

I/ Introduction : présentation et approche du problème

A) Présentation du jeu

- Jeu original
- Modifications envisagées (à la fois ce qui paraît faisable et ce qui ne l'est pas)

B) Modules utilisés et structure (en gros) du programme

- présentation du module Upemtk et des fonctions utilisées
- algorithme du programme

II/ Réalisation du projet : l'écriture du code

A) Présentation des variables/ listes du programme

-...

B) Les différentes fonctions créées

-...

C) 'Mise en place' du programme selon le modèle de l'algorithme

- Bref rappel du fonctionnement du programme (boucles, etc)
- Quand les fonctions sont-elles appelées ? Pourquoi ?

D) Les problèmes rencontrés

-...

III/ Conclusion : qu'avons-nous appris de ce projet ?

-...