Le carnet de bord est un outil permettant d’assurer le suivi chronologique de votre projet, chacun des membres du groupe devra y consigner le travail réalisé entre et pendant les séances.

Ce document doit être au format numérique, chaque élève du groupe doit pouvoir y écrire en simultané (Framapad, OneDrive, G-Drive…), il doit être complété régulièrement et son lien sera partagé avec vos tuteurs qui s’en serviront pour suivre votre travail, et l’évaluer.

# Présentation de l’équipe projet

Armand Labernardière

Tinwendé Sawadogo

Alexandre Dauvel

Alexandre Le Galliard

Jules Zivkovic

Années 2023-24 / Promo 2028 / GrpB

# Présentation du projet

# Notre jeu est un jeu de type platformer. On dispose de 4 niveaux différents dont l’objectif de chacun d’entre eux est de parcourir la map jusqu’au bout en évitant les ennemis et les obstacles.

## Nom du projet

# Larry’s Adventure

# Cahier des charges

## Description détaillée

* Platformer avec de nombreuses fonctionnalités : Ennemis, système de vie, de mort, capacité de lancer des boules de feu pour tuer les ennemis. On dispose de 4 niveaux, d’une difficulté croissante disponible seulement après avoir terminé le précédent. L’objectif du joueur est évidemment d’arriver au bout du niveau après avoir réussi à vaincre les ennemies se dirigeants de gauche à droite sur les plateformes. Pour les vaincre, on peut utiliser les boules de feu qui les feront disparaitre ou alors simplement leur sauter dessus, ce qui a pour effet de projeter le joueur en l’air. Cependant, si on les touche autre part que sur leur tête, on perd une de nos 3 vies. La seconde difficulté principale réside dans le fait de réussir le parcours, car certains sauts d’une plateforme à une autre sont particulièrement compliqués, coutant aussi une vie par chute. Dès lors que vos 3 vies sont épuisées, la partie est terminé. Si vous réussissez le niveau, vous débloquez alors le suivant. Le jeu dispose d’un menu pause, et d’un écran d’accueil. De plus, de très nombreux effets ont été réalisés et sont disponible dans le jeu pour le rendre plus fluide.
* L’équation de la trajectoire est dans l’utilisation de la boule de feu, pouvant rebondir sur le sol suivant les lois de la gravité
* Utilisation de Pygame pour pouvoir avoir une interface graphique de qualité.

## Découpage des tâches à réaliser

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom de la tâche** | **Précisions** |
| **Programmation** | **S’occupe de créer tout le code du jeu** |
| Musique | S’occupe de faire des musiques pour chaque environnements |
| Graphisme | Créer des graphismes (personnage, bloc etc) |
|  |  |
|  |  |

# Calendrier

Proposition prévisionnelle de l’équipe en fonction du planning de suivi imposé.

Tableau de répartition des activités :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nom de l’étudiant** | **Tâches** | **Echéance** | **Remarques** |
| Armand | Programmation | / | / |
| Alexandre Dauvel | Programmation | / | / |
| Alexandre Le Galliard | Graphisme | / | / |
| Tinwendé | Musique | / | / |
| Jules | Graphisme | / | / |

# Suivi collectif du projet et co-évaluation

Cette section est à compléter au minimum entre chaque réunion.

Déroulement des actions de groupes :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Étape/Tâche** | **État d'avancement** | **Remarques** |
| 04/03 | Prog :Creation Boss/Enemie. Graphisme : Faire les personnages et les blocs. Musique : Faire le son d’acceuil | Bon |  |
| 22/03 | Prog : Enemie : faire en sorte qu’ils ne sortent pas des plateformes. Texture : Ajouter les nouvelles texutures. Boule de feu : Résoudre les bugs  Graphisme Terminé les blocs et avancé sur le fond  Musique : Musique de boss |  |  |
| 16/05 | Finition des dernier petits détails manquants : 1 musique restante + résolution des derniers bugs | Presque terminé à quelques détails près | / |

# Bilan individuel de suivi du projet

Ce bilan est individuel et il est à remplir avant chaque séance de suivi de projet avec votre tuteur.

Vous pouvez noter les éléments suivants :

* Actions réalisées au sein du groupe : ce que j’ai fait de manière détaillée, ce que les autres ont fait.
* L’évolution et l’état d’avancement du projet (situer où l’on en est et préciser l’avance ou le retard sur le calendrier prévu).
* Difficultés rencontrées, méthodes pour les surmonter.
* Compétences et connaissances que je pense avoir développées au cours de ce projet.
* Besoins pour aller plus loin, domaines que j’ai envie d’explorer à l’avenir.
* Appréciation personnelle sur mon travail au sein du groupe.

|  |  |
| --- | --- |
| **Prénom NOM** | **Bilan** |
| Armand Labernardière | Résolution de bugs, amélioration de détails, travail sur les ennemis. Beaucoup de difficultés sur les ennemis : Différents bugs car les ennemis allaient en dehors du sol et continuait à voler. Grande difficulté avec la gestion de pygame qu’il a fallu apprendre tout au long du projet. |
| Alexandre Dauvel | Programmation du gros du jeu ( boules de feu, joueur, jeu ). De nombreuses difficultés recontrés : Bugs sur les rebonds des boules de feus qui restaient bloqué entre des blocs, sur les collisions avec les ennemis qui enlevaient plus de cœur que prévus. La plupart des fonctionnalités les plus compliqués ont été réalisés par sa part grâce à un meilleur niveau que le reste du groupe, il a grandement pu aider Armand en plus grande difficulté avec l’utilisation de pygame. |
| Alexandre Le Galliard & Jules Zikovic | Fait les blocs et les textures pour le sol et les obstacles. Création du personnage principal et des ennemis, ainsi que leurs animations. Il a fallu apprendre à utiliser de nouveaux outils afin de pouvoir réaliser et perfectionner de nombreuses textures. Ainsi, toutes les images présentes dans le jeu (sol, arbre, ennemis, fond etc..) sont réalisés par nous même |
| Tinwendé | Réalisation de toutes les musiques du jeu ( 7 musiques différentes ). La difficulté réside simplement dans le fait de créer des sons adaptés à chaque niveaux |

# Partie auto-évaluation finale

# Le travail a bien été réparti entre les différents membres, chaque personne a travaillé sur ses points fort permettant de mettre en valeur chaque membre du groupe, qu’ils soient à l’aise ou non en programmation. Evidemment, la charge de travail n’a pas été parfaitement équilibré mais on a fait du mieux qu’on a pu pour que tout le monde puisse se sentir impliqué. On aurait espéré pouvoir encore plus développer le jeu avec certaines fonctionnalité comme un combat de boss final, plus de niveaux, plus d’ennemis et de variété dans le gameplay mais le jeu que nous avons produit est très complet et d’une complexité déjà très relevé.

# Ressources documentaires

Utilisation de certaines vidéos pour permettre l’apprentissage de Pygame dont on n’a plus l’adresse. Hormis cela, rien.