

Hello everyone !

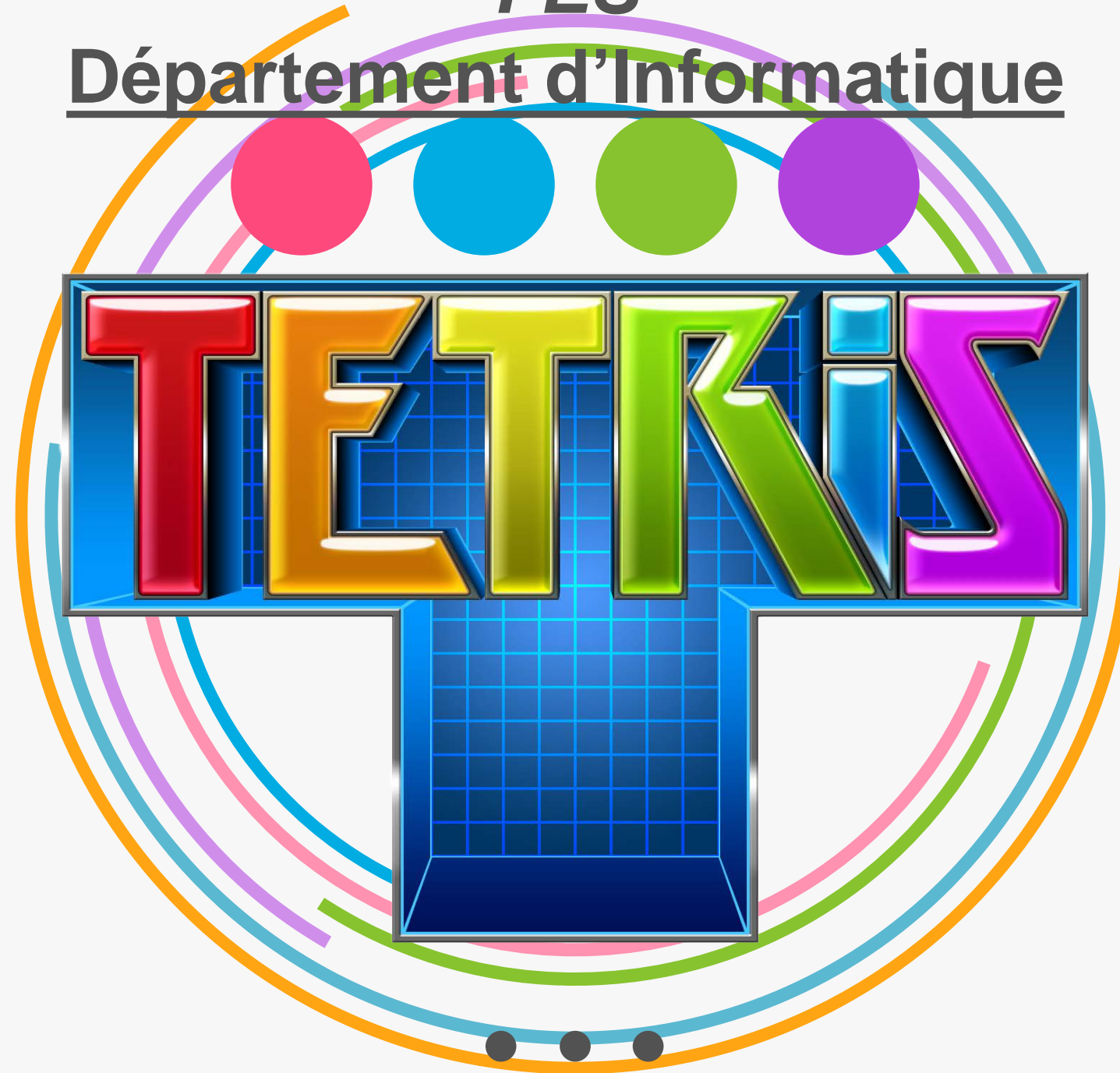
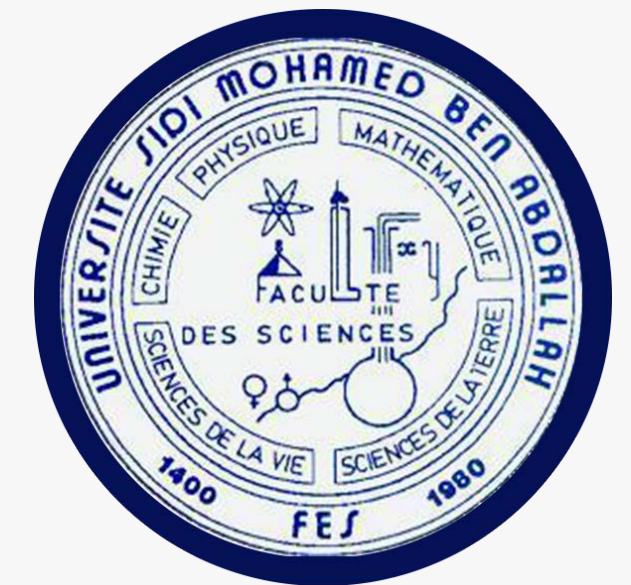


Bonjour !



Université Sidi Mohamed Ben Abdellah
Faculté des Sciences DHAR EL-MEHRAZ
FÈS

Département d'Informatique



Projet de Fin d' Études

2017/2018



Projet de Fin d'Études

Conception et réalisation du Jeu Tetris



Réalisé par : Mohammed EL KHOU & Mohammed KASMI

Encadré par : **M.** Mohammed EL MOUHAJIR

PLAN

- 1 Introduction
- 2 Présentation Général
- 3 Conception & Modélisation du Système
- 4 Réalisation de l'application
- 5 Conclusion & Perspectives

Généralité sur Les Jeux Vidéos

1



INTRODUCTION

introduction sur Tetris

2018

1999

● 53 %

Evaluation de nombre des joueurs

20 %

● 34 ans

Evaluation de l'âge moyen des joueurs

21 ans

● 4,3 milliards

Evaluation de chiffre d'affaires

862 millions

L'évolution des jeux videos



2



Présentation Général

2. Présentation Général :

Objectifs



Présentation Général

les objectifs

OBJECTIF

Une version
graphiques du jeu

c'est la réalisation de L'interface graphique, qui permettra à l'utilisateur d'interagir avec notre programme de manière plus conviviale.

Contrôler le déplacement
des pieces

déplacer les pièces
Rotation les pièces

Présentation Général

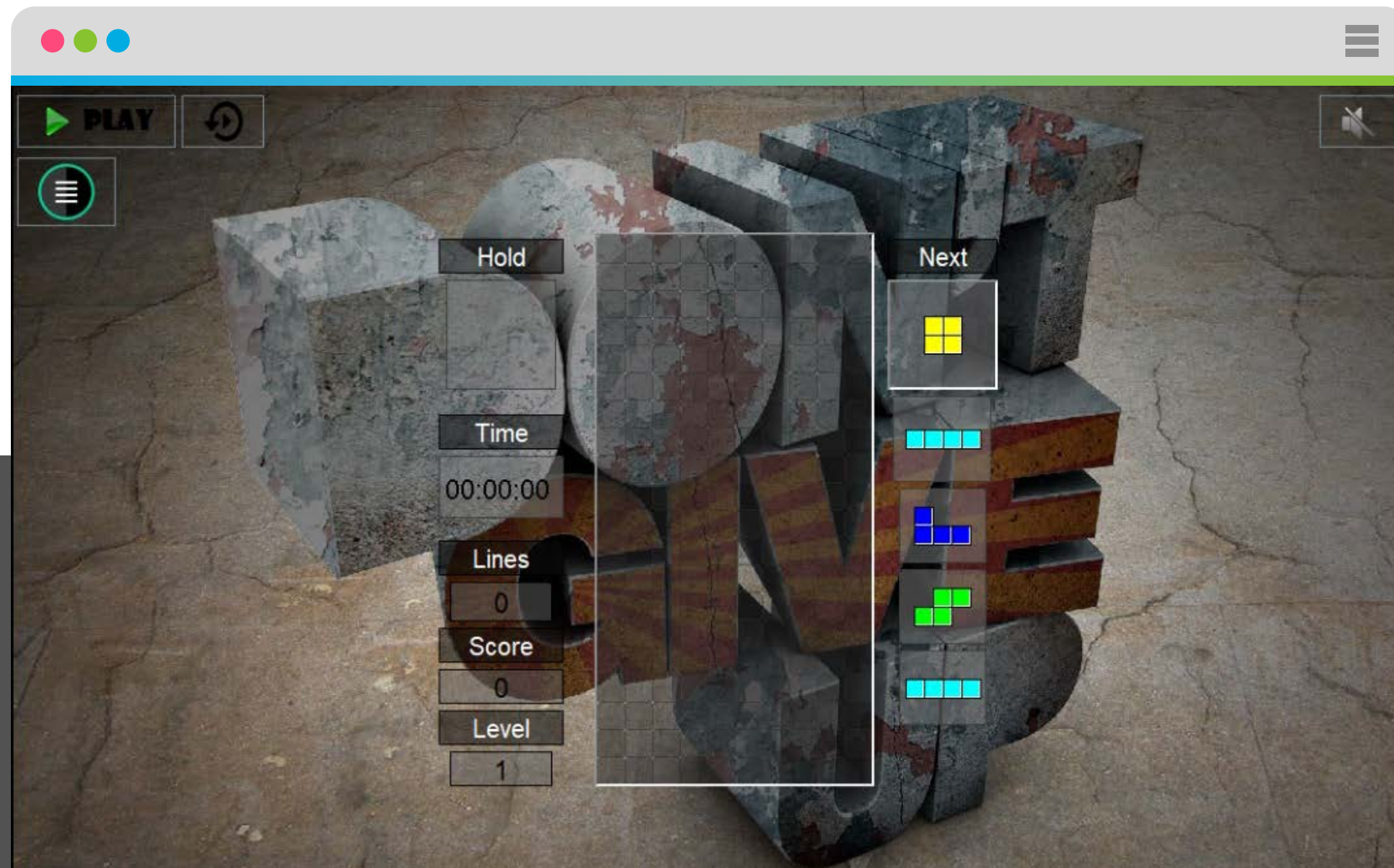
Déscription

Zone du jeu

Les pièces

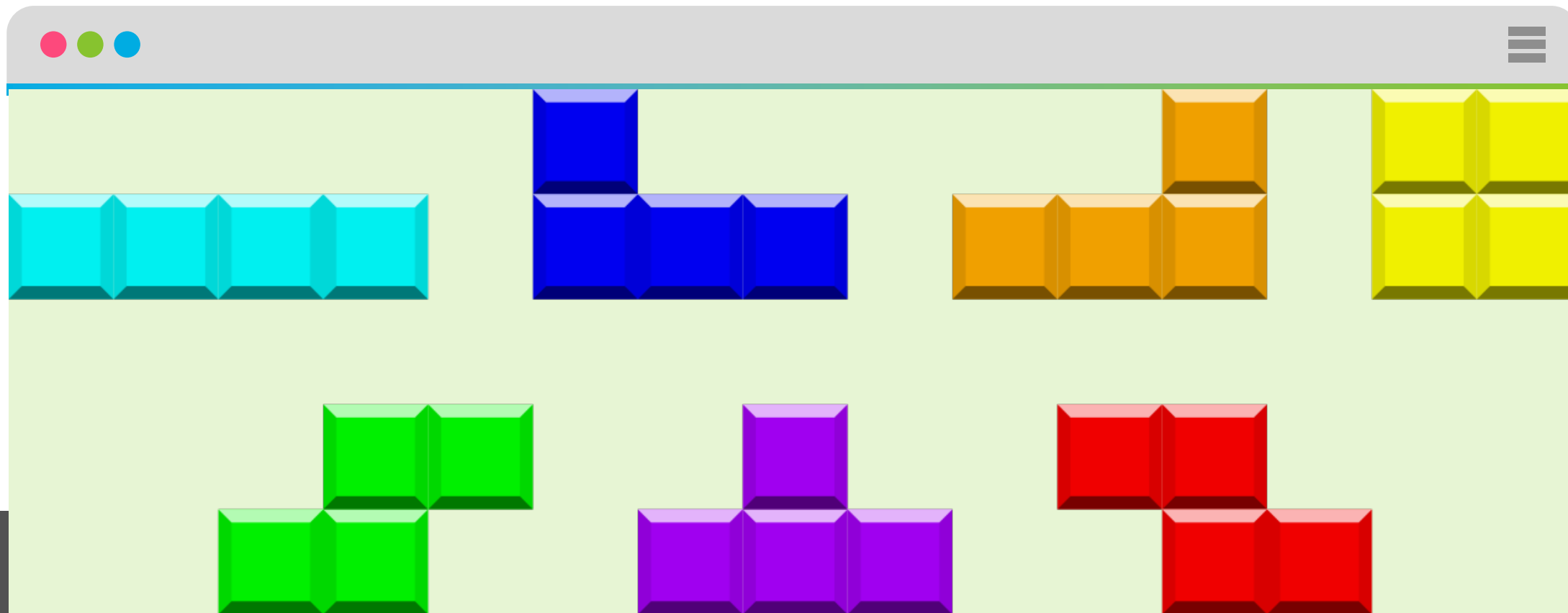
Suppression des lignes remplies

Game Over



Zone du jeu

Le jeu est principalement composé d'un champ de jeu à largeur fixe(20 lignes*10 colonnes), où des pièces descendent du haut de l'écran vers le bas



Les pièces:

Les pièces de Tetris, sur lesquelles repose entièrement le jeu sont :

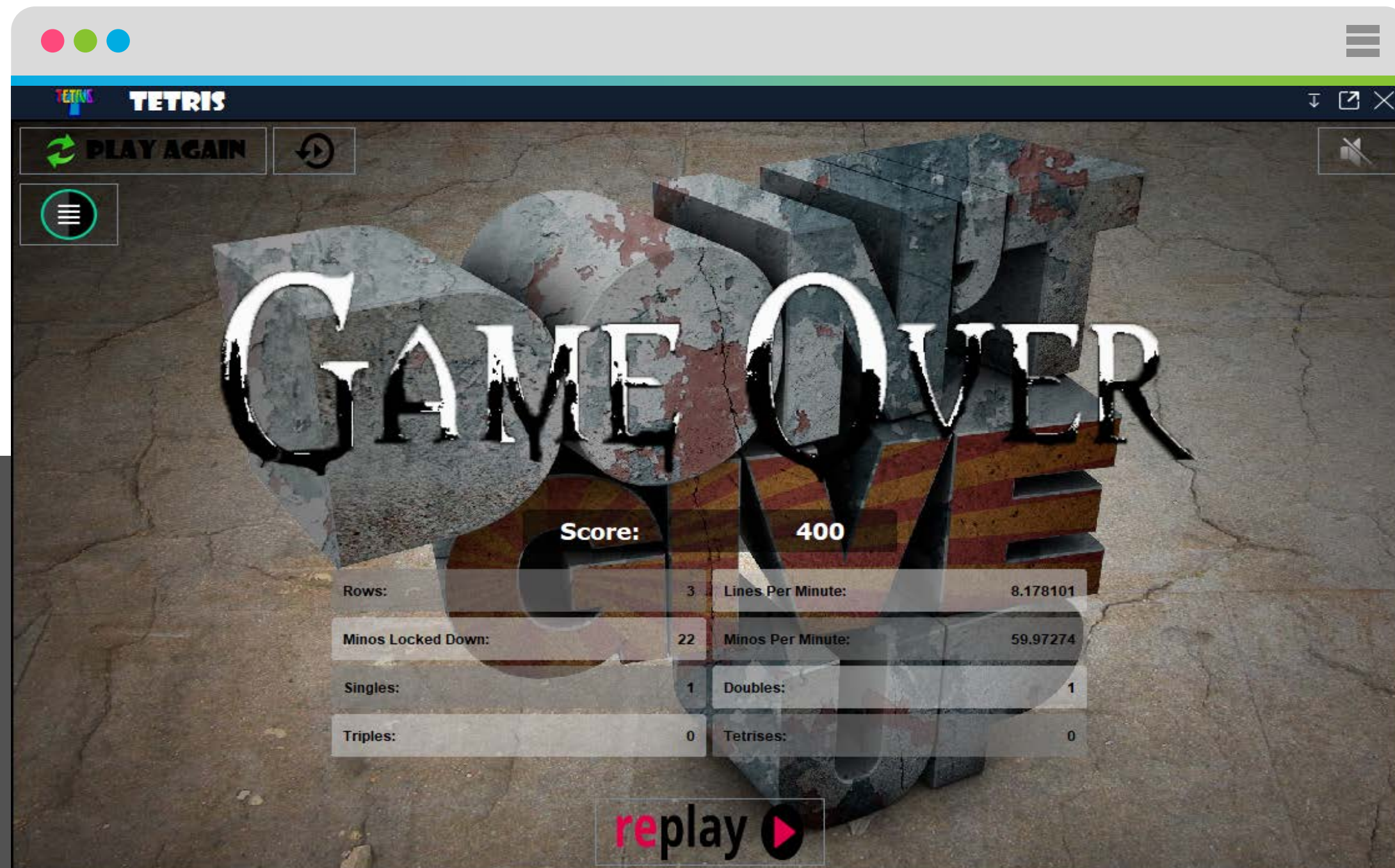
→ de 7 formes différentes.

→ chacune d'elles est formée de 4 carreaux.



Suppression des lignes remplies

Les lignes complétées disparaissent tout en rapportant des points et le joueur peut de nouveau remplir les cases libérées.

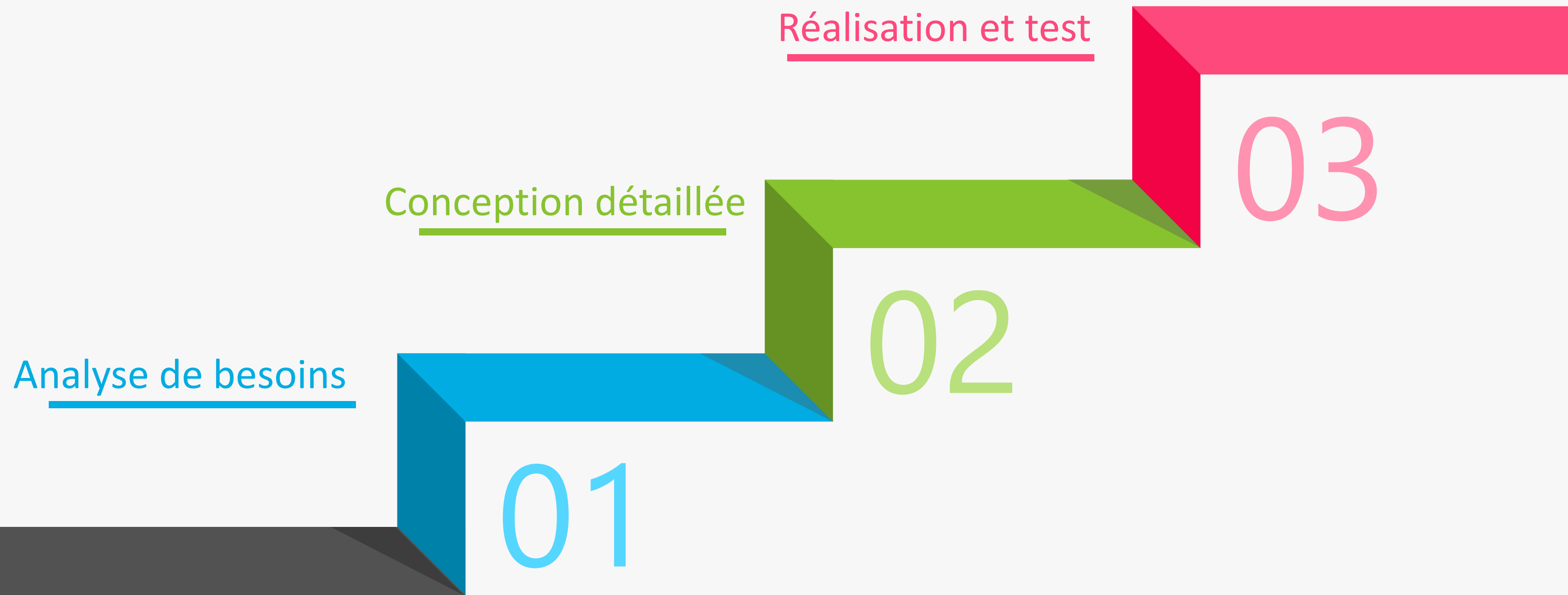


Game Over

Chaque fois qu'une partie se termine, notre interface graphique devra imprimer dans le champ de jeu combien de lignes l'utilisateur a effacées au total pendant le match et lui donner aussi la possibilité de démarrer une nouvelle partie ou de quitter la plateforme de jeu.

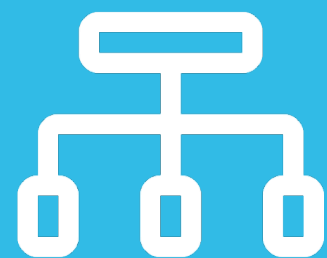
2. Présentation Général

Les phases de notre projet :

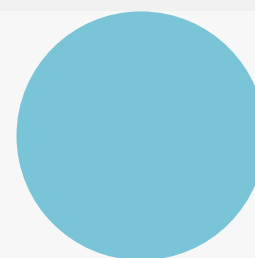
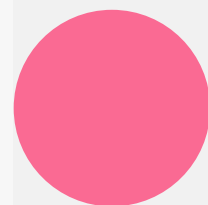
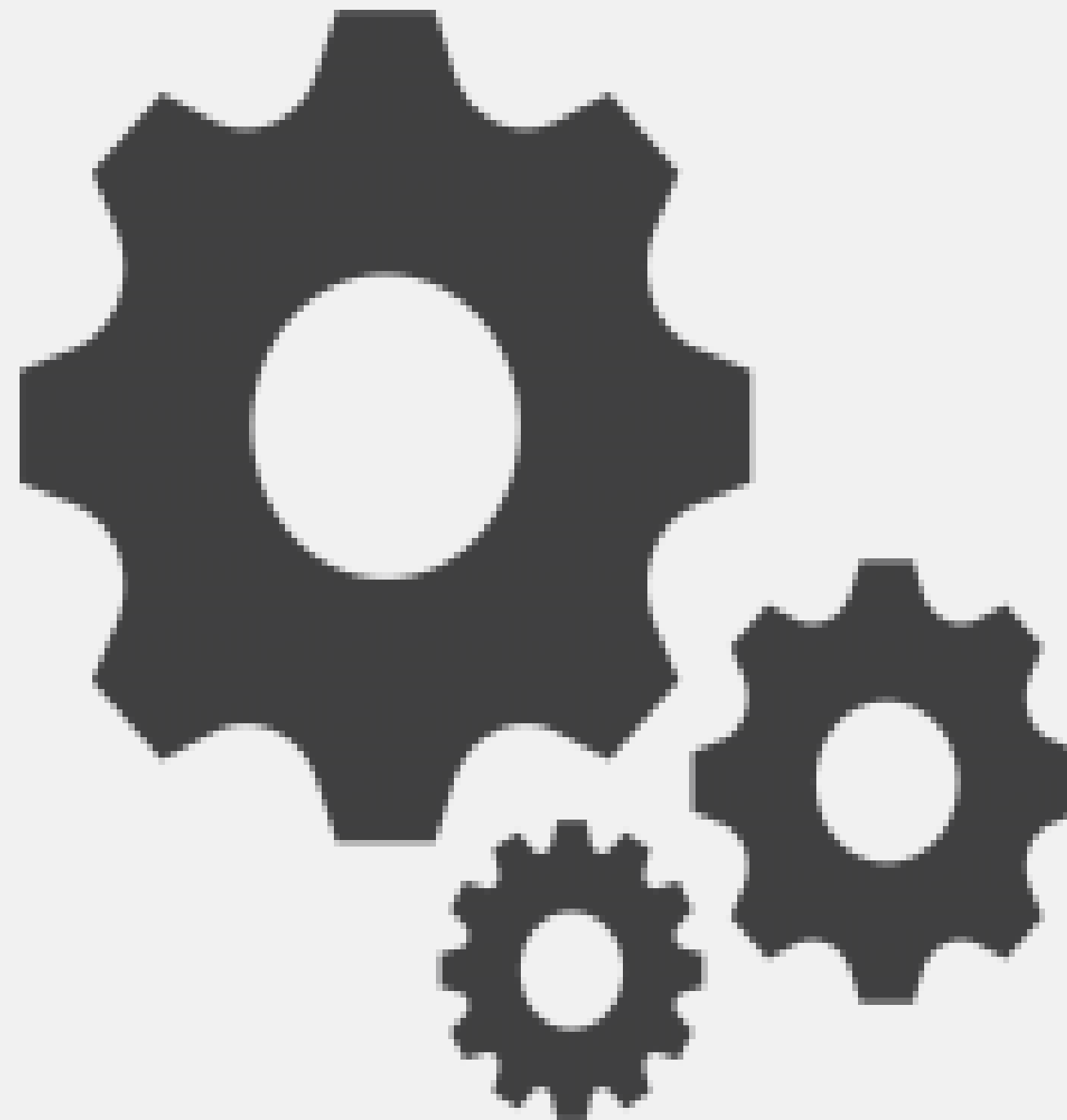




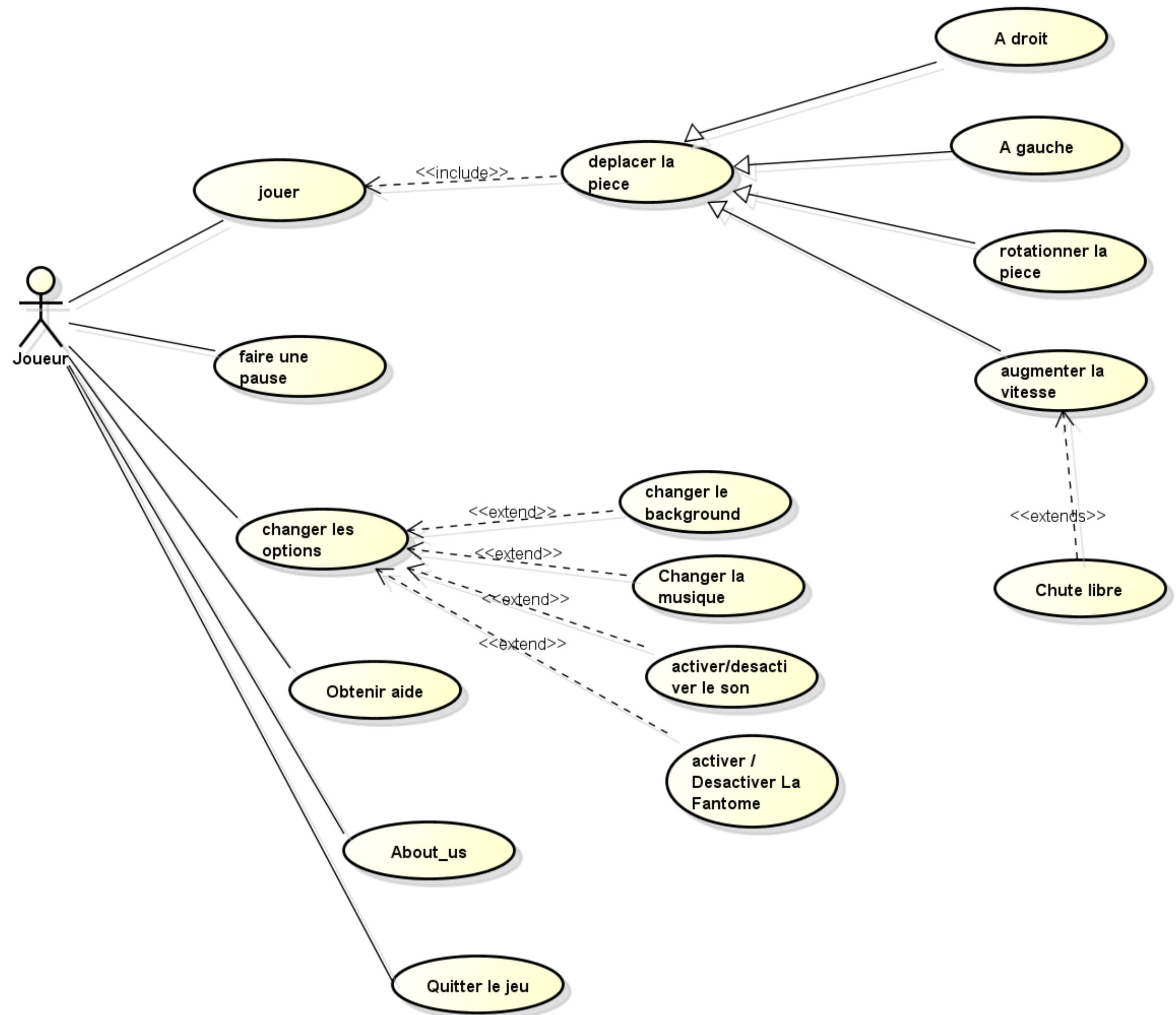
3



Conception & Modélisation
du Système

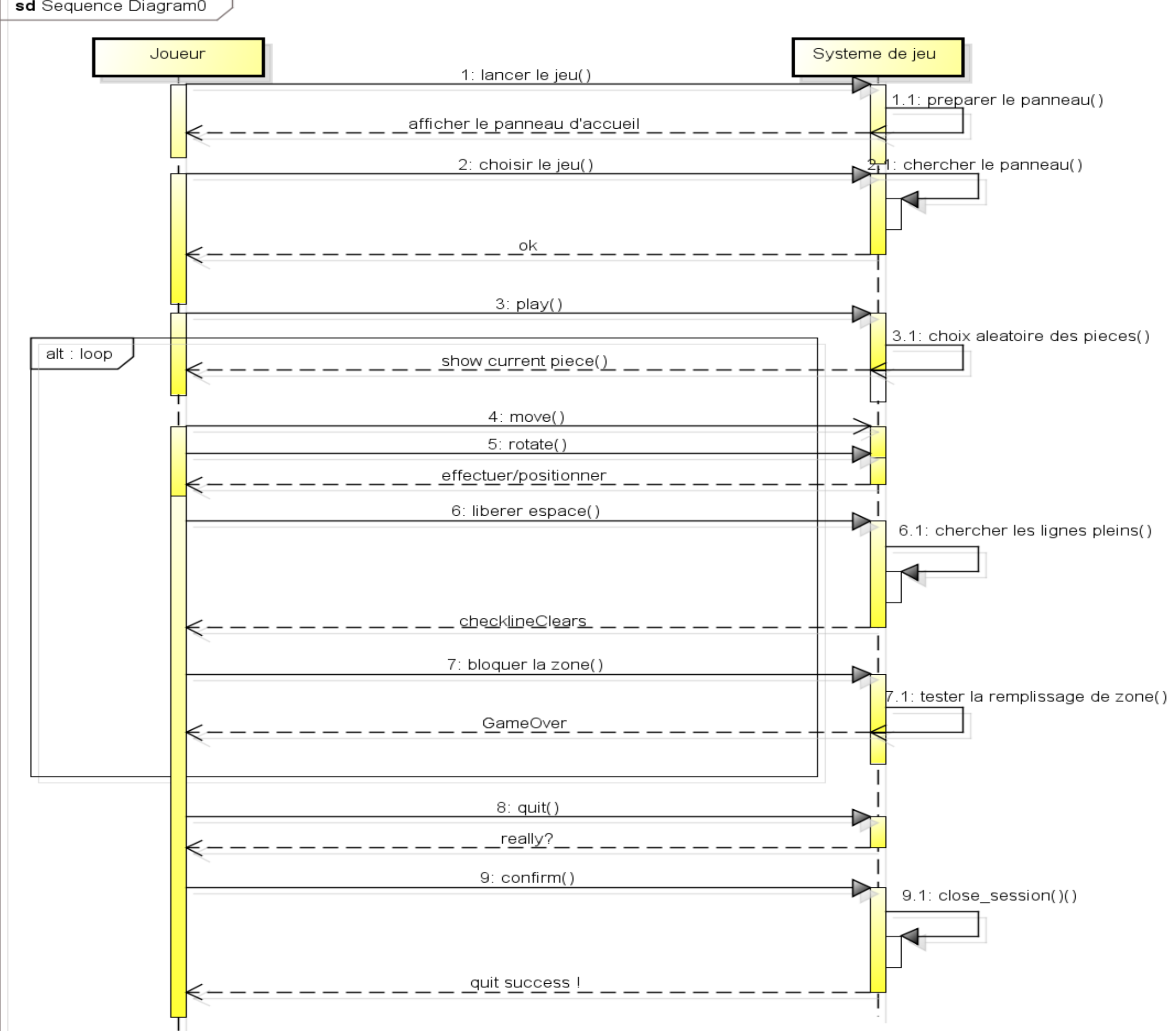


3.1. Diagramme de cas d'utilisation



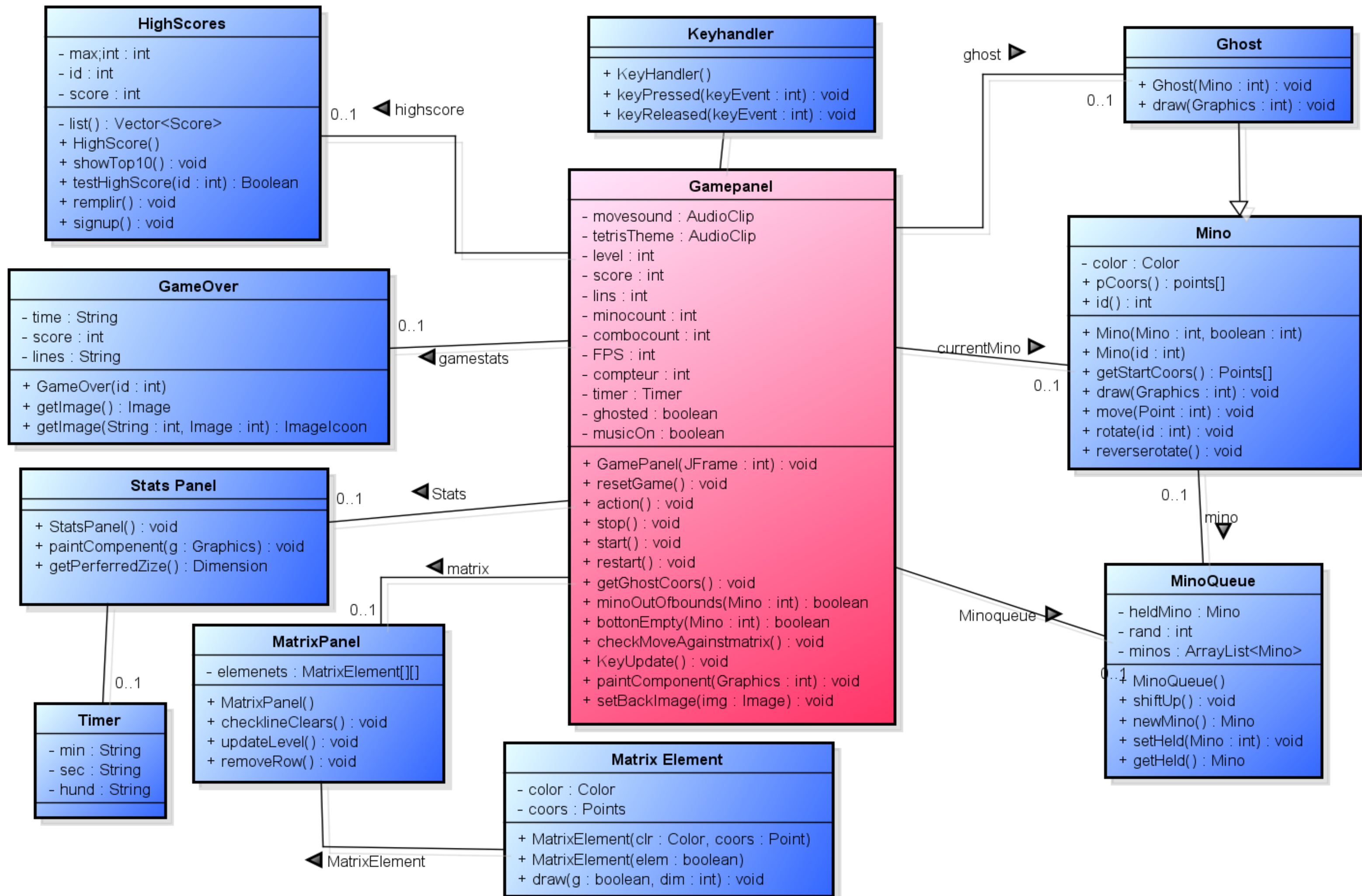


3.2. Diagramme de Séquence



3.3.

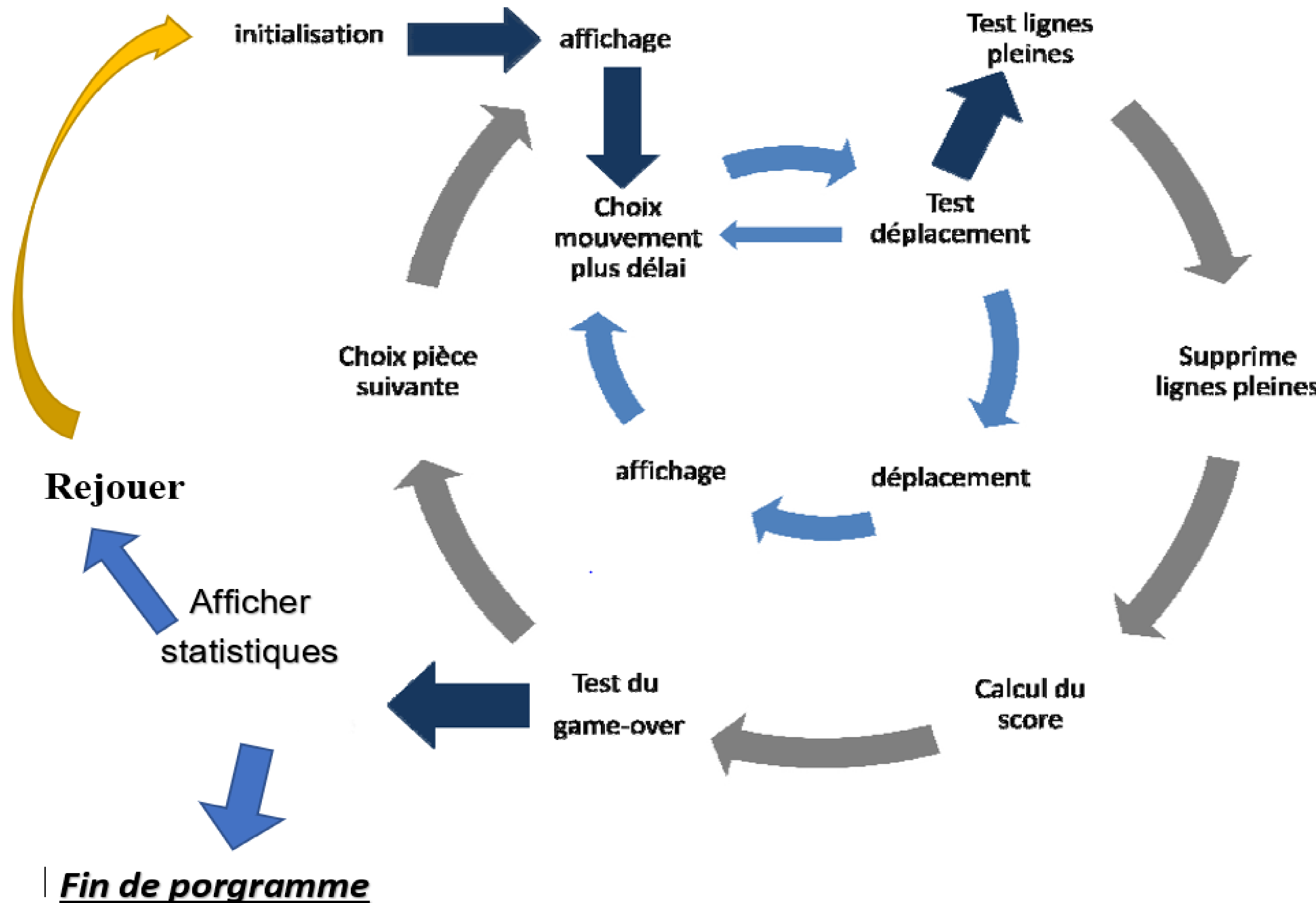
Diagramme de classes



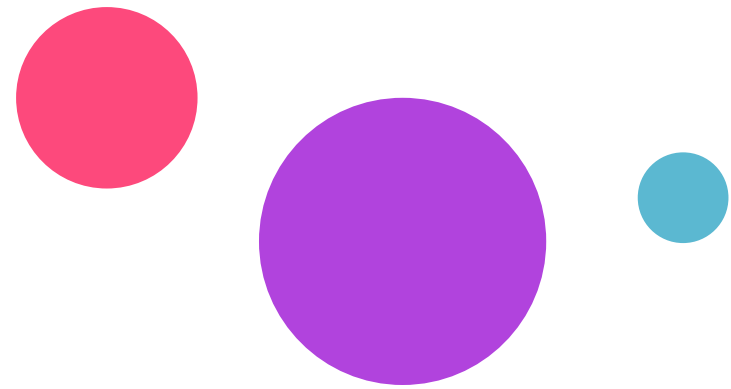


3.4.

Diagramme d'activités



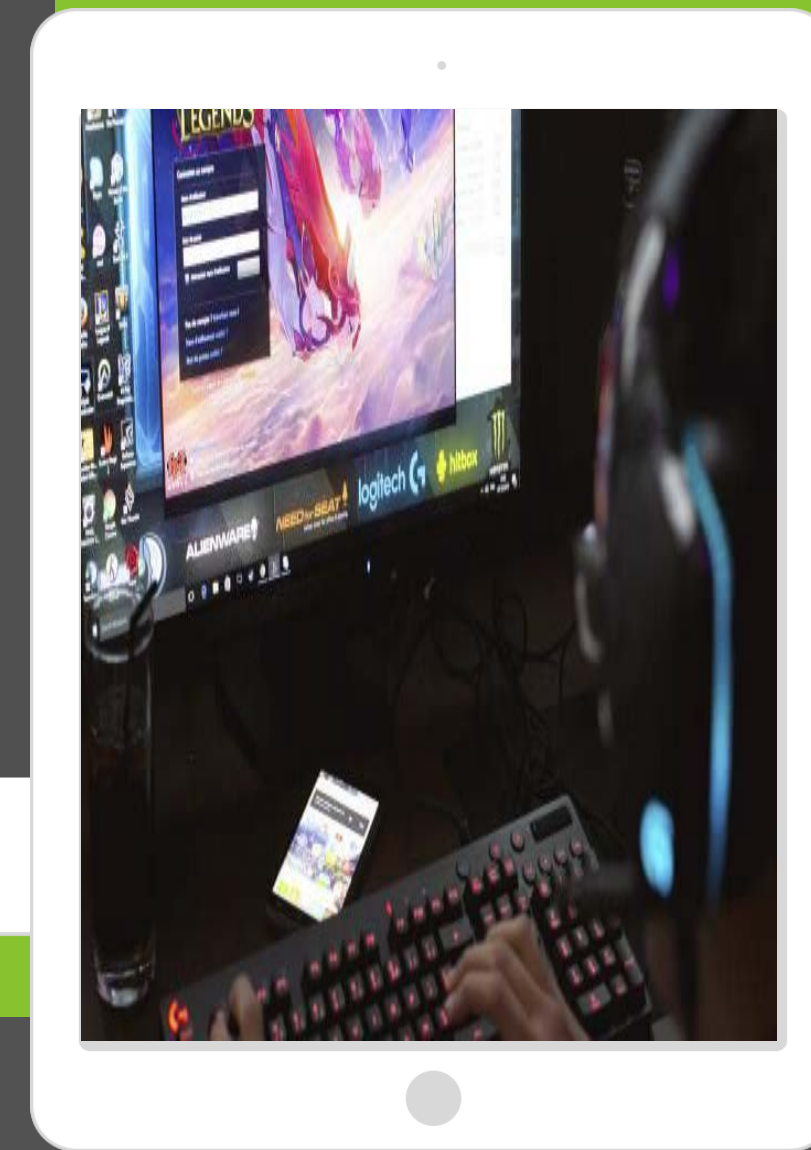
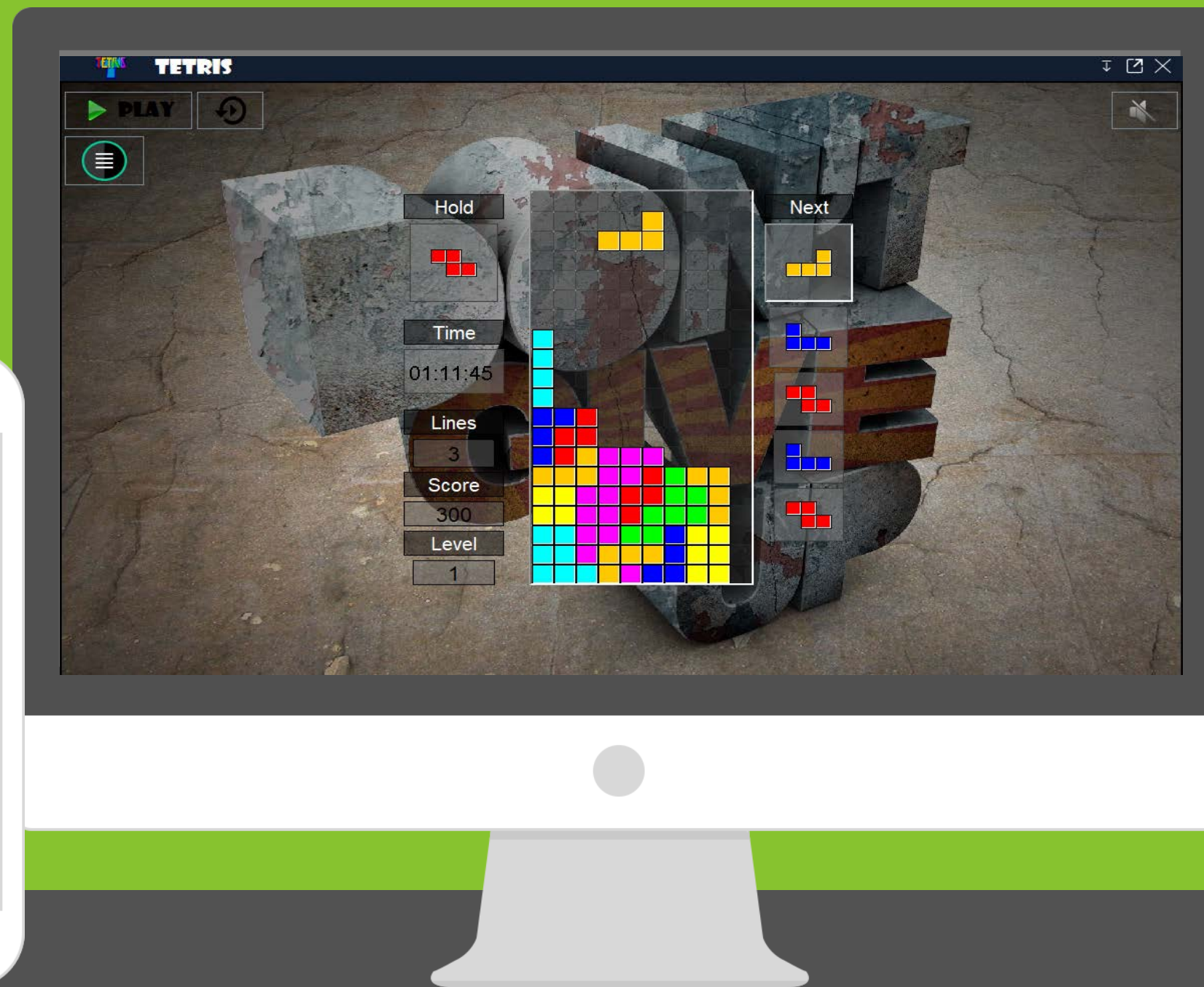




Réalisation d'application

Environnement de travail





Test

5



Conclusion & Perspectives

Conclusion & Perspectives



Ce projet nous à permis d'avoir une approche complète du développement de logiciel et une bonne initiation au cycle complet du développement .

Merci pour votre **Attention!** 😊



Any Questions?

Merci pour votre **Attention!**

Any Questions?

Merci pour votre **Attention!**

