

INSÉREZ VOTRE IMAGE



Nom de votre projet	Artisery Quest
Membre de l'équipe n°1 (prénom/nom)	ROUVIERE Esteban
Membre de l'équipe n°2 (prénom/nom)	SAINT-JEAN Louis
Niveau d'étude (première ou terminale)	Première
Établissement scolaire	Lycée François Magendie
Responsable du dépôt (professeur de NSI)	M.MAURICE

1 / PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le joueur visite un musée qui figure les plus grandes peintures du monde artistique. Il voit une galerie de peintures mais ce ne sont pas de simples peintures, en effet, chaque peinture transporte le joueur à l'intérieur du tableau.

Chaque peinture est un univers différent où le joueur joue à un mini-jeu qui est inspiré du tableau.

Les musées et les peintures sont beaux mais souvent ennuyant. Nous avons donc cherché à pimenter cette expérience par des jeux divertissants mais simple. Le joueur peut donc voir mais aussi interagir avec chaque tableau, pour découvrir tout en s'amusant.

2 / ORGANISATION DU TRAVAIL

Vous veillerez au bon équilibre des différentes tâches dans le groupe !

Chaque membre de l'équipe doit obligatoirement réaliser un aspect technique du projet réalisé (hors design, gestion de projet, rédaction, montage vidéo).

Esteban Rouviere :

Je suis aussi élève en première au Lycée Magendie, j'ai toujours aimé la programmation que j'ai découvert en CM2 avec le concours Algorea.

Louis Saint-Jean:

Je suis un élève de 1ère au Lycée François Magendie. J'adore la NSI surtout l'aspect créatif de la programmation. Je trouve que c'est très satisfaisant de créer tout un univers interactif avec de simples lignes de codes.

On s'est répartie les tâches assez simplement : chacun s'est occupé de 2 ou 3 tableau ainsi que leur mini-jeu associé.

Répartition	Tableaux	Présentation
Esteban	-Joconde -Monroe -Jeune fille à la perle -Enchère	-Regroupement de tous les dossiers -Documentation et enregistrement des rush
Louis	-grande vague de Kanagawa -the sceam -galerie de tableaux	-Presentation.pdf

Nous avons appris à la mi-Février qu'on pouvait participer au Trophée NSI. De Février jusqu'à fin Mars (deadline du Trophée NSI), nous avons donc codé nos mini-jeux chacun de notre côté . Toutefois en classe de NSI, on s'informait sur nos progrès ainsi que les difficulté rencontrées.

3 / ÉTAPES DU PROJET

Etape 1 :

Nous devons trouver un concept qui respectait le thème de l'art et de la programmation. Nous avons donc décidé d'avoir une galerie de tableaux où chaque tableau était un mini-jeu simple (en liant avec le tableau).

Etape 2 :

Nous avons initialement décider de faire le jeu du dinosaure de google ainsi qu'un jeu consistant à replacer les parties du corps d'une peinture au bon endroit. On n'avait toujours pas décidé si on voulait faire une histoire où le joueur suivait une narrative et découvrait les tableaux au fur et à mesure, ou des simples tableaux que le joueur pouvait découvrir lui-même.

Etape 3 :

Nous avons décidé de rajouter des mini-jeux. Un jeu qui consiste à déplacer un caractère pour manger des objets qui sortent du bas de l'écran, ainsi qu'un jeu où il faut savoir si une peinture est authentique en fonction de sa carte d'identification.

Etape 4 :

On manquait de temps donc on a créé un simple menu qui permettait de sélectionner un tableau parmi la galerie qui renvoyait au mini-jeu associé. On en a profité pour vérifier que toutes les fonctions et jeux étaient fonctionnels lorsqu'ils étaient mis ensemble.

Etape 5 :

Nous avons réunis tous les dossiers nécessaires pour les envoyer.

4 / FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ

L'ensemble du jeu est fonctionnel, toutefois, il y a certains problèmes avec quelques jeux. Par exemple, pour le jeu où il faut replacer les parties du corps, il y a un problème pour afficher le score en fonction de la position exacte car ça paraît un peu aléatoire. Il y avait des problèmes de fluidité mais qui étaient facilement réglés en faisant attention à ne pas continuellement générer la même image.

Pour s'assurer que le code ne présentait pas de problèmes majeurs, on a testé notre code sur différents IDE (Thonny, Vscode, Pyzo) ainsi que différents ordinateurs pour s'assurer que le jeu fonctionnait de la même manière partout, ce qui fut un problème en raison des chemins d'accès qui posaient des problèmes en fonction des ordinateurs et IDE, pour régler cela, on a utilisé la bibliothèque `os`. Cependant sur Linux cela causa encore de problème pendant longtemps jusqu'à ce qu'on utilise une autre manière de faire en enlevant manuellement le nom du fichier à notre chemin d'accès.

5 / OUVERTURE

On aurait aimé avoir plus de temps afin d'ajouter plus de tableaux et de jeux et aussi pour améliorer l'esthétique de notre jeu. Il y avait aussi des codes qui ne sont pas forcément les plus optimisés possibles et on aurait pu aussi avoir des mini-jeux un peu plus complexes ou faire que les jeux ont des difficultés différentes. On aurait aussi aimé mettre de la musique ainsi qu'un moyen d'avoir un score global qui s'accumule au fur et à mesure qu'on joue aux jeux. Et aussi trouver un meilleur moyen de gérer les chemins d'accès.

Ce projet nous a permis de renforcer nos compétences en Python mais aussi de tester des nouvelles fonctionnalités car nous n'avions utilisé Pygame que pour un autre projet fait en début d'année scolaire. Ce projet nous a également permis de développer notre créativité ainsi que notre travail en équipe.