



ING1 Projet d'informatique

**ECE World**

Equipe X

# Equipe X

- Tata Jaja
- Toto Jojo
- Tyty Jyzy
- Tutu Juju
- Titi Jiji



# ECE World

## Thème

Lorem ipsum dolor sit amet,  
**consectetur** adipiscing elit, sed do  
eiusmod tempor incididunt ut labore  
et dolore magna aliqua.



## Carte 1/2

*Réalisée par : Toto, Tata.*

Décrire ici les fonctionnalités implémentées : choix joueurs, saisie des noms, affichage des scores/classement... Comment avez-vous fait ? Quels étaient les problèmes rencontrés.

## Carte 2/2

Suite si ça ne tient pas sur une slide.

💡 *Vous pouvez faire comme ça à chaque fois qu'une slide ne suffit pas, il vaut mieux 5 slides légères qu'une surchargée.*

# Organisation des jeux

Précisez comment les jeux sont organisés ? Sont-ils dans des fichiers séparés ? Dans des dossiers ? Sont-ils éparpillés dans plusieurs fichiers ?

Quels paramètres prennent les jeux ? La file d'événement par exemple ? Ou est-ce que chaque jeu crée sa propre file ?

Comment on lance un jeu et comment on revient à la carte à la fin de la partie ?

Comment le classement est-il mis à jour ?



# Pêche aux canards

Réalisé par : **Toto** (40%), **Tata** (60%).

Décrire le fonctionnement du jeu dans les grandes lignes. Comment vous l'avez conçu.

- Les canards vont de la droite à la gauche.
- Lorsqu'ils ont disparu, ils ont 1 chance sur 50 de réapparaître à droite.
- Les canards vont à une vitesse différente (tirée aléatoirement).
- La collision des canards est détectée.
- etc.



# Pêche aux canards

Pour chaque jeu (bien détailler au moins un jeu par personne), précisez les structures de données (structures importantes, tableaux importants, listes chaînées...) et les fonctions importantes (avec leur prototype).

## Structures

Canard
int x int y

Canard
int x Canard* c

## Tableaux

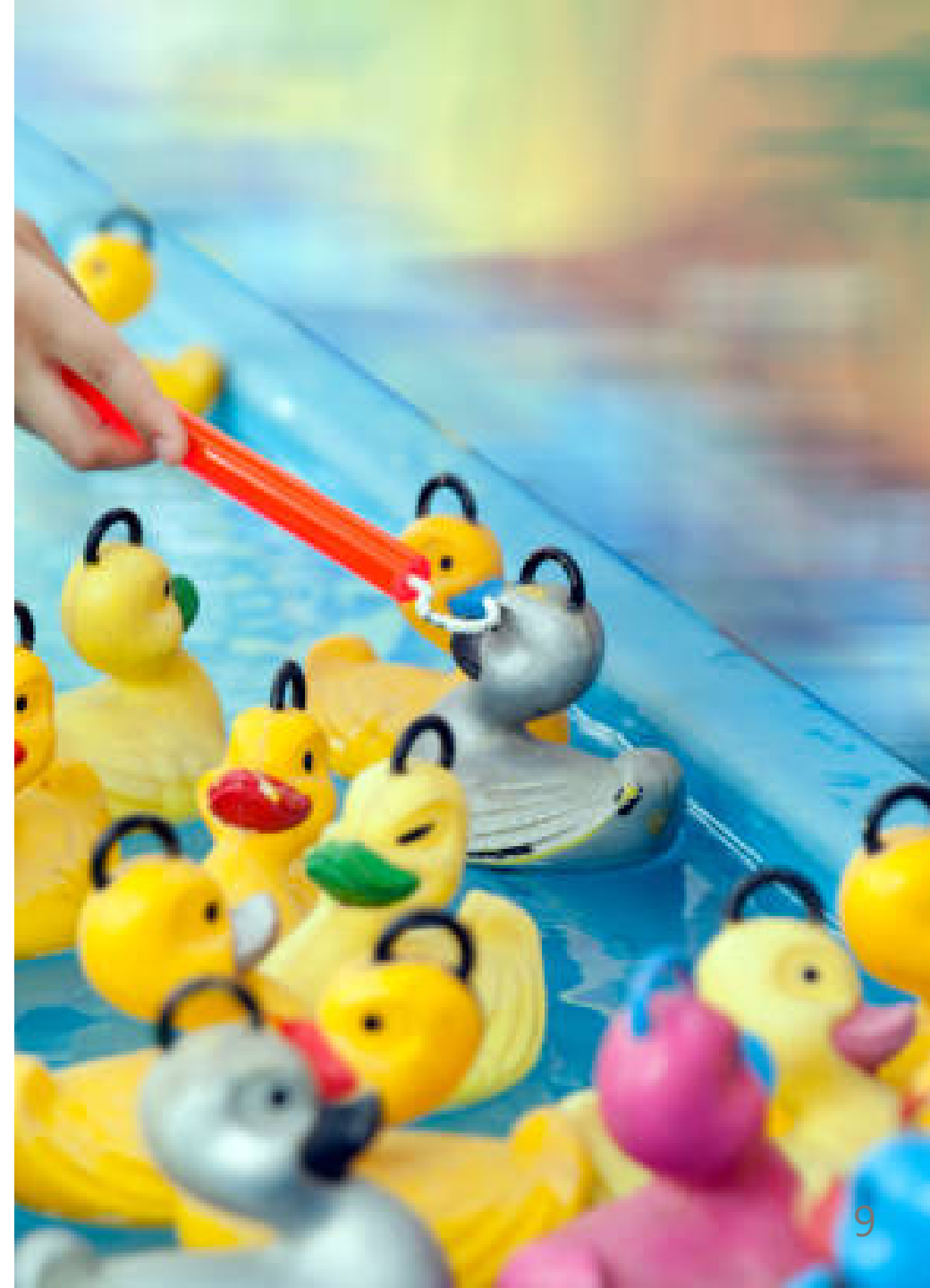
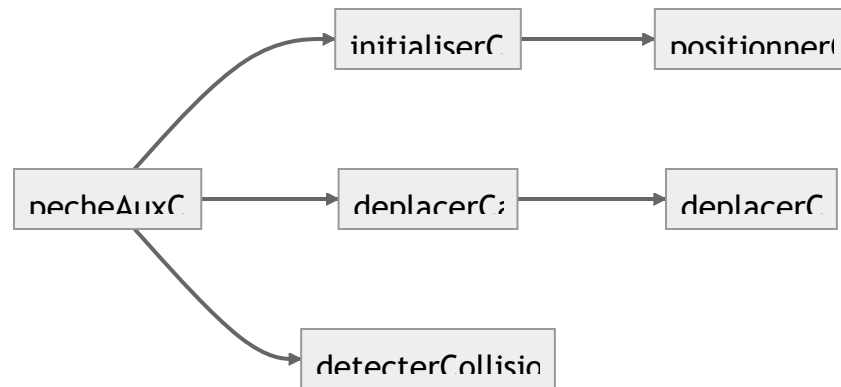
- Canard canards[20]





# Pêche aux canards

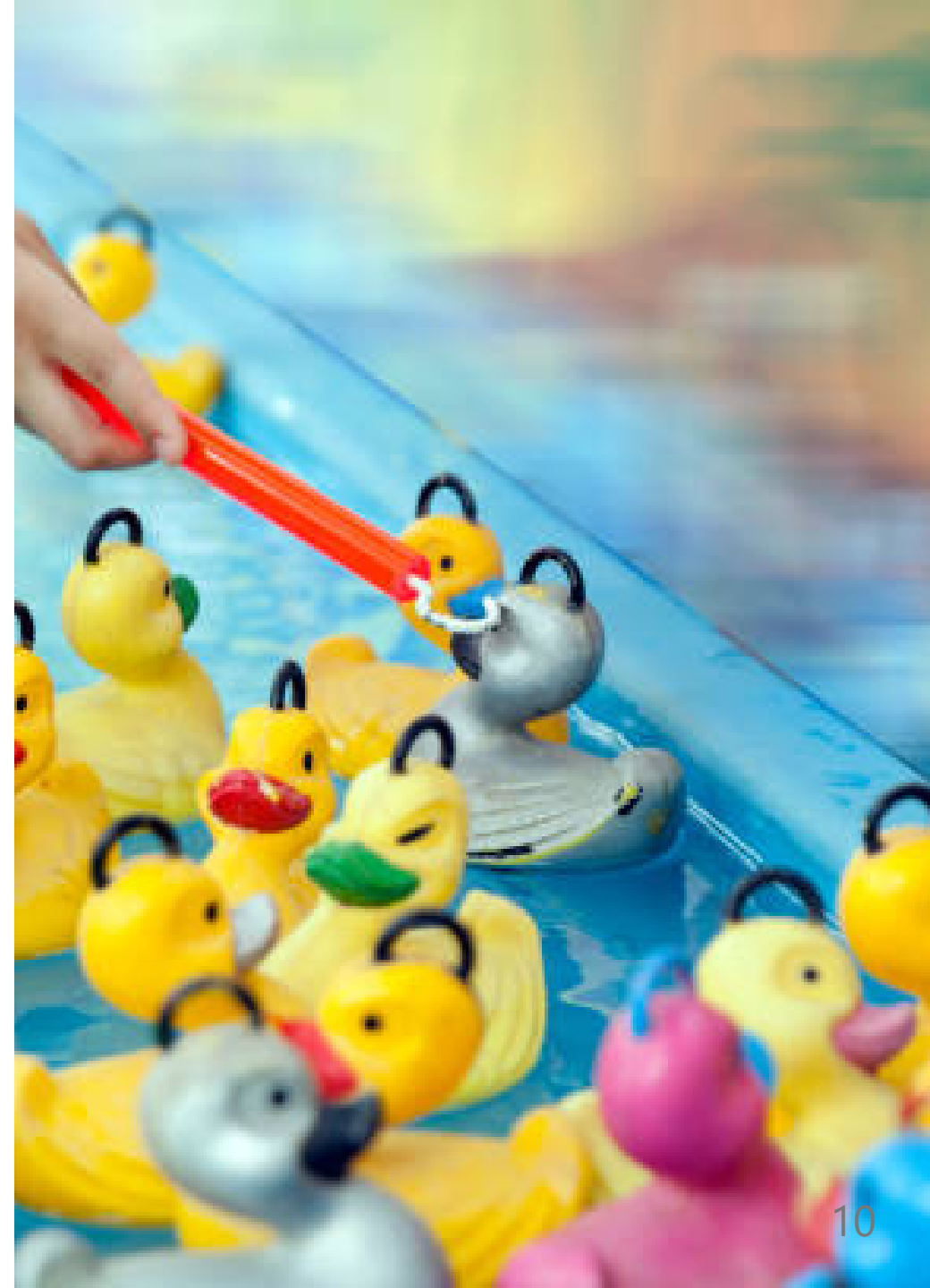
## Graphe d'appel



# Pêche aux canards

## Logigramme

Que vous jugez pertinent (image ou Mermaid.js)







# Bilan collectif

**Les slides suivantes ne seront pas présentées oralement lors de la soutenance mais doivent figurer dans la présentation. Nous les survolerons rapidement.**

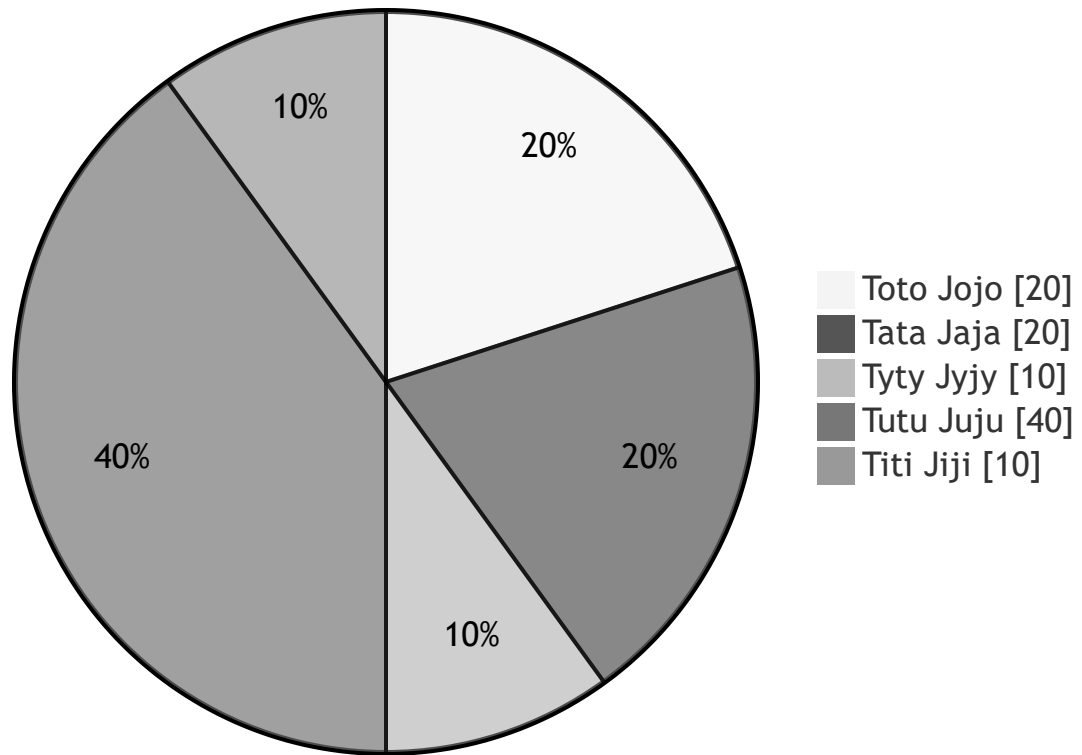
# Toto

## Tâches réalisées (pour chaque membre de l'équipe)

-  100% Tâche 1
-  80% Tâche 2
  - *Développer ici pourquoi cette tâche n'est pas terminée à 100%. (exemple : on aurait pu améliorer...).*
-  20% Tâche 3
  - *Développer ici pourquoi cette tâche n'a pas été terminée.*
-  20% Tâche 4
  - *Développer ici pourquoi cette tâche n'a pas été terminée.*
  - *Développer ici pourquoi cette tâche n'a pas été terminée.*

# Investissement

Si vous deviez vous répartir des points, comment feriez-vous ?





# Récapitulatif des jeux

Jeu	Avancement	Problèmes / reste
Pêche aux canards	100%	-
Tir aux ballons	100%	-
Guitar Hero	60%	Ne se synchronise pas avec la musique. Bug lors de l'appui sur deux touches en même temps (ne traite que la première note).

Vous pouvez faire ce tableau sur plusieurs slides en dupliquant l'en-tête.

**Quelques éléments que vous pouvez utiliser à votre guise dans votre présentation**

# Schémas et Graphes

Vous pouvez utiliser [Mermaid.js](#) pour générer des schémas. Regardez la documentation.

# Slide avec du code

```
for(int i = 0; i < 5; i++) {  
    printf("%d ", i);  
}
```

0 1 2 3 4

# Emojis

<https://gist.github.com/rxaviers/7360908>

# Thème

Vous pouvez personnaliser l'affichage de votre présentation avec le langage CSS en modifiant le fichier `theme.css` .



# Export PDF

Depuis récemment, l'export ( **Export Slide Deck...** ) en PDF oublie parfois des éléments.

Si c'est le cas, nous vous conseillons d'exporter en fichier PowerPoint (pptx), puis de l'exporter en PDF depuis PowerPoint.