



NOM DE VOTRE PROJET :	CALENDRIER DE L'AVENT
MEMBRES DE L'ÉQUIPE :	LUCIE TRIPIER
MEMBRES DE L'ÉQUIPE :	CORALIE VOGT
NIVEAU D'ÉTUDE :	TERMINALE
ÉTABLISSEMENT SCOLAIRE :	LOUIS MARCHAL
ENSEIGNANTE/ENSEIGNANT DE NSI :	M.BUCHI

> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

Pouvez-vous présenter en quelques mots votre projet ?

Comment est né ce projet ? Quelle était la problématique de départ ?

Quels sont les objectifs ? À quels besoins répondez-vous ?

On a choisi de faire un calendrier de l'avent avec des mini jeux à faire pour chaque jour du mois de décembre. L'objectif est de faire un calendrier pour que toutes les personnes du lycée puissent l'utiliser, sur ordinateur et aussi sur téléphone.

Notre projet est un calendrier de l'avent, avec une page d'accueil avec les boutons des 24 jours, et quand on clique sur un bouton on atterrit sur un mini jeu à faire, et à la fin des 24 jours on peut avoir une récompense.

Si nous avons choisi ce projet c'est qu'il nous paraissait ludique et intéressant.

La problématique de départ c'était d'avoir un calendrier avec autre chose que des énigmes ou des devinettes, on voulait créer un calendrier plus amusant avec des mini jeux chaque jour.

L'objectif de ce projet est de faire découvrir la spécialité NSI au seconde en leurs montrant des projets qu'ils peuvent faire en première ou en terminale. Notre spécialité étant peu connue et souvent mal vue, on a voulu faire un jeu pour leur montrer les bons aspects de la NSI

> ORGANISATION DU TRAVAIL :

Pouvez-vous présenter chaque membre de l'équipe et préciser son rôle dans ce projet ?

Comment avez-vous réparti les tâches et pourquoi ?

Combien de temps avez-vous passé sur le projet ? Avez-vous travaillé en dehors de l'établissement scolaire ?

Quels sont les outils et/ou les logiciels utilisés pour la communication et le partage du code ?

Vous veillerez au bon équilibre des différentes tâches dans le groupe. Chaque membre de l'équipe doit impérativement réaliser un aspect technique du projet (hors design, gestion de projet).

Coralie Vogt a beaucoup travaillé sur le CSS, c'est elle qui a tout fait. Elle s'est occupée de la partie esthétique du projet. Elle a donc aussi fait beaucoup de HTML

Tandis que Lucie Tripier s'est occupée de la partie Python et HTML (principalement le Jinja). Nous avons aussi codé quelques jeux sur Pyxel.

Nos camarades de classe nous ont aussi codé quelques jeux en Pyxel.

Nous les avons adaptés sur le web et sur mobile, et pour certains débogués

Pac-man : Elisabeth Maupas

Démineur : Mattis Vaucoulon

pyBROS, flapPY Goat, ovis : Bastien Isnard

Morpy : Alban Storck

Nous avons passé plus d'une cinquantaine d'heure sur ce projet, un tiers en classe et l'autre chez nous. On s'envoyait les fichiers par mail, on a travaillé sur Thonny (pour le python, dont les jeux Pyxel) et VSCode (HTML et CSS)

LES ÉTAPES DU PROJET :

Présenter les différentes étapes du projet (de l'idée jusqu'à la finalisation du projet)

Tout d'abord nous avons mis tout sur papier, l'objectif étant de créer une page web qui sert d'accueil renvoie vers 24 autres pages. Chacune des 24 pages doit posséder un jeu, donc il faut aussi coder 24 jeux différents.

Pour cela nous avons eu l'aide de nos camarades de classe qui nous ont fourni quelques jeux en Pyxel, comme cités précédemment.

Tout d'abord nous avons créé la page d'accueil, avec les 24 boutons, non aléatoires, renvoyant vers des pages vides.

La seconde étape a été de mettre un peu de CSS et de mettre les boutons aléatoirement, en ajoutant le Flask et le Jinja.

Ensuite il a fallu coder plein de jeux différents en Pyxel, parallèlement Coralie a beaucoup travaillé sur le CSS

Pour finir nous avons ajouté des jeux sur quelques pages et corrigé les éventuels problèmes. Nous avons ensuite adapté les jeux sur le web et en format mobile

> FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

Pouvez-vous présenter l'état d'avancement du projet au moment du dépôt ? (ce qui est terminé, en cours de réalisation, reste à faire)

Quelles approches avez-vous mis en œuvre pour vérifier l'absence de bugs et garantir une facilité d'utilisation de votre projet ?

Quelles sont les difficultés rencontrées et les solutions apportées ?

Le projet n'est pas fini, il reste encore beaucoup de jeux à coder, certains à améliorer, et quelques erreurs à corriger, pour le jeu du pendu il n'est pas encore compatible avec le format mobile. Il manque aussi la condition pour avoir fini tous les jeux et donc la récompense promise.

Pour vérifier si le programme fonctionnait correctement, nous avons ajouté plusieurs choses petit à petit, dans le Python nous avons utilisé des « print » pour vérifier que le code renvoyait bien ce que l'on voulait. Il en va de même pour les jeux avec Pyxel. Une autre

méthode que nous avons utilisée est de créer un fichier à part, de tester dessus des choses pour voir si cela fonctionne.

Notre projet est facile à comprendre, simple d'utilisation. Les jeux sont connus et basiques, si jamais il y a d'autres consignes de jeu elles sont inscrites sur la page web (malheureusement cela est caché par pyxel qui se met en plein écran)

La plus grosse difficulté a été de coder tous les jeux, de trouver les éventuels bugs dans le code des autres et de les modifier sans tout casser

> OUVERTURE :

Quelles sont les nouvelles fonctionnalités à moyen terme ? Avez-vous des idées d'amélioration de votre projet ?

Pourriez-vous apporter une analyse critique de votre projet ? Si c'était à refaire, que changeriez-vous dans votre organisation, les fonctionnalités du projet et les choix techniques ?

Quelles compétences/appétences/connaissances avez-vous développé grâce à ce concours ?

En quoi votre projet favorise-t-il l'inclusion ?

Analyse critique :

Il faudrait ajouter les jeux restants, améliorer certains jeux, ajouter la condition si tous les jeux sont finis ou non. Comme amélioration il faudrait ajouter un système de sauvegarde car si on doit tout reprendre de 0 à chaque fois ce n'est pas pratique, et donc peut être créer un système de comptes pour faciliter l'utilisation sur plusieurs supports. Une autre chose à rajouter est un système qui bloque les cases jusqu'à temps que ce soit le bon jour afin de pas finir tout le calendrier le 1^{er} décembre, il faut donc pour cela récupérer la date.

Le code du projet n'est pas forcément bien lisible pour les autres personnes. Ne maîtrisant pas forcément bien certaines fonctions (html et python), nous avons tendance à écrire beaucoup de lignes de code pour pas grand-chose, ce qui complique encore plus la lecture.

Si c'était à refaire, nous passerions moins de temps sur le CSS à trouver quelle balise fait n'importe quoi, on se concentrerait plutôt sur le html et le python qui ne fonctionne pas non plus.

Avec ce projet, nous avons appris à maîtriser correctement le html, et nous avons appris à se servir du Jinja pour le simplifier. Nous avons dû coder beaucoup de jeux en Pyxel et nous avons donc amélioré notre maîtrise de cette bibliothèque.

Ce projet favorise l'inclusion car il a aussi pour but de faire découvrir la spé NSI aux autres élèves, le calendrier étant un moyen ludique de la découvrir.