

# Projet logiciel : Arcade-Project

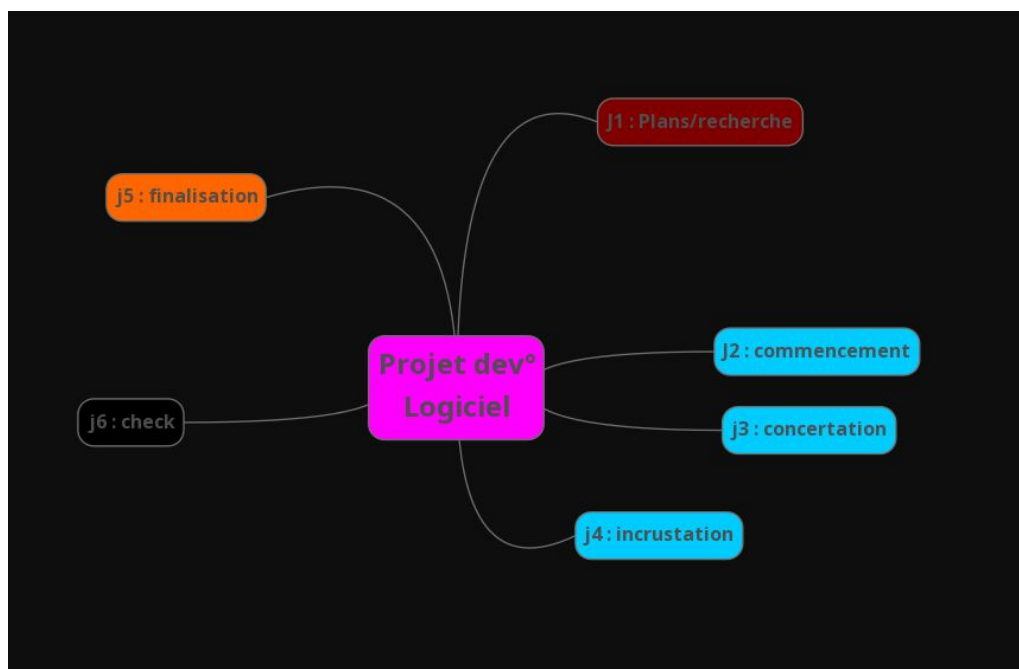
## PROJET PERSONNEL :

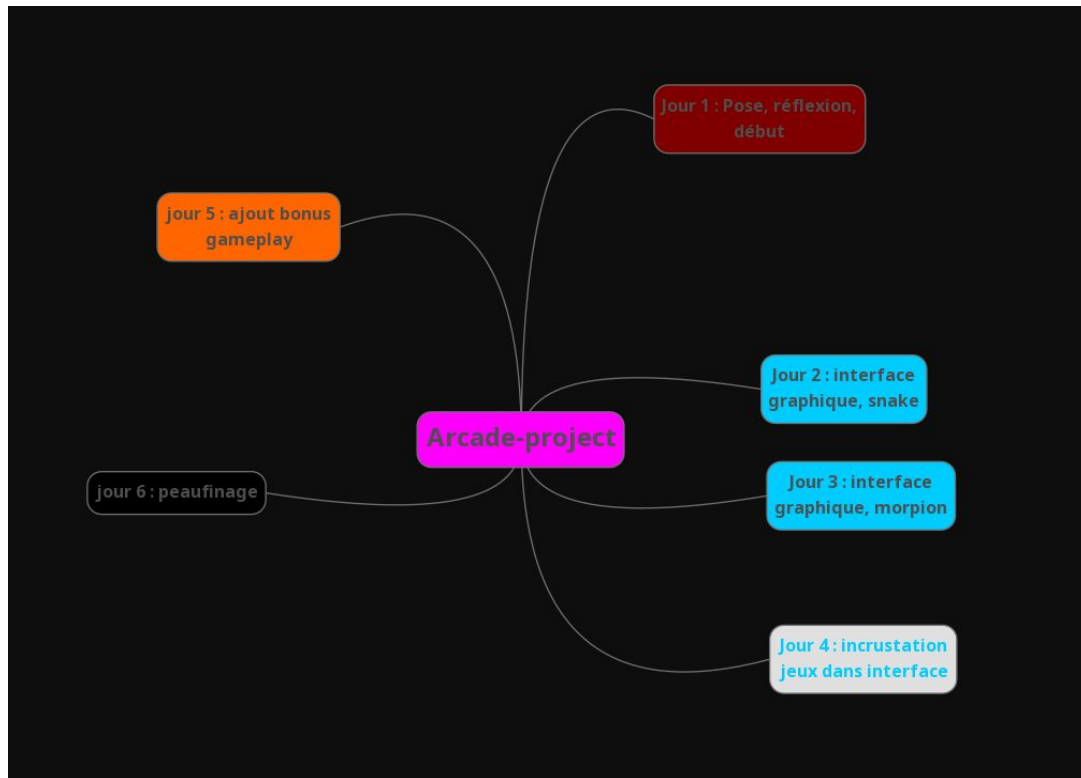
Le projet personnel devra atteindre ou dépasser les 23 points en degré de difficulté. Les fonctionnalités obligatoires représentent déjà 19 points en degré de difficulté, vous devez alors trouver des fonctionnalités valant au minimum 4 points.

Vous pouvez vous référer à la liste de « Projet au choix » pour vous faire une idée des points alloués par degré de difficulté.

(Bonus si le projet personnel est choisi)

Le projet choisi devra avoir au minimum :





## Jour 1 :

### PROJET PERSONNEL :

Le projet personnel devra atteindre ou dépasser les 23 points en degré de difficulté. Les fonctionnalités obligatoires représentent déjà 19 points en degré de difficulté, vous devez alors trouver des fonctionnalités valant au minimum 4 points.

Vous pouvez vous référer à la liste de « Projet au choix » pour vous faire une idée des points alloués par degré de difficulté.

(Bonus si le projet personnel est choisi)

Le projet choisi devra avoir au minimum :

- plusieurs écrans avec système de navigation dont un permettant à l'utilisateur de comprendre le logiciel Difficulté : 2  
[menu principal](#), [réglages](#), [credit](#), [jeux](#), [règles](#)

- utiliser une librairie graphique (pas de CLI) Difficulté : 3

[tkinter \[python\]](#)

- au moins un algorithme avancé (ex : génération, IA, analyse...)

Difficulté : 4

[\[snake\] \[tic tac toe\]>\[IA\] -> option solo local ou VS IA](#)

- de l'interaction avec l'utilisateur (ex : bouton, champ texte, événement clavier/souris...) Difficulté : 2

[jeux et menu](#)

- un CRUD sur au moins une donnée utile au logiciel Difficulté : 5

[doc \[crédits\]](#)

- un stockage de données dans un fichier (BDD autorisé mais non obligatoire, selon ordre des modules d'enseignement) Difficulté : 3

Degré de difficulté total : 19 points

[\(json\)-\(python\)](#)

---

## Menu :

Jeux :

- Affichage image jeux
- titres jeux

Règles :

- choisis jeu
- explication règle
- comment ça marche

Options :

- son
- luminosité

Crédits :

- sources
- by ...

## Games :

snake :

- keybind
- random apple = aug taille (+1)

tic tac toe :

- local
- vs ia
- règles

## Optionnel :

- scores
- time
- win streak
- battleship
- puissance 4 :
  - utilisation des chiffres et des lettres (pour placer les pièces)
  - génération avec couleur
  - affichage au dessus avec collision

## **Jour 2 :**

- création de la page de garde avec injection automatique de la taille
- création du premier jeu, snake
- mise en oeuvre des croquis

## **Jour 3 :**

- finalisation interface

- correction du snake
- création du morpion

## **Jour 4 :**

- intégration snake a l'interface
- adaptation morpion pour tkinter
- création des options

## **Jour 5 :**

- intégration morpion
- création crédits
- préfinal

## **Jour 6 :**

- correction des fautes orthographe, formatage.
- création de l'exécutable

### **Rôle :**

On a tous touchés à tous.

### **Lancement :**

- (sous vs code) lancer le code arcade-project et cliquer sur play
- (par .exe) dans le dossier build > exe.win > arcade-project

<https://gitlab.com/Biozard01/arcade-project>