



Nuit de l'info 2022

Rendu défi principal

Réalisé par :
GARRO Clément
GOZZO Giovanni
COSTA CASTRO Julien
STARCK Soren
HIRCHYTS Daniil
Elkaim-fourmier rémi

BUT Informatique
IUT Montpellier-Sète
2022-2023

Répartition des tâches, planification, choix des missions

La première étape afin de répartir la recherche de défis et brainstorming sur le sujet est de définir un objectif commun. Une fois le but commun défini, nous avons alors pu commencer à rechercher des défis qui nous permettaient de concrétiser cet objectif. Les membres de notre équipe ont pu partager leurs idées et leurs points de vue sur le défi à relever et à résoudre.

Une fois ces idées partagées, chaque membre peut prendre une partie du défi à résoudre et se concentrer sur une solution. Ensuite, l'équipe peut passer au brainstorming. Il est important de faire participer chaque membre de l'équipe à cette étape, car ils pourront ainsi partager leurs points de vue et leurs connaissances. Chaque membre peut proposer des idées innovantes et créatives pour résoudre le défi. Pour ce faire, nous avons utilisé l'application Figma.

Après que l'équipe a brainstormé et qu'elle ait une idée claire de la manière dont elle va attaquer le défi, on peut alors répartir les tâches entre les membres de l'équipe. Enfin, pour s'assurer que nous sommes sur la bonne voie, il est important de garder un suivi et un contrôle réguliers sur la progression et la qualité du travail. Il est également important de s'assurer que chaque membre de l'équipe comprend son rôle et ses responsabilités et que chaque membre a un sentiment de contribution et de réussite à la tâche. Pour ce faire, nous avons utilisé l'application Trello.

Intégration de l'intelligence artificielle

Notre idée initiale était d'intégrer une intelligence artificielle pour répondre aux questions des utilisateurs sur le sujet proposé. Cela aurait permis un échange interactif entre utilisateurs et intelligence artificielle. Cependant, faute de temps et de capacités techniques, nous n'avons pas pu réaliser ce projet. Nous avons donc décidé de réaliser un autre jeu sur notre site web : un jeu de memory.

Jeu de memory

Le jeu de memory consiste à créer une plateforme où les joueurs doivent trouver des paires de cartes identiques avec leurs identifiants respectifs. Le but du jeu est de trouver le plus de paires possibles dans un temps limité, en utilisant leur mémoire et leur concentration. Il est important pour le joueur de s'assurer qu'il a bien mémorisé l'emplacement des cartes et leurs identifiants, car la victoire est déterminée par le nombre de paires trouvées. Chaque paire trouvée donne au joueur un certain nombre de points, qui sont ensuite ajoutés à un total et affichés à l'écran à la fin de la partie.

Nous avons aussi mis en place un plan de travail pour chacune des tâches et des objectifs à atteindre. Chaque membre de l'équipe a été chargé de réaliser des tâches spécifiques et de travailler ensemble pour mener à bien le projet. Le chef de défi a assuré la coordination et la communication entre les différents membres de l'équipe et a veillé à ce que toutes les étapes du projet soient complétées de manière efficace.

Easter-egg

Notre Easter-egg est caché dans la page « VIH » ; il faut cliquer sur le mot « VIH » pour le révéler. Une épée va alors apparaître, revêtue d'un préservatif pour mieux combattre les différents types de virus. L'épée et le préservatif vont partir de chaque côté de la page et se rejoindre au milieu. L'épée part alors au combat en virevoltant vers un côté de la page. L'idée de base était de représenter une bataille entre l'épée et les différents types de VIH. Cependant, nos connaissances actuelles et le temps limité ne nous ont pas permis de terminer l'Easter Egg à temps.

Resume

Nous avons différentes pages sur notre site web : Une page d'accueil pour présenter le sujet ; Une page qui aborde le sujet du VIH ; et une page de contact qui contient également notre jeu de mémoire.



