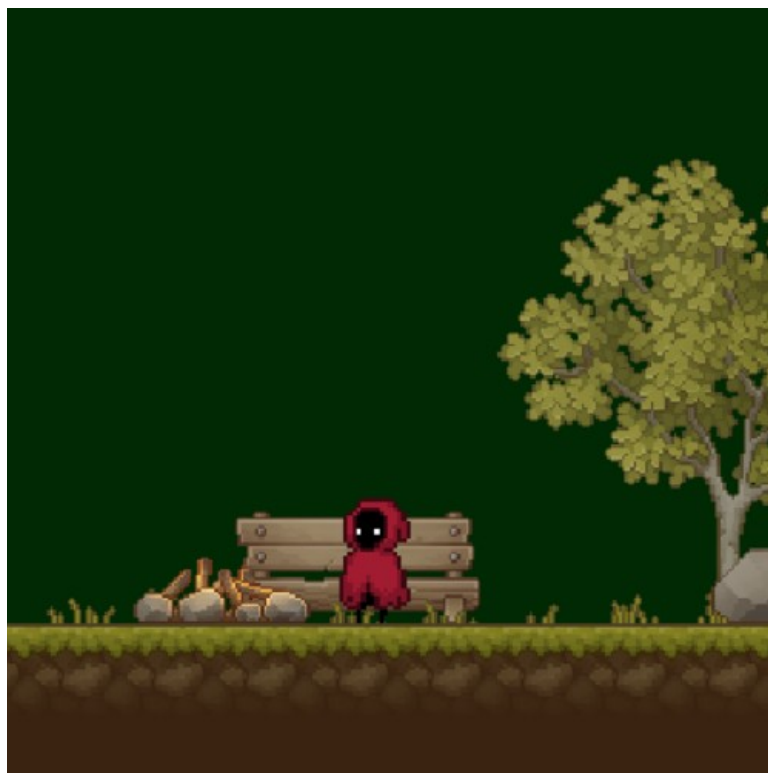




Édition 2025

PRÉSENTATION DU PROJET



Nom de votre projet	NameLess
Membre de l'équipe n°1 (prénom/nom)	Manoah Avril
Membre de l'équipe n°2 (prénom/nom)	Link Bernard
Membre de l'équipe N°3 (prénom/nom)	Noa Paté
Membre de l'équipe n°4 (prénom/nom)	
Membre de l'équipe n°5 (prénom/nom)	
Niveau d'étude (première ou terminale)	Première
Établissement scolaire	Lycée René Gosse
Responsable du dépôt (professeur de NSI)	M. Olive

1 / PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Pouvez-vous présenter en quelques mots votre projet ?

Comment est né ce projet ? Quelle était la problématique de départ ?

Quels sont les objectifs ? À quels besoins répondez-vous ?

NameLess est un jeu de plateformes où vous incarnez un personnage à capuche rouge qui doit retrouver son village. Sur votre chemin, des plateformes volantes vous guideront, mais des obstacles, comme des piques en bois, vous barreront la route. Ce jeu mettra votre patience à l'épreuve sans prise de tête.

2 / ORGANISATION DU TRAVAIL

Vous veillerez au bon équilibre des différentes tâches dans le groupe !

Chaque membre de l'équipe doit obligatoirement réaliser un aspect technique du projet réalisé (hors design, gestion de projet, rédaction, montage vidéo).

Pouvez-vous présenter chaque membre de l'équipe et préciser son rôle dans ce projet ?

Pourquoi cette organisation du travail et comment avez-vous réparti les tâches ?

Combien de temps avez-vous passé sur le projet ?

Quels sont les outils et/ou les logiciels utilisés pour la communication et le partage du code ?

Nous étions trois dans notre équipe :

- **Link** : Il a entièrement fait le menu du jeu, de son code à son affichage, il a aussi beaucoup réfléchi à rendre son menu agréable à l'utilisateur de par les animations de survol de la souris, et par le menu option, et par le placement du bouton « play » hors de la souris au départ pour éviter les clics accidentels.

- **Noa** : Il a travaillé tout le côté artistique, même si nos ressources visuelles sont tirées d'artistes mentionnés plus tard, nous avons dû les adapter, changer certaines couleurs, certaines liaisons pour les coller ensemble, et parfois même créer des textures de zéro car aucune ne répondait à nos besoins., nous lui 'commandions' donc les différents assets que nous voulions pour ensuite nous les envoyer.

Il a aussi travaillé avec moi sur le chargement et notamment la prise en charge de différents layer comme les « props » et la gestion des piques.

- **Manoah** : ensuite, il y a moi. Grâce aux ressources esthétiques de Noa, j'ai pu me concentrer sur le code du jeu principal, des mécaniques de déplacements et d'affichage de la map. J'ai aussi travaillé sur la création et le level design sur Tiled. Nous avons choisi cette répartition du travail pour éviter au maximum de se gêner, et de profiter de nos points forts à chacun.

Nous avons travaillé sur ce projet majoritairement en dehors de nos heures de cours de NSI, nous avons sans doute passer plus de cinquante heures sur ce projet, mais beaucoup d'heures auraient pu être gagnées car nous avons fait des tests, et supprimer beaucoup de choses qui n'étaient pas bonnes et ne correspondaient pas à nos attentes.

Nous avons utilisé pour l'IDE, le célèbre et classique Visual Studio Code, pour la simple et bonne raison que je l'utilisais déjà tout le temps dans mes projets personnels, donc on s'y est tous mis. Nous avons créer la carte avec Tiled. Puis, pour le partage des ressources, nous avons utilisé Discord, pour les messages, et les éléments simples comme les images, ainsi que Github pour le code lui-même

Il me tient à cœur de préciser et citer plusieurs choses :

- L'usage de l'IA : Nous avons en effet utilisé l'IA (notamment Augment, et Le Chat), cependant notre code reste originale, ces IA ont été utilisés pour corriger des bugs, optimiser, et gagner du temps avec ce l'auto-complétion.

Nous avons utilisé énormément de ressources visuelles, que nous avons tiré de sites spécialisés comme itch.io, elles sont toutes libre de droit, mais je tiens tout de même à citer chaque artiste car sans eux, notre jeu n'aurait jamais vu le jour, nous remercions :

- Penzilla Design : (<https://penzilla.itch.io>) Pour les assets du personnage

- Cainos: (<https://cainos.itch.io>) Pour les assets des tuiles

-TheoAllen : (<https://theoallen.itch.io>) Pour la musique

Nous remercions aussi :

- Charly pour son partage de connexion et pour tester le jeu et ses bugs.

- Tomy pour ses idées qui nous ont permis d'ajouter la musique.

3 / ÉTAPES DU PROJET

Présenter les différentes étapes du projet (de l'idée jusqu'à la finalisation du projet)

Au départ, nous avons passé énormément de temps à hésiter sur le type de jeu que nous allions faire. Au début nous voulions faire un jeu où l'on tirait des cartes comme Pokémon, puis nous nous sommes tourné vers un jeu en vue top-down, où l'on pourrait explorer des maisons de PNJ, mais cela nous paraissait peu intéressant. Donc nous avons bossé sur une idée, qui était originale comparé aux autres, après avoir vu une amie faire de la photo avec un appareil puis mon père faire un montage, je me suis dit et si on créait des mécaniques qui nous permettrait de jouer sur une « pellicule » du niveau pour se déplacer, déplacer des objets, ou même modifier l'ordre de différentes portions du niveau. Nous voulions pouvoir jouer sur la colorimétrie pour surmonter des obstacles qui apparaissaient ou disparaissaient selon celle-ci, avec une jauge de surcharge. Cela aurait demandé au joueur une capacité à tout faire, il aurait dû en même temps que se déplacer, modifier le niveau, son affichage, et tout le reste. L'idée nous paraissait excellente, nous avons alors commencé par générer une plateforme, et un personnage de départ, cependant, très vite nous avons bloqué car ces mécaniques, sont certes intéressantes, mais surtout gourmandes en temps, ce qui nous manquait crucialement.

4 / FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ

Pouvez-vous présenter l'état d'avancement du projet au moment du dépôt ? (ce qui est terminé, en cours de réalisation, reste à faire)

Quelles approches avez-vous mis en œuvre pour vérifier l'absence de bugs et garantir une facilité d'utilisation de votre projet ?

Quelles sont les difficultés rencontrées et les solutions apportées ?

Nous avons pu terminer plusieurs choses au moment du dépôt, les animations de base, les déplacements de base, ainsi que le niveau dans son état le plus simple et court, et le menu même s'il n'est que partielle sur certains aspects.

Cependant, nous étions en train de coder les fonctions de saut pour créer plusieurs frames de celle-ci, cependant par manque de temps il n'y a qu'une frame de vol. Le

menu lui aussi n'est pas fini sur l'affichage d'un bouton de son pour le couper. Par contre, malgré cela, nous comptons continuer le projet au-delà de la date limite pour terminer les animations de saut, puis plus tard d'attaque, de mort, l'ajout de monstres.

Pour garantir l'absence de bug et la facilité de les discerner, nous avons créé une fonction debug() permettant d'afficher différentes variables pour comprendre le fonctionnement du code, et nous avons aussi fait afficher les boîtes de collisions des éléments grâce à celle-ci.

(Pour l'activer, il faut se rendre au fichier main.py et mettre la variable booléenne debug_mode sur True)

Nous avons rencontré plusieurs difficultés, notamment pour les piques, qui avaient au départ, une hitbox d'une tuile, le problème était que cela ne collait pas à leurs visuels créant une sensation de frustration chez le joueur car il mourait sans le savoir, nous avons donc dû personnaliser leurs hitboxes manuellement.

5 / OUVERTURE

Quelles sont les nouvelles fonctionnalités à moyen terme ? Avez-vous des idées d'amélioration de votre projet ? Pourriez-vous apporter une analyse critique de votre projet ? Si c'était à refaire, que changeriez-vous dans votre organisation, les fonctionnalités du projet et les choix techniques ? Quelles compétences/appétences/connaissances avez-vous développées grâce à ce concours ? En quoi votre projet favorise-t-il l'inclusion ?

Dans le futur, nous voulons inclure toutes les mécaniques citées plus tôt dans l'idée originale du projet. De plus, nous voulons créer plusieurs niveaux, chacun introduit une nouvelle mécanique, un nouveau univers, une nouvelle direction artistique. De plus nous voulons sauvegarder les scores des joueurs dans une base de données avec SQL (SQLite en l'occurrence), mais encore une fois le temps nous a manqué. Le problème principal de notre projet est sans doute le saut du personnage, qui est trop sensible sur la présence du sol à ses pieds, créant une frustration chez le joueur.

Nous avons développé un tas de connaissances avec ce projet. Nous avons appris pygame pour commencer, puis différents logiciels comme Tiled, ensuite nous avons découvert comment faire des animations, ce qui a été un mur car nous voulions utiliser delay() au début, ce qui ne fonctionnait pas car mettait en pause le jeu. Ce jeu nous a réellement enseigné dans beaucoup de domaines directement ou indirectement lié au développement.