**Dossier du projet**



**Sommaire :**

* **Présentation du projet**

*Présentation des fonctionnalités générales du jeu*

* **Répartition du travail**

*Répartition des différents éléments du programme*

* **Outils utilisés**

*Présentation des différents outils qui ont permis à la conception du projet*

* **Problèmes rencontrés**

*Présentation des différents problèmes rencontrés lors de la programmation*

1. **Présentation du projet**

Super-Sketch est un jeu de dessin du style pictionnary (jeu de société). L’objectif est de réussir à faire deviner le mot que l’on a choisit à son adversaire, ou de trouver ce que l’adversaire dessine. Celui qui obtient le plus de points remporte la partie.

Le jeu peut se jouer en LAN (réseau local), Ou bien en réseau. Dans ce dernier cas, il faudra ouvrir le port 5000 de sa box internet et transmettre son IP aux joueurs que vous voulez inviter dans votre partie.

Ce jeu est très accessible et plaira au plus grand nombre. Il y a un chat intégré, des sons, des animations, un joli design. Tout cela pour permettre la meilleure expérience utilisateur possible !

1. **Analyse de besoins Recherche d'idées**

L’idée nous est venue car nous jouions souvent à skribbl.io. En voyant à quel point ce jeu était convivial, nous avons décidé de partir sur un projet similaire. C’est un jeu très accessible et très sympa.

L’objectif principal était de réussir à faire un jeu en réseau que ce soit LAN ou en ligne. Ensuite l’objectif était de faire un jeu joli avec un style enfantin et très simple à comprendre.

Le jeu a été réalisé avec python et surtout le module Pygame. Nous nous sommes principalement documenté sur la doc officielle pygame et quelques exemples trouvé sur le site officiel de pygame.

1. **Répartition du travail**

Nous avons développé Super-Sketch à 3. Il y a Louis Give, Hugo Warin et Yanis Peltre. Nous avons chacun développé une partie assez précise du programme.

Louis Give : C’est chargé principalement de l’infrastructure réseau et du lobby

Hugo Warin : C’est chargé de l’algorithme de dessin, du chat, des easters eggs ainsi que la transmission d’information et une petite partie du lobby

Yanis Peltre : C’est principalement chargé du Sound design et de la structure de l’interface

1. **Les différents outils utilisés**

GitHub : Ce logiciel nous a permis de mettre en commun notre travail, en effet c’est très facile d’envoyer nos améliorations du code. On peut facilement se fixer des objectifs, voir qui développe quoi