déclaré une variable locale entière qui représente le nombre de minutes que va durer le jeu.

On a créé une procédure locale Chronometre () qui décrémentera chaque minute le temps et à la fin des 5 minutes sonnera la fin du jeu.

On a utilisé un Timer pour pouvoir donner l'effet du chronomètre. Dans le bouton BTN\_Chrono on a le lancement du chronomètre

Puis on initialise les niveaux, on met tout les niveaux 1 de toutes les catégories Actif et on Grise tous

On termine par initialiser les champs qui contiennent le score par la variable global Score.

Sur le volet, à chaque modification de la fenêtre on teste à chaque fois si le nombre maximum de points a été atteint ou non. S'il est atteint on ferme le jeu.

Enfin on a créé le volet Survol souris afin qu'à chaque survol de souris on puisse enregistrer les différentes modifications que ce soit pour le grisage des niveaux ou bien pour la mise à jour du score.

- Code des fenêtres de niveau 1:

Contient un libellé qui contiendra les questions et deux boutons pour les éventuelles réponses. On déclare un entier i qui jouera le rôle du choix au hasard des questions et on déclare deux booléens représentant les deux boutons.

A l'initialisation on initialise la fonction hasard puis on affecte la valeur de celle ci dans i.

Puis on teste quelle question sera posée et si elle a déjà été posée et on a répondu par une bonne réponse a celle-ci (grâce aux marqueurs).

Dans les boutons on trouvera:

Dans le volet Clic sur bouton

gbBtn qui sont nos booléens sont égales à vrai qui symbolise que le bouton est cliqué

Puis on teste par rapport à la question si le bouton choisi correspond à la bonne réponse ou non.

Les timers viennent exécuter chaque seconde la procédure locale chronometre () .

Et à la fermeture les booléens sont remis à faux.

Le même principe est exactement repris pour les fenêtres du niveau 2 (sauf qu'on a 3 boutons).

Puis à la fermeture de la fenêtre on remet les 3 boutons à faux.

Le même principe est exactement repris pour les fenêtres du niveau 3 (sauf qu'on a 4 boutons).

A la fermeture de ma fenêtre on remet les 3 boutons à faux.

Finalement la fenêtre Score contiendra le Score totale celui de Sport, Film, Manga, Jeux vidéos et Culture générale.

Cette fenêtre apparaîtra à la fin du jeu.

- Description du code de la fenêtre de score:

On a sept champs de saisie qui sont en mode affichage seul et qui affiche le score respective de chaque catégorie et le score final.



## **IV. Conclusion**

Taches qui n'ont pas pu être faites :

Nous aurions voulu faire ce qui suit :

- 1- Option de la langue. Pouvoir choisir la langue avec laquelle on veut jouer Anglais Allemand.
- 2- Pouvoir sauvegarder la partie et la reprendre plus tard (au niveau de la programmation).
- 3- Pouvoir jouer à plusieurs.
- 4- Avoir plus de choix de catégories et de questions.
- 5- Adapter des questions de types audio ou vidéo c'est-à-dire écouter une partie de chanson ou une réplique de film par exemple.
- 6- Pouvoir éditer des niveaux personnalisés réalisés par le joueur.
- 7- Pouvoir enlever définitivement les questions posées et non pas rendre la fenêtre invisible et la fermer (au niveau de la programmation).

Ce projet nous a beaucoup appris à-propos des différents problèmes que peut avoir un développeur. On a aussi appris comment gérer le temps les ressources de chacun et comme bien travaillé en équipe.