

# **Projet de Rikudo**

## **Réalisé dans le cadre du premier semestre de DUT**

Réalisation d'un projet ludo-pédagogique pour des primaires venant découvrir l'informatique chaque année à L'IUT A de Villeneuve d'Ascq.

Nous devions donc réaliser un jeu fonctionnel en mode texte, apprendre à concevoir et découvrir le travail en binôme progressivement grâce à un premier projet en binôme.

Les pages suivantes sont issues d'une demande du professeur chargé de ce module :

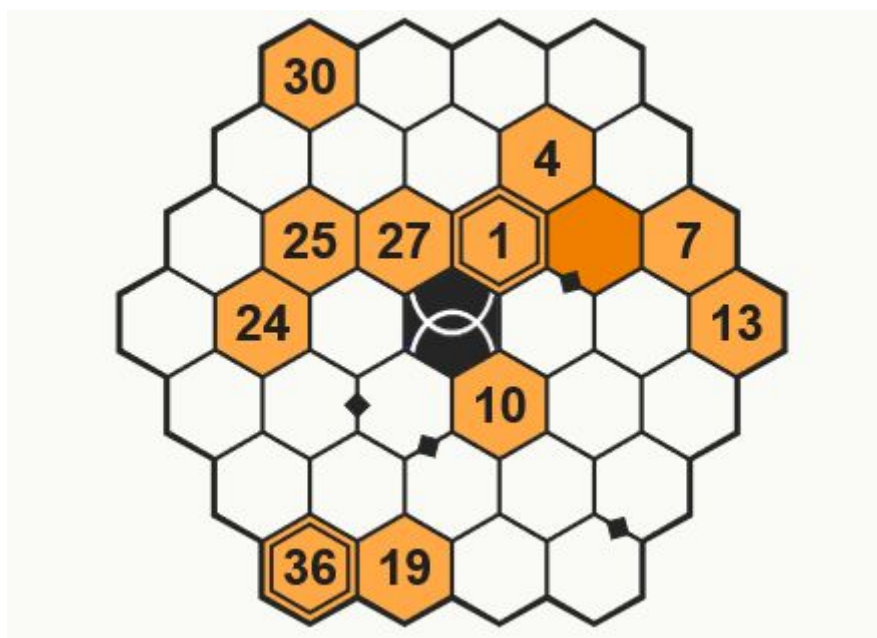
**Nous devons rendre un Etat de l'art de notre projet ainsi que ce qu'on s'attendait à proposer.** Il fallait dissocier en trois parties - Ce qui était primordial, ce que nous allions ajouter si possible et ce qui serait génial d'avoir au final mais qui ne serait pas forcément possible - et expliquer ce qu'on ferait dans chacun.

Post-scriptum, j'ai mis en gras ce qui a été fait au fur et à mesure.

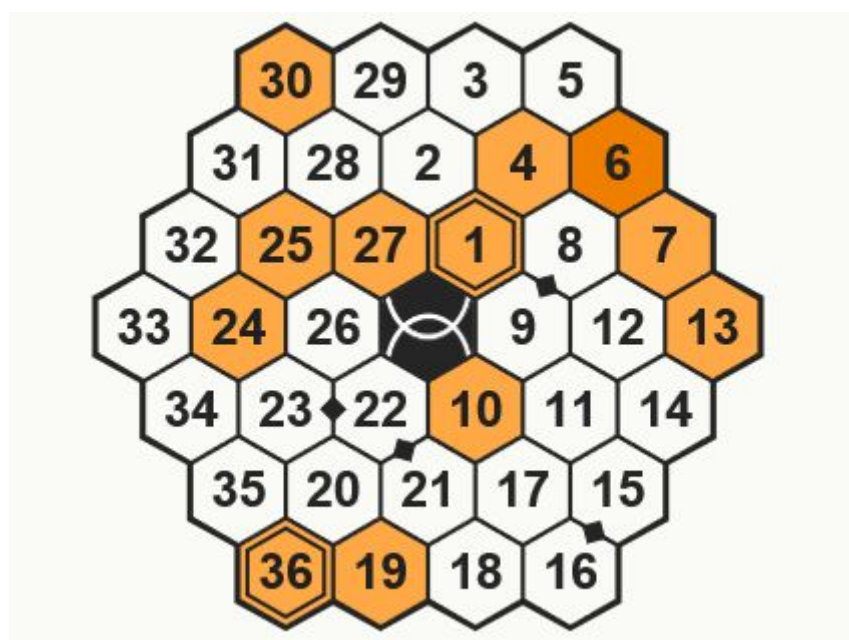
## Etat de l'art, projet ludo-pédagogique.

Nous aimerions créer un **Rikudo**, un jeu de logique. Nous possédons une plateau de jeu ressemblant à une ruche, chaque case contenant à la fin un numéro. Nous devons compléter le plateau de sorte à ce qu'à la fin, les numéros se succèdent.

Voici un exemple:



*Plateau de Rikudo initial.*



*Rikudo complété par le joueur.*

### **Ce qu'on est sûres de réaliser:**

- **Premier menu (contenant "Jouer" (qui lance un second menu) et "Quitter" (qui ferme le programme))**
- **Second menu "Choix du niveau";**
- **5 niveaux.**
- **Résultat du niveau ("Victoire" ou "Défaite");**

### **Ce que nous pensons pouvoir atteindre:**

- **Ajouter au premier menu, une section "Aide" qui expliquera les règles du jeu;**
- Ajouter des couleurs;
- Ajouter de la difficulté. Les cinq niveaux seraient séparés en deux faciles (plateau de 19) et trois plus compliqués (plateau de 37).

### **Ce qui serait génial, mais ce n'est pas gagné:**

- Une fonction "Indice";
- Faire le jeu en version graphique;
- Ajouter des sons;