

Projet NSI Pokémon

Réalisateurs : Gabriel Kuntz, Simon Fischer, Meyer Liam

Coordonateur : Liam

Nom du projet : *Pack Opening Mania*®

Description : Plonge dans l'univers fascinant des cartes Pokémon dans *Pack Opening Mania*®, un jeu clicker captivant où chaque clic t'approche de la collection ultime ! Ton objectif ? Ouvrir le plus de boosters possible pour découvrir des cartes rares, des Pokémon légendaires et des holographiques étincelantes.

Accumule des points en cliquant frénétiquement pour gagner des crédits et débloquent des boosters de plus en plus prestigieux. Améliore ton taux d'ouverture, collectionne des séries complètes et débloquent des bonus spéciaux !

Description détaillée

Fonctionnalités principales :

1. Gameplay de base

- Clic pour ouvrir des boosters et gagner des crédits.
- Système RNG pour déterminer la rareté des cartes (communes, rares, holographiques).

2. Collection et progression

- Album virtuel (pokédex) pour répertorier sa collection /progression

3. Boosters et améliorations

- Variété de boosters (standard, premium, événementiels).
- Améliorations : multiplicateurs de clics, ouverture automatique.

4. Boutique et monnaies

5. Crédits pour boosters et améliorations.

Description détaillée du projet --> liste des bibliothèques, technologies utilisées.

Python pour la logique.

HTML/CSS/JavaScript pour l'interface.

SQLite pour la base de données locale.

Répartition des tâches entre les élèves

Liam : logique du jeu

Simon : interface graphique

Gabriel : design des cartes / sons