

NOM : MHADJOU

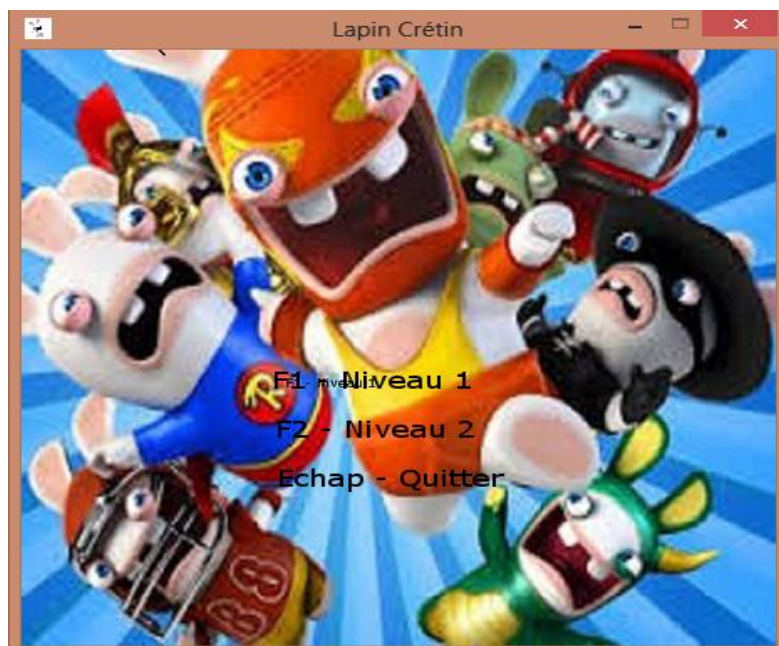
Année : 2014/2015

Prénom : Charfia

Classe : TS2

Partenaire : Tran Linh

Synthèse Projet ISN : Lapin Crétin Labyrinthe



INTRODUCTION : Tout d'abord, j'ai choisi la spécialité ISN parce que depuis la troisième je pensais très fort à exercer plus tard, un métier en rapport avec l'informatique. Honnêtement, je n'y connaissais rien à part les bases de l'utilisation d'un ordinateur, mais cela me passionnait énormément. Ce que j'attendais de l'ISN était de découvrir un peu mieux l'univers de l'informatique, et plus spécialement de la programmation, pour m'aider à confirmer ou non mon orientation. Maintenant mon choix est fait, c'est vraiment ce que je veux !

Ce projet libre a été pour moi très bénéfique, j'ai beaucoup appris, notamment en créant un jeu à l'aide de python et pygame. D'ailleurs, je suis très fier de cette réalisation, qui, n'oublions pas, sans la contribution de ma camarade Linh, n'aurait sans doute pas été le même. Il faut également noter qu'au début nous étions parties sur un jeu de type RPG mais nous avons très vite abandonné cette idée car cela nous aurait demandé beaucoup de temps, notamment pour apprendre les bases.

Et l'idée de faire un labyrinthe nous est venue puisqu'il nous paraissait franchement un peu plus simple.

Je vais donc vous exposer notre parcours durant la réalisation de notre projet.

I- Présentation du projet :

Notre projet repose sur un jeu de labyrinthe dont le personnage est l'un des célèbres « lapins crétins » et mis en œuvre grâce à l'interface graphique pygame. A l'ouverture du jeu, le joueur a le choix entre deux niveaux mais il peut aussi décider de quitter. Après avoir choisi son niveau, il est amené à déplacer le lapin, à l'aide des flèches directionnelles, pour atteindre le gâteau qui marque la fin de la partie. Puis il peut choisir de rejouer en choisissant l'autre niveau ou bien quitter le jeu. Il peut également arrêter de jouer à tout moment et revenir au menu principal en pressant le bouton « Échap ».

Veillez trouver en annexe des images relatives au jeu en question.

II- Organisation

Au début, nous avons décidé de tout faire ensemble, cela nous semblait plus simple que de travailler chacune de son côté. Pour se faire, Linh apportait son ordinateur puisqu'il n'y a pas

pygame au lycée et on travaillait au CDI. Parfois on le faisait en cours. En dehors du lycée, on travaillait via skype. Au fil du temps, chacune apportait son ordinateur au lycée et s'occupait d'une tâche précise puis actualisait son travail sur github, grâce à quoi on pouvait synchroniser notre travail et apporter des modifications si nécessaire.

III- Problèmes rencontrés

1- Définition des classes

Les classes font partie de la programmation orientée objet (POO), elles permettent de bien organiser le projet afin qu'il soit bien structuré. On peut les appeler à tout moment dans le code tel des fonctions. D'ailleurs, à chaque classe on définit des fonctions qui vont être appelées méthodes de la classe correspondant. Nous les avons connues durant la réalisation du projet, nous n'étions donc pas très à l'aise. Nous les avons d'abord défini tout à la fin du programme et pendant plusieurs jours le programme ne tournait pas. On a essayé plein de choses mais rien n'y faisait.

Au final, nous avons placé les classes au début du programme, comme si c'était des fonctions...et là ça a marché.

2- Boucle d'accueil et boucle de jeu

Ces deux boucles ont demandé beaucoup de recherches et de travail. Elles sont très importantes dans la structure du jeu.

IV- Mon ressenti personnel

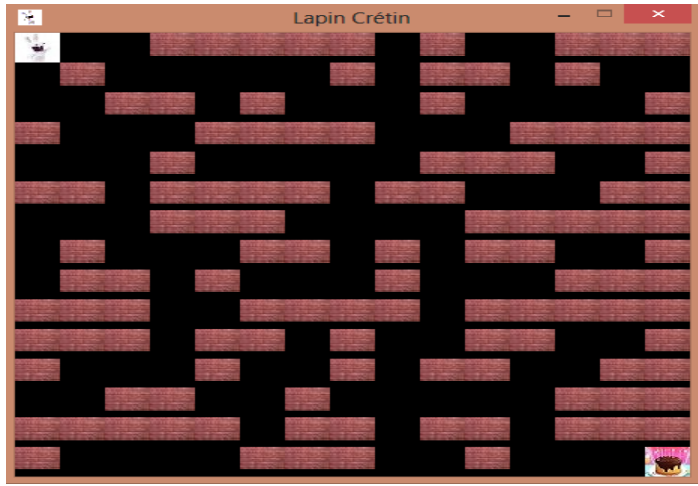
La mise en œuvre de notre projet s'est bien passée dans la mesure du possible. Parfois mon énervement prenait le dessus surtout vers la fin du délai, voyant que le projet ne se concrétisait pas vraiment. Je suis allée jusqu'à faire une nuit blanche pour tenter de résoudre le problème lié au fonctionnement du jeu. Et j'ai eu raison...j'ai réussi. Et là j'étais encore plus fière de moi, oubliant que je n'avais pas dormi de la nuit, heureusement qu'il n'y avait pas cours. Ce moment-là m'a appris qu'il ne faut jamais abandonner, peu importe la difficulté, avec un peu de bon vouloir et surtout armé de patience, on peut tout surmonter.

Malgré tout cela, j'ai bien aimé travailler avec Linh car on ne va pas oublier qu'elle a beaucoup contribué au projet. Et puis c'est comme ça, dans la vie il y a toujours des hauts et des bas mais ce n'est pas pour autant toujours négatif.

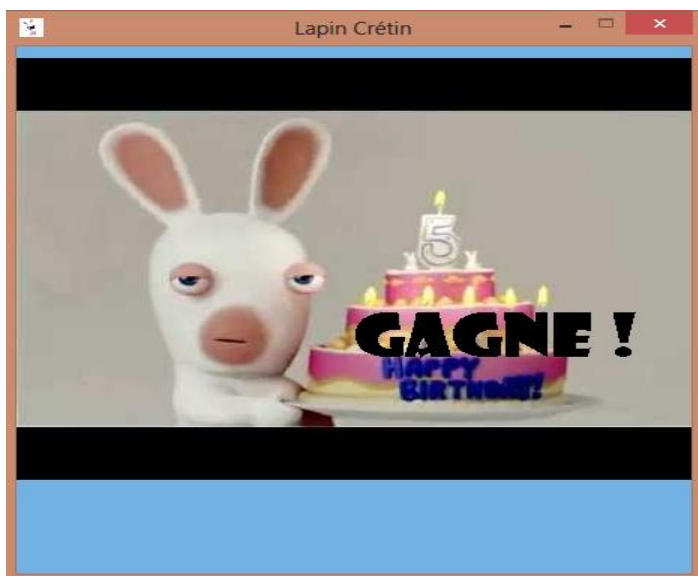
Ce projet a été pour moi un bon enseignement pour ma vie future, surtout sur le plan professionnel. En outre, j'envisage de poursuivre dans des études d'informatique et plus tard je serai amenée à travailler en groupe. Et parfois il faut savoir garder son calme tout en sachant s'imposer quand il faut, dans la mesure où il est raisonnable de le faire.

Je pense avoir gagné en maturité et de bon sens...

ANNEXE



Niveau 1 : Lapin au départ et doit atteindre le gâteau à l'arrivée.



Fin de partie