

1 INFORMATIONS GENERALES

Candidat	Nom : DUVOISIN, MBAYO	Prénom : Guillaume, Guilain																																																																														
																																																																																
Lieu de travail :	CPNV																																																																															
Orientation :	<input checked="" type="checkbox"/> 88601 Développement d'applications <input type="checkbox"/> 88602 Informatique d'entreprise <input type="checkbox"/> 88603 Technique des systèmes																																																																															
Chef de projet	Nom : ANDOLFATTO	Prénom : Frédérique																																																																														
																																																																																
Expert 1	Nom :	Prénom :																																																																														
																																																																																
Expert 2	Nom :	Prénom :																																																																														
																																																																																
Période de réalisation :																																																																																
Horaire de travail :	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Lu 26.08</th> <th>Ma 27.08</th> <th>Me 28.08</th> <th>Je 29.08</th> <th>Ve 30.08</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tout le jour h / p</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>07:00</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>08:00</td> <td>LCT 159 SC-C232 FASOLA Sylvain SI-CA2a</td> <td>LCT 105 SC-C232 ANDOLFATTO Frederique SI-CA2a</td> <td>LCT 226a SC-C232 ANDOLFATTO Frederique SI-CA2a</td> <td>LCT 105 SC-C232 ANDOLFATTO Frederique SI-CA2a</td> <td>MA-07 Linux SC-C232 VIRET Loïc SI-CA2a</td> </tr> <tr> <td>09:00</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>10:00</td> <td>LCT 159 SC-C232 FASOLA Sylvain SI-CA2a</td> <td>LCT 143 SC-C232 ROTEN Cédric SI-CA2a</td> <td>Projet (Groupes) SC-C232 VIRET Loïc SI-CA2a</td> <td>LCT 143 SC-C232 ROTEN Cédric SI-CA2a</td> <td>LCT 129 SC-C232 JAGGI Laurent SI-CA2a</td> </tr> <tr> <td>11:00</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>12:00</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>13:00</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>14:00</td> <td>Sport SC-Andien Stand BOUTHIAUX Eric SI-CA1a SI-CA2a</td> <td>LCT 226a SC-C232 ANDOLFATTO Frederique SI-CA2a</td> <td>MA-07 Linux SC-C232 VIRET Loïc SI-CA2a</td> <td>Projet (Groupes) SC-C232 ANDOLFATTO Frederique SI-CA2a</td> <td>MA-07 Linux SC-C232 VIRET Loïc SI-CA2a</td> </tr> <tr> <td>15:00</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>16:00</td> <td>LCT 129 SC-C232 JAGGI Laurent SI-CA2a</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Rattrapages - TE - Refusés SC-C131 CER SI-C1a SI-C1b C2a SI-C2b SI-C3a SI-C3b SI- SI-C4b SI-CA1a SI-CA2a SI- SI-M11b SI-M2a SI-M12b SI-M</td> </tr> <tr> <td>17:00</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Durant les périodes « Projet(Groupes) »</p>			Lu 26.08	Ma 27.08	Me 28.08	Je 29.08	Ve 30.08	Tout le jour h / p						07:00						08:00	LCT 159 SC-C232 FASOLA Sylvain SI-CA2a	LCT 105 SC-C232 ANDOLFATTO Frederique SI-CA2a	LCT 226a SC-C232 ANDOLFATTO Frederique SI-CA2a	LCT 105 SC-C232 ANDOLFATTO Frederique SI-CA2a	MA-07 Linux SC-C232 VIRET Loïc SI-CA2a	09:00						10:00	LCT 159 SC-C232 FASOLA Sylvain SI-CA2a	LCT 143 SC-C232 ROTEN Cédric SI-CA2a	Projet (Groupes) SC-C232 VIRET Loïc SI-CA2a	LCT 143 SC-C232 ROTEN Cédric SI-CA2a	LCT 129 SC-C232 JAGGI Laurent SI-CA2a	11:00						12:00						13:00						14:00	Sport SC-Andien Stand BOUTHIAUX Eric SI-CA1a SI-CA2a	LCT 226a SC-C232 ANDOLFATTO Frederique SI-CA2a	MA-07 Linux SC-C232 VIRET Loïc SI-CA2a	Projet (Groupes) SC-C232 ANDOLFATTO Frederique SI-CA2a	MA-07 Linux SC-C232 VIRET Loïc SI-CA2a	15:00						16:00	LCT 129 SC-C232 JAGGI Laurent SI-CA2a				Rattrapages - TE - Refusés SC-C131 CER SI-C1a SI-C1b C2a SI-C2b SI-C3a SI-C3b SI- SI-C4b SI-CA1a SI-CA2a SI- SI-M11b SI-M2a SI-M12b SI-M	17:00					
	Lu 26.08	Ma 27.08	Me 28.08	Je 29.08	Ve 30.08																																																																											
Tout le jour h / p																																																																																
07:00																																																																																
08:00	LCT 159 SC-C232 FASOLA Sylvain SI-CA2a	LCT 105 SC-C232 ANDOLFATTO Frederique SI-CA2a	LCT 226a SC-C232 ANDOLFATTO Frederique SI-CA2a	LCT 105 SC-C232 ANDOLFATTO Frederique SI-CA2a	MA-07 Linux SC-C232 VIRET Loïc SI-CA2a																																																																											
09:00																																																																																
10:00	LCT 159 SC-C232 FASOLA Sylvain SI-CA2a	LCT 143 SC-C232 ROTEN Cédric SI-CA2a	Projet (Groupes) SC-C232 VIRET Loïc SI-CA2a	LCT 143 SC-C232 ROTEN Cédric SI-CA2a	LCT 129 SC-C232 JAGGI Laurent SI-CA2a																																																																											
11:00																																																																																
12:00																																																																																
13:00																																																																																
14:00	Sport SC-Andien Stand BOUTHIAUX Eric SI-CA1a SI-CA2a	LCT 226a SC-C232 ANDOLFATTO Frederique SI-CA2a	MA-07 Linux SC-C232 VIRET Loïc SI-CA2a	Projet (Groupes) SC-C232 ANDOLFATTO Frederique SI-CA2a	MA-07 Linux SC-C232 VIRET Loïc SI-CA2a																																																																											
15:00																																																																																
16:00	LCT 129 SC-C232 JAGGI Laurent SI-CA2a				Rattrapages - TE - Refusés SC-C131 CER SI-C1a SI-C1b C2a SI-C2b SI-C3a SI-C3b SI- SI-C4b SI-CA1a SI-CA2a SI- SI-M11b SI-M2a SI-M12b SI-M																																																																											
17:00																																																																																
Nombre d'heures :	80 heures																																																																															
Planning (en H ou %)	Analyse : 10% Implémentation : 50% Tests : 30% Documentations : 10%																																																																															

2 PROCÉDURE

- Le candidat réalise un travail personnel sur la base d'un cahier des charges reçu le 1er jour.
- Le cahier des charges est approuvé par les deux experts. Il est en outre présenté, commenté et discuté avec le candidat. Par sa signature, le candidat accepte le travail proposé.
- Le candidat a connaissance de la feuille d'évaluation avant de débiter le travail.
- Le candidat est entièrement responsable de la sécurité de ses données.
- En cas de problèmes graves, le candidat avertit au plus vite les deux experts et son CdP.
- Le candidat a la possibilité d'obtenir de l'aide, mais doit le mentionner dans son dossier.
- A la fin du délai imparti pour la réalisation du TPI, le candidat doit transmettre par courrier électronique le dossier de projet aux deux experts et au chef de projet. En parallèle, une copie papier du rapport doit être fournie sans délai en trois exemplaires (L'un des deux experts peut demander à ne recevoir que la version électronique du dossier). Cette dernière doit être en tout point identique à la version électronique.

3 TITRE

Unlock the door

4 MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

- 1 ordinateur avec la configuration du cpnv
- Visual studio

5 PRÉREQUIS

Compétences en programmation de base

6 DESCRIPTIF DU PROJET

Les candidats devront programmer un jeu en deux dimensions en orienté objet dont le but sera de permettre à un personnage de passer de niveau en niveau en accomplissant certaines tâches pour ouvrir une porte.

Le jeu devra comprendre au moins :

1. Un personnage jouable
2. Des graphismes de fond
3. Deux sortes d'objets pouvant entrer en interaction avec le joueur
4. Une interface

Le personnage :

Le personnage devra pouvoir se déplacer de gauche à droite et de haut en bas (en sautant par exemple). Il devra aussi pouvoir interagir avec son environnement (par exemple ramasser des objets ou entrer en collision avec le sol ou les murs).

Les graphismes de fond :

Le monde devra être « peuplé » graphiquement.

Les objets :

Les objets iront des sols et murs à des objets plus complexes comme par exemple des clés, des armes ou des potions.

Une interface :

L'interface devra au minimum indiquer 2 informations (par exemple « pause », barre de vie, nombre de pièces, etc...).

7 LIVRABLES

Le candidat est responsable de livrer à son chef de projet et aux deux experts :

- Une planification initiale
- Un rapport de projet
- Un journal de travail
- Une application (.exe) respectant les points techniques (section suivante)
- Le code source
- Un mode d'emploi

8 POINTS TECHNIQUES ÉVALUÉS SPÉCIFIQUES AU PROJET

La grille d'évaluation définit les critères généraux selon lesquels le travail du candidat sera évalué (documentation, journal de travail, respect des normes, qualité, ...).

En plus de cela, le travail sera évalué sur les 7 points spécifiques suivants (Point A14 à A20) :

1. *Respect de conventions de nommage*
2. *Architecture du code (SOC, POO, fonctions, ...)*
3. *Au moins un test unitaire est implémenté, à jour et pertinent*
4. *La gestion du travail en équipe est clairement identifiable et pertinente dans le rapport*
5. *L'interface devra être ergonomique afin d'être agréable pour le joueur, les choix devront être argumentés dans le rapport*
6. *L'interaction avec les différents objets devra être simple et normalisée*
7. *La gestion des collisions devra se faire de manière optimisée afin de ne pas dégrader les performances du jeu*

9 VALIDATION

	Lu et approuvé le :	Signature :
Candidat :		
Expert n°1 :		
Expert n° 2 :		
Chef de projet :		