

Création d'un jeu de société

Apprentissages critiques visés :

AC21.01 : élaborer et implémenter les spécificités fonctionnelles et non fonctionnelles à partir des exigences

AC21.03 : adopter de bonnes pratiques de conception et de programmation

AC22.01 : Choisir des structures de données complexes adaptées au problème

Et ces apprentissages seront traités :

CE1.01 : en respectant les besoins décrits par le client

CE1.03 : en appliquant les principes algorithmiques

CE1.04 : en veillant à la qualité du code

CE1.06 : en choisissant les ressources techniques appropriées.

Sujet :

Il s'agit de construire un jeu de rôle sous la forme d'un jeu de plateau, en respectant les contraintes imposées. Les règles et formes du jeu sont très ouvertes.

Mise en œuvre :

Cette saé est **individuelle**. Il est absolument impensable que vous ayez le même travail qu'un camarade. En cas de projet semblable, votre note sera divisée par le nombre de participants.

Chaque semaine, un travail est à réaliser. Il sera évalué la semaine suivante, lors d'une séance de saé libre et en fonction des disponibilités de l'enseignant responsable de votre groupe. En cas d'absence non justifiée au moment de l'évaluation, la note de 0 sera attribuée. L'évaluation se fera à un moment aléatoire choisi par le responsable de votre groupe. Vous ne serez pas prévenu de la date.

Durée :

6 semaines comprenant 6h de travail individuel par semaine, au minimum.

Rendu et travail à faire

Attention, si les rendus sont programmés chaque semaine, certains nécessitent plus de temps que d'autres. A vous d'anticiper le temps de travail nécessaire à la réalisation des différentes tâches.

Semaine	Travail à réaliser	évaluation	points
Semaine 1 (du 4 au 10 septembre)	Descriptif détaillé du projet Document sur Moodle – Annexe 1	Remplir la feuille de manière manuscrite et la faire corriger à l'enseignant. Avant la fin de la semaine 2	2
Semaine 2 (du 11 au 17 septembre)	Choix techniques Document sur Moodle – Annexe 2	Remplir la feuille (sur PC) et la présenter à l'enseignant. Avant la fin de la semaine 3	2
Semaine 3 (du 18 au 24 septembre)	Le plateau de jeu	Montrer son plateau (de manière visible, même s'il est caché par la suite), avec au moins une occurrence placée de chaque élément. Avant la fin de la semaine 4	4
Semaine 4 (du 25 sept au 1 ^{er} octobre)	Les personnages sont capables de se déplacer en respectant les règles.	Démonstration du jeu. Avant la fin de la semaine 5	2
Semaine 5 (du 2 au 8 octobre)	Les personnages sont capables d'agir suivant les règles.	Démonstration du jeu. Avant la fin de la semaine 6.	4
Semaine 6 (du 9 au 15 octobre)	Le jeu possède tous les éléments classiques : menu d'entrée, gain, perte, sauvegarde... (plus d'interaction dans le terminal)	Dépôt sur Moodle avant le 15 octobre 23h45. Votre production sera accompagnée d'une fiche explicative de rendu (Voir document sur Moodle)	3
Finalité	Le jeu est intéressant, original, fluide et possède de bons graphismes. Il est conforme aux choix initiaux.		3

Contraintes et obligations :

- 1) Votre jeu doit se jouer au travers d'une interface graphique.
- 2) Le jeu doit être jouable sans retour à la console (tous les éléments sont prévus dans l'interface).
- 3) Le jeu doit pouvoir se jouer de 1 à 4 joueurs (le nombre de joueurs est choisi par l'utilisateur).
- 4) Le jeu doit respecter l'univers et les choix (ambitieux ou non) annoncés au départ. Une différence entre la proposition de départ et le résultat final peut être pénalisée (sauf accord préalable de l'enseignant).
- 5) Les choix techniques annoncés doivent être respectés. Un non-respect peut entraîner une pénalité (sauf accord de l'enseignant).
- 6) Vous pouvez faire valider vos éléments avant la date proposée mais pas après (sauf accord spécifique de l'enseignant).
- 7) **La durée d'une partie du jeu ne doit pas excéder 15 minutes.**
- 8) **Les parties doivent être différentes à chaque lancement du jeu (Voir descriptif détaillé).**
- 9) Le code devra être clair et commenté.
- 10) Votre projet doit être déposé sur le serveur gitlab de l'IUT. Vous utiliserez le wiki de votre projet pour mettre en valeur votre jeu et écrire un guide « Installation et lancement rapide ». Votre wiki contiendra aussi les règles du jeu, une description de votre interface et des actions possibles en jeu et une illustration d'une partie.
- 11) Si vous utilisez des ressources trouvées sur Internet (Sprite, musique, etc.), merci de les remercier dans les crédits de votre jeu. Attention à la licence de ces ressources !

Poursuite du projet

Vous devez construire le jeu de façon à ce qu'il puisse évoluer par la suite en S4 : remplacement d'un personnage joueur par une IA, possibilité de choisir le type de joueur (humain ou IA), plateau de jeu aléatoire, etc...

Seuls les jeux validés par les enseignants pourront faire l'objet d'une poursuite en S4. Les autres devront se rapprocher d'un jeu fonctionnel existant.

Quelques liens pour montrer la diversité de jeux possibles. Les jeux présentés ne répondent pas forcément à tous les critères définis précédemment mais pourraient être adaptés.

<https://www.youtube.com/watch?v=jVNT4e3L1N8>

https://www.youtube.com/watch?v=IKr-AxVk7_8

https://www.youtube.com/watch?v=g3RF89_kfAs

<https://www.youtube.com/watch?v=JHe693YVFp4>

<https://www.youtube.com/watch?v=HPxmBojSnxE>