

# Projet semestriel en Interaction Homme-Machine

## Développement d'un Jeu Snake

Université Ziane Achour - Faculté des sciences exactes et informatiques

November 12, 2024

### Instructions Générales

Ce projet a pour objectif de concevoir une application interactive sous la forme du jeu *Snake* en binôme, en appliquant les principes d'Interaction Homme-Machine vus en cours. Le projet sera évalué lors d'une séance dédiée, une semaine avant les examens finaux. Assurez-vous que chaque binôme respecte les consignes et les critères d'évaluation suivants.

### Conception et Développement

Le jeu *Snake* devra inclure les éléments suivants :

1. **Interface Utilisateur (IU)** : L'interface doit être conviviale et inclure :
  - un menu d'accueil,
  - des options de jeu (nouvelle partie, quitter),
  - une visualisation du score en temps réel.
2. **Fonctionnalité de base** : Le joueur contrôle un serpent qui se déplace sur une grille pour attraper des objets sans heurter les murs ni se heurter lui-même.
3. **Retour Utilisateur** : Assurer un feedback visuel immédiat, par exemple lorsque le serpent mange un objet, en utilisant des effets de couleur ou de son.

### Critères d'Évaluation

L'évaluation portera sur les aspects suivants, notés sur un total de 20 points :

1. **Qualité de l'Interface (5 points)** : Fluidité de l'interface, design esthétique et ergonomique.
2. **Interactivité (5 points)** : Réactivité aux commandes, qualité des feedbacks visuels ou sonores.
3. **Respect des Fonctionnalités Essentielles (5 points)** : Implémentation correcte des fonctionnalités de base et du score.

4. **Codage et Performance (5 points)** : Code bien structuré, lisible et optimisation des performances.

## Consignes Supplémentaires

- Chaque binôme doit présenter son projet dans le respect des consignes de conception et développement indiquées.
- La présentation finale sera effectuée sur un support informatique personnel, et les étudiants doivent être prêts à expliquer les choix de conception.
- La note finale prendra en compte l'efficacité du design et la clarté de la présentation.

## Remarques

Toute assistance technique ou conceptuelle doit être signalée. Pour toute question relative à l'implémentation ou à l'interface, vous pouvez me contacter par email.

## Références

Les étudiants sont encouragés à consulter les ressources académiques en IHM pour soutenir leurs choix de conception et d'interaction.

Professeur : LEBANI Ali Zakaria