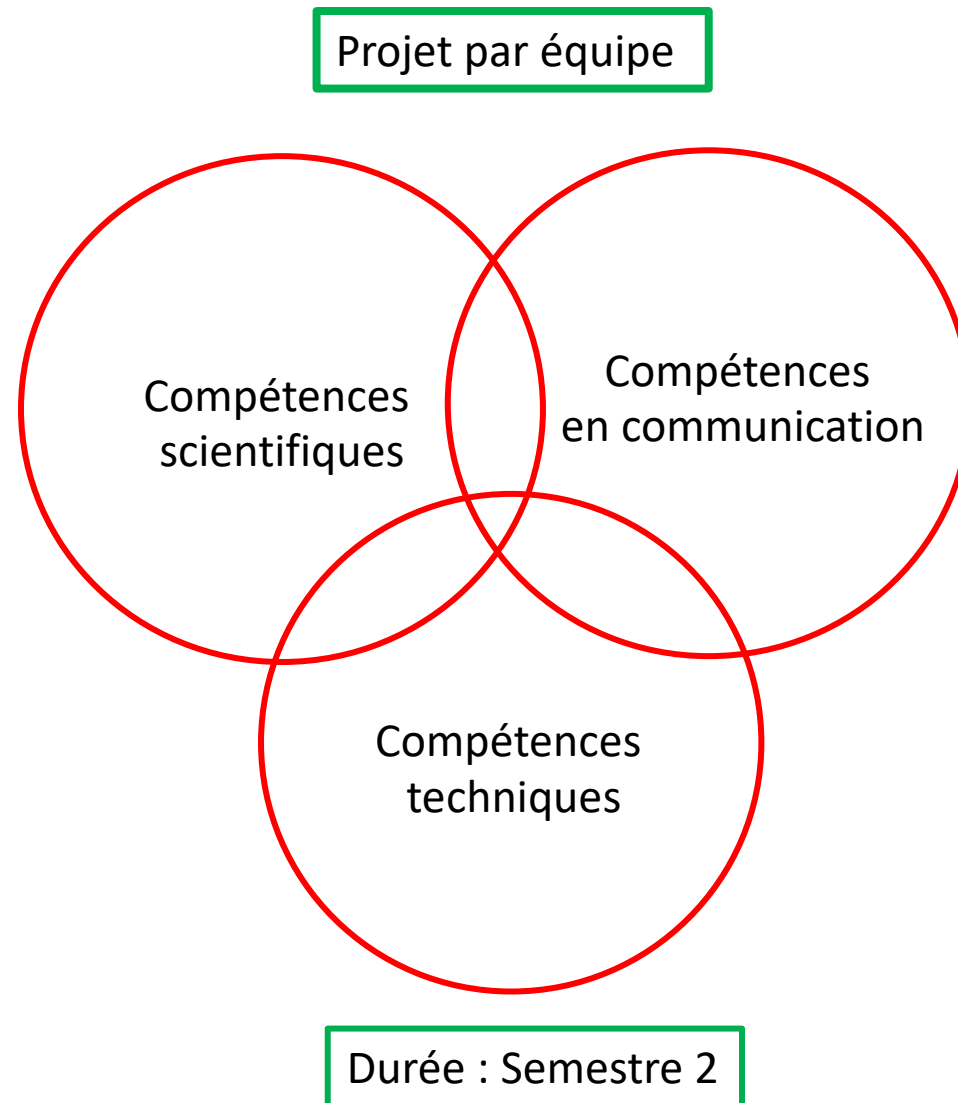


Projet transverse

L1

22 janvier 2021





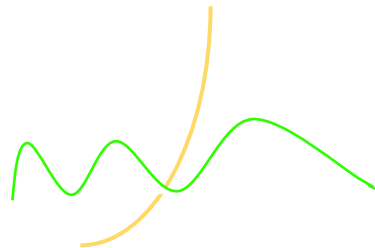
Concevoir un jeu en deux dimensions

avec pour contraintes

utiliser Python



une ou des trajectoires



des variables

temps
masse

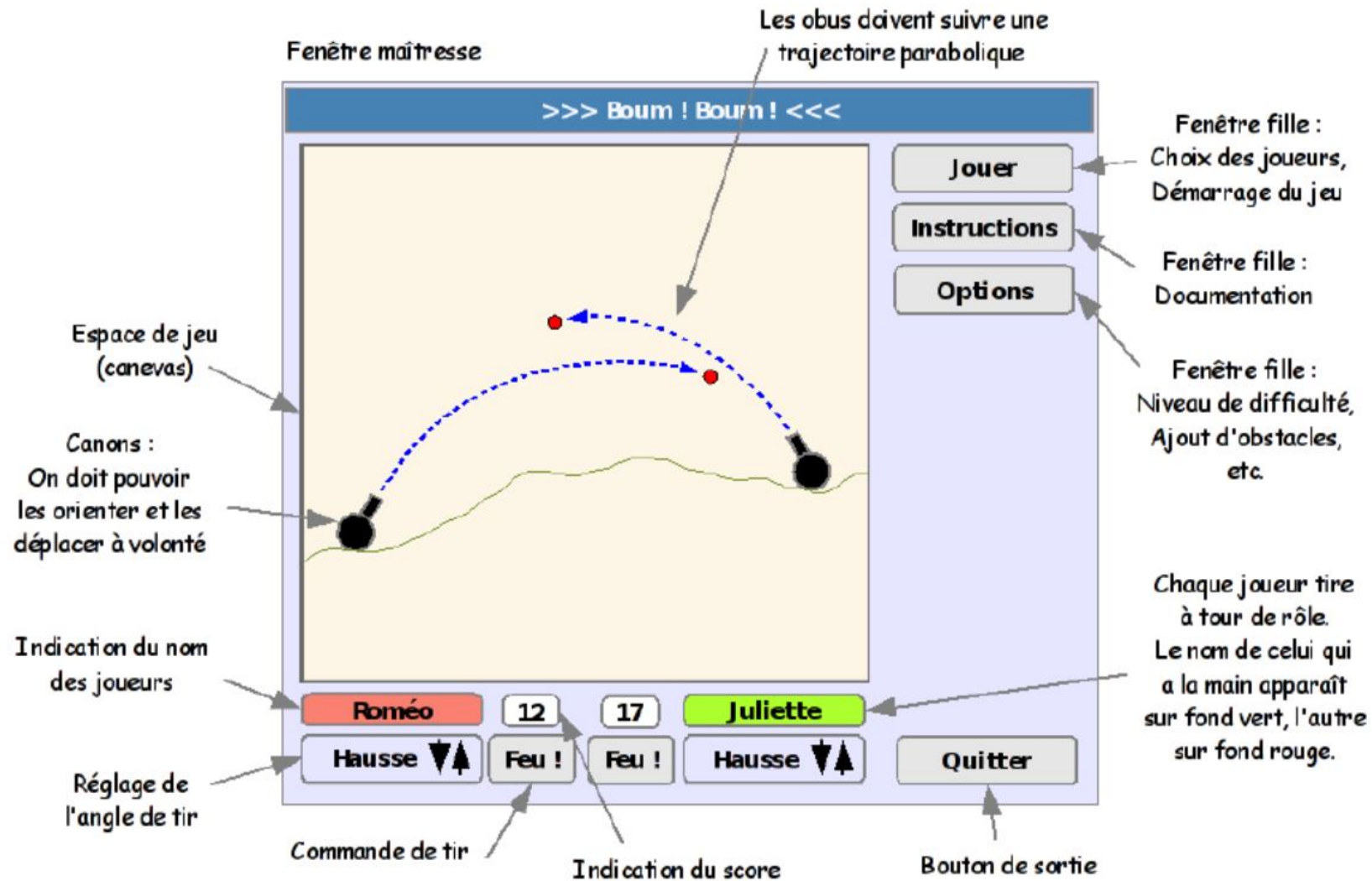
des rétroactions

⇒ gagné / perdu
⇒ conseil

un rendu graphique



Un exemple



Équipes

5 étudiants du **même groupe de TD**



❖ A
❖ B
❖ C
❖ D
❖ E
❖ F
❖ BDX

et

❖ R
❖ BN
❖ INT1
❖ INT2
❖ INT3
❖ INT4
❖ INT5

avant le 1 février 2021




- Constitution autonome sur Moodle (cours TI250)
- Proposition de jeu et nom d'équipe (Excel partagé)

Confirmation par l'équipe pédagogique

L'équipe pédagogique intervient pour compléter les équipes incomplètes



Livrables attendus

- ❑ **Carnet de bord**  Proposition/solution, caractéristiques techniques, étapes clefs , répartition des tâches, avancées et difficultés.
- ❑ **Jeu**  Logiciel fonctionnel, code commenté
- ❑ **Diaporama**  Support d'une soutenance de 10 min

Livrable	Pondération (%)
Carnet de bord	25
Jeu (avec son code commenté)	50
Soutenance + diaporama	25

Calendrier

Enseignants de physique
et d'informatique

22 janvier

Amphithéâtre de présentation

semaine du 8 février

TD de suivi n°1 : validation du calcul de trajectoire physique et de la faisabilité informatique. (1h45)

semaine du 1 mars

TD de suivi n°2 : (1h45)

semaine du 22 mars

TD de suivi n°3 : (1h45)

semaine du 15 avril

TD de suivi n°4 : (1h45)

semaine du 3 mai

TD de suivi n°5 : accompagnement du projet et conseils de préparation de la soutenance. (1h45)

semaine du 24 mai

TD de suivi n°6 : soutenances de 10 minutes par équipe. (1h45)

accompagnement du projet avec un retour sur le carnet de bord.

Conseils

Coordonnées : mails, téléphones, réseaux sociaux...

Espace de communication : outils de partage

Réunions régulières + compte rendu

Conseils

Des livres à consulter sur : **SCHOLARVox**  **UNIVERSITÉS**
BY CYBERLIBRIS LA PLATEFORME DÉVELOPPÉE POUR LE CONSORTIUM COUPERIN

Jeu des bombardes →



← Très simple d'accès

Des ressources en ligne :

- Interface graphique Pygame pour Python / OpenClassrooms, disponible sur <https://openclassrooms.com/fr/courses/1399541-interface-graphique-pygame-pour-python/1399674-presentation-de-pygame>, mis à jour le 20/07/2015
- Tuto Pygame / Christophe Bertrand (enseignant de mathématiques), disponible sur <https://sciences-du-numerique.fr/tuto-pygame/>, consulté le 06/01/2020