

Enseignant(s)	Email(s)
DE SAINT MONT Ange	adesaint4@myges.fr

Manipulation de l'affichage dans Linux

1 Matières, formations et groupes

Matière liée au projet :	Linux administration avancé		
Formations :	3ESGI - Ingénierie de la 3D et des Jeux Vidéo 		
Nombre d'étudiant par groupe :	4 à 5	Règles de constitution des groupes:	Imposé
Charge de travail estimée par étudiant :	10,00 h		

2 Sujet(s) du projet

Type de sujet :	Imposé
Jeu avec déplacements	
Jeu de tir qui utilise gtk et python afin de déplacer des objets sur Xorg dans Linux	

3 Détails du projet

Objectif du projet (à la fin du projet les étudiants sauront réaliser un...)	
Ecriture d'un jeu utilisant l'administration de Xorg à travers les scripts	
Descriptif détaillé	
Options choisies : gtk, visuel png	
Options obligatoires : identification, sauvegarde des résultats, fenêtre avec le champ d'action adaptable à toute taille de l'écran, gestion du programme avec un seul clavier	
Ouvrages de référence (livres, articles, revues, sites web...)	
http://www.pygtk.org/pygtk2reference/	
http://zetcode.com/gfx/pycairo/	
Outils informatiques à installer	
Linux (Fedora 23), pygtk, tkinter	

4 Livrables et étapes de suivi

1	Etape intermédiaire	création des visuels png	
---	---------------------	--------------------------	--

2	Etape intermédiaire	création de la base en gtk	
3	Etape intermédiaire	calcul du tir et gestion du déplacement	
4	Etape intermédiaire	gestion avec clavier	
5	Rendu final	Assemblage final en respectant les conditions : fenêtre adaptable, enregistrement des résultats, identification, gestion simultanée avec un seul clavier	jeudi 21/07/2016 23h59

5 Soutenance

Durée de présentation par groupe :	30 min	Audience :
Type de présentation :	Démonstration - Autre	
Précisions :	explication des codes	