



Édition 2025

PRÉSENTATION DU PROJET



Nom de votre projet	Wrecked Ocean
Membre de l'équipe n°1 (prénom/nom)	Gabriel CADEAU-FLAUJAT
Membre de l'équipe n°2 (prénom/nom)	Elliot BELLEC-ESCALERA
Membre de l'équipe N°3 (prénom/nom)	Thomas KELEMEN
Membre de l'équipe n°4 (prénom/nom)	Tom GABRIEL
Membre de l'équipe n°5 (prénom/nom)	-----

Niveau d'étude (première ou terminale)	Terminale
Établissement scolaire	Lycée Georges Clémenceau - Montpellier
Responsable du dépôt (professeur de NSI)	M. MARIE-JEANNE

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 ?

Bonjour à tous ! Nous sommes 4 élèves de NSI, en classe de terminale au lycée Georges Clémenceau, qui avons réalisé un projet de jeu de guerre navale entre pirates en 2D, dans le style pixelisé baptisé « Wrecked Ocean ».

Votre objectif sera d'améliorer votre galion pour détruire ceux de vos adversaires en leur tirant dessus. Pour ce faire, de temps en temps, des îles émergeront de l'eau, elle contiennent des améliorations et bénédictions précieuses pour prendre le dessus, mais elles peuvent aussi contenir des malédictions anciennes qui endommageront votre navire.

Le professeur responsable de notre projet est M. Marie-Jeanne.

L'idée de ce jeu nous est venu d'une question existentielle que tous les codeurs non professionnels sont amené à se demander : « Quel type de jeu serait assez simple à créer tout en gardant un côté amusant et en évitant d'ennuyer les futurs joueurs ? »

C'est là qu'Elliot a eu l'idée d'un jeu de tir entre navires pirates en vue du dessus.

Nos objectifs avec ce projet étaient de créer les jeux en incluant le plus de notions de terminale possible, pour nous convaincre nous même que nous avons appris efficacement le cours.

Nous voulions créer un jeu simple et divertissant, jouable par tous, avec des mécaniques de gameplay qui permettent d'éviter un sentiment de répétitivité qui n'est pas souhaitable dans un jeu.

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 ?

- Gabriel : Codeur primaire du projet : ses compétences en codage et son investissement hors pair ont permis d'avoir rapidement une base de jeu fonctionnelle pour pouvoir par la suite ajouter les nouvelles fonctionnalités, il a aussi créé la plupart des textures du jeu.

- Elliot : Codeur primaire du projet : Le fait que l'idée du jeu vienne de lui a fait qu'il a été très efficace dans l'ensemble des tâches, ses compétences en codage étaient essentielles pour mener à bien ce projet à temps

- Thomas : Codeur secondaire du projet : il s'est occupé de résoudre les bugs qui ont échappé aux codeurs principaux et s'est occupé des bateaux ennemis. Il a également créé des fonctions permettant de faciliter le codage par la suite.

- Tom : Codeur tertiaire du projet : il n'a pas fait de codage révolutionnaire ou significatif, mais s'est principalement occupé de la documentation du projet telle que celle-ci, et de la bande annonce, y compris l'introduction en 3D.

Nous avons réparti les rôles par rapport aux compétences de chacun, mais aussi par rapport aux parcours avenir de chacun, pour avoir un jeu qui soit le fruit de nos compétences variées.

3 / ÉTAPES DU PROJET

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

Une fois l'idée de jeu validée, le développement a pu commencer. Nous avons travaillé sur discord et GitHub, où nous avons créé un repository dédié au projet. Le développement de la b du jeu a débuté le 15 novembre 2024, et s'est terminé le 7 janvier 2025. De nombreux obstacles se sont présentés devant nous, la plupart du temps des erreurs dans le code qui nécessitaient d'être repérées et réglées au plus vite, mais grâce à un travail d'équipe extraordinaire, nous avons pu y faire face. La V1 du projet s'est achevée la semaine précédant la date finale de rendu, en mars 2025, car le jeu présentait des bugs jusque très tard dans l'avancement du projet.

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 ?

Au moment du dépôt, notre jeu est en voie de se terminer, il est fonctionnel mais certaines fonctionnalités sont manquantes car nous manquons de temps et d'organisation. Les éléments du jeu qui manquent seront ajoutés plus tard pour améliorer la jouabilité du jeu.

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 ?

La nouvelle fonctionnalité que nous souhaitons ajouter dès la v1, mais qui ne s'est au final pas fait, est une mécanique d'apparition et combat de boss, tels que le Hollandais Volant ou encore le Titanic, qui auront chacun une spécificité au niveau du gameplay pour pimenter celui-ci, en plus d'un « Lore », pour que le joueur, au fil des parties, apprennent l'histoire du monde dans lequel il évolue avec son navire. Sinon, nous aurions bien aimé pouvoir implémenter un système de multijoueur. On souhaiterait par la suite offrir au jeu une amélioration esthétique au niveau des sprites des bateaux et également changer le style de l'océan en arrière plan. En termes d'analyse critique de notre projet, nous trouvons la mécanique de base un peu basique. Les boss nous auraient permis de complexifier le gameplay pour offrir une expérience plus variée au joueur. Nous trouvons également que notre jeu est qualitatif, mais surtout représentatif du niveau que nous avons acquis au cours de cette année, car nous avons utilisé les nouvelles techniques au programme de terminale pour mener à bien ce projet.