



Yathzee C# PRÉSENTATION

Dylan RADELET présentation du 27/05/2024



Table des matières

P2 – Table des matières	P8 - Objectifs
P3 - Outils utilisés	P9 – Finalité
P4 – À propos du projet	P10 – Remerciement
P5 – SoftSkills	
P6 – HardSkills	
P7 - Demo	

Outils utilisés



Visual Studio 2022

IDE complet pour le développement de logiciels sur Windows.



PowerPoint

Logiciel pour créer des présentations visuelles et des diaporamas.



GitHub

Plateforme pour hébergement, gestion et collaboration de code source.

À PROPOS DU PROJET

Projet **Yahtzee** en C# : Développement d'un jeu de dés classique pour 1 à 4 joueurs. **Fonctionnalités incluent :**

- lancers de dés
- calcul automatique des scores
- gestion des catégories
- annonce du gagnant.



SoftSkills



Point d'amélioration



Résolution de problèmes :
Difficulté face à une fonctionnalité.

Gestion du temps :
Ajustement dernière minute.

-

Positifs



Résolution de problèmes :
Autonomie et apprentissage.

Gestion du temps :
Finir le projet à temps



HardSkills

Point d'amélioration Positifs

Limitation des connaissances :

Avec plus de connaissance le jeu serait encore mieux

Complexité des règles du jeu :

Certaines règles auraient nécessité une des compétences supplémentaires pour l'implémentation.

Programmation en C# :

Je peux démontrer mon aptitude à développer des petites applications qui sont fonctionnelles.

Gestion de projet :

Adaptation du temps et bonne gestion de la conception du projet.

The background features abstract geometric patterns in a medium blue color. These patterns consist of various line segments, some straight and some stepped, along with small circular dots. The elements are scattered across the corners and sides of the frame, creating a modern, technical aesthetic. The central focus is the word "DEMO" in a large, bold, sans-serif font.

DEMO

V1

- Développer ses compétences.
- Ajout de la base du jeu.
- Gestion des scores.
- Gestion de l'aléatoire.
- Implémentation de plusieurs joueurs.

V2

- Amélioration de l'affichage des scores.
- Interface plus intuitive.
- Affichage temporaire des combinaisons.

Finalité



Esprit analytique

Analyse de mon code
à la fin du projet.



Pratique

Création et application
de mes connaissances.



Sentiments positifs

Fierté d'avoir respecté
les délais et de le
présenter.

MERCI !

Des questions ?

Lien GitHub :

