**PROJET**

**Dossier collectif**



## Présentation de l’équipe projet

**Chef de projet :** Antonin

**Classe**: TS4

**Membres du groupe :**

* Antonin
* Léo

## Cahier des charges du projet

**Situation :**

Antonin et moi avions envie de faire un jeu, nous avons donc pensé à un flipper : en effet ce jeu que nous aimons beaucoup n’est pas trop difficile pour notre niveau.

**Production finale attendue :**

Nous allons essayer de reproduire un flipper classique qui disposera de 3 essais par partie avec une gestion des scores.

**Contraintes à respecter :**

La balle devra rebondir sur les murs, nous devrons afficher le score à la fin de la partie, nous aurons 3 essais par partie.

**Matériel et logiciel à mettre en œuvre :**

Python (Pygame)

Paint.net (traitement des images)

## Calendrier et répartition des tâches du projet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date début/fin** | **Tâches** | **Nom Prénom** | **Description** |
| **13/03/2017** | **1** | Léo Morin | Gestion des musiques et thèmes nécessaires au flipper  Gestion de l’enregistrement des scores  Gestion du mouvement de la balle |
| **13/03/2017** | **2** | Antonin Guyard | Gestion du fonctionnement du flipper  Gestion du mouvement des barres |
|  | **3** |  |  |
|  | **4** |  |  |
|  |  |  |  |