**Simulation de minecraft**

**Description du projet:**

Ce jeu sera une simulation de minecraft à partir de screenshots qui défileront au fur et à mesure de l’histoire. Le but sera donc, comme dans le jeu originel, de tuer le dragon.

Il y aura un système d’aléatoire pour par exemple, les probabilité des drops de mobs, du spawn des minerais et des mobs, de l’ordre du déroulement du jeu,...

Le joueur pourra se déplacer avec des boutons à choix (avancer, reculer, tourner,..)

Il y aurat un système d’inventaire.

Des combat de mob qui se présenterais comme faire x clics le plus rapidement possible avant que le creeper explose (exemple).

**Phase de Préparation (Semaines 1-2) :**

Réunion de lancement du projet avec les élèves. Réflexion sur l'histoire et les choix narratifs. Réalisation d'un schéma actanciel du jeu.

--------------------------------------------------------------------

**Conception du Cahier des Charges (Semaines 3-4) :**

Écriture détaillée de l'histoire et des choix possibles. Création du design responsive dans Figma. Élaboration du logigramme de la logique du jeu. Documentation des mécaniques du jeu. Révision et validation du cahier des charges.

--------------------------------------------------------------------

**Développement Frontend (Semaines 5-8) :**

Création de la structure HTML/CSS du site web. Intégration des éléments visuels conformément au design Figma. Mise en place de la navigation entre les chapitres. Tests d'accessibilité et d'ergonomie.

--------------------------------------------------------------------

**Développement Backend (Semaines 9-12) :**

Configuration de l'environnement PHP/MySQL. Développement des fonctionnalités de jeu, y compris les choix et les conséquences. Implémentation de la gestion des données des joueurs. Sécurisation de la base de données.

--------------------------------------------------------------------

**Tests et Débogage (Semaines 13-14) :**

Tests approfondis du jeu interactif. Correction des bogues et des problèmes identifiés. Validation de la sauvegarde des données des joueurs.

--------------------------------------------------------------------

**Finalisation et Documentation (Semaines 15-16) :**

Préparation de la présentation finale. Réalisation de captures d'écran et de vidéos pour la documentation. Finalisation du cahier des charges avec les ajustements finaux.

--------------------------------------------------------------------

**Présentation Finale (Semaine 17) :**

Présentation du projet complet aux enseignants et aux autres élèves. Démonstration du fonctionnement du jeu interactif. Réponses aux questions et commentaires.

--------------------------------------------------------------------

**Remise du Cahier des Charges Final (Semaine 18) :**

Soumission du cahier des charges finalisé. Archivage de tous les documents et fichiers liés au projet.

--------------------------------------------------------------------

**Évaluation et Réflexion (Semaine 19) :**

Évaluation globale du projet. Réflexion sur les défis rencontrés et les leçons apprises. Préparation d'un rapport de fin de projet.