

Soutenance : De Révolution à Evolution

Niels Lachat,
Mentor : Patrick Rickli

Lycée Denis-de-Rougemont

17 mai 2018



- 1 Choix du sujet
- 2 Objectifs
- 3 Difficultés rencontrées
- 4 Element intéressant pas expliqué dans le TM
- 5 Conclusion
 - Elements appris durant le TM
 - Continuation
- 6 Questions



Choix du sujet

Objectifs

Difficultés rencontrées

Element intéressant pas expliqué dans le TM

Conclusion

Questions

Choix du sujet



Choix du sujet

- Intérêt pour l'informatique et les jeux vidéos



Choix du sujet

- Intérêt pour l'informatique et les jeux vidéos
- Ecosia ⇒ on peut changer le monde réel grâce au monde virtuel



Lancez une recherche pour planter des arbres...



27 864 651

arbres déjà plantés par les utilisateurs d'Ecosia

[EN SAVOIR PLUS](#)



Choix du sujet

Objectifs

Difficultés rencontrées

Element intéressant pas expliqué dans le TM

Conclusion

Questions

Objectifs du TM



Objectifs du TM

- Jeu de gestion



Objectifs du TM

- Jeu de gestion
- Un aspect de l'écologie : la transition énergétique



Objectifs du TM

- Jeu de gestion
- Un aspect de l'écologie : la transition énergétique
- Objectifs du jeu calqués sur l'Accord de Paris sur le climat



Objectifs du TM

- Jeu de gestion
- Un aspect de l'écologie : la transition énergétique
- Objectifs du jeu calqués sur l'Accord de Paris sur le climat



Objectifs du TM

- Jeu de gestion
- Un aspect de l'écologie : la transition énergétique
- Objectifs du jeu calqués sur l'Accord de Paris sur le climat

⇒ Engendre une réflexion



Choix du sujet

Objectifs

Difficultés rencontrées

Element intéressant pas expliqué dans le TM

Conclusion

Questions

Difficultés rencontrées



Difficultés rencontrées

- Mise à jour du *Newspaper* (onglets)



Difficultés rencontrées

- Mise à jour du *Newspaper* (onglets)
- Ajustements des valeurs

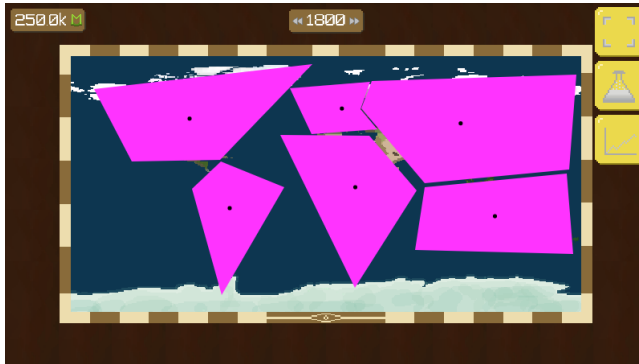


Les régions



Les régions

Des polygones définissent des régions :



globReg.js

```
1 globReg.goto.region = function(region){
2   gameEls.stopTmpEls();
3   globals.currentRegion = region.name;
4   game.input.enabled = false; //désactive pendant le zoom
5   this.zoom = game.add.tween(gameEls.earthMap);
6   let scale = region.scale;
7   let zoomVector = region.zoomVector;
8   this.zoom.to({
9     x: game.world.centerX + zoomVector.x,
10    y: game.world.centerY + zoomVector.y,
11    width: gameEls.earthMap.width*scale,
12    height: gameEls.earthMap.height*scale
13  }, region.zoomDuration, "Quad.easeIn");
```



ES6



```
const objet = {a: 5, b: 10};  
let {a,b} = objet;  
  
let mult = (x,y) => x*y;  
mult(a,b); // => 50  
  
class Foo {/*...*/}  
  
const primes = [2,3,5,7,11,13];  
for(let prime of primes){  
    console.log(`Le nombre premier est ${prime}`);  
}
```



Choix du sujet

Objectifs

Difficultés rencontrées

Element intéressant pas expliqué dans le TM

Conclusion

Questions

Elements appris durant le TM

Continuation

Phaser.js



Phaser.js

- States, Tweens, Animations, etc. . .



Phaser.js

- States, Tweens, Animations, etc. . .
- Apprentissage par la documentation



Phaser.js

- States, Tweens, Animations, etc. . .
- Apprentissage par la documentation
- Fonctionnement des librairies open source



Choix du sujet

Objectifs

Difficultés rencontrées

Element intéressant pas expliqué dans le TM

Conclusion

Questions

Elements appris durant le TM

Continuation

Autres



Choix du sujet

Objectifs

Difficultés rencontrées

Element intéressant pas expliqué dans le TM

Conclusion

Questions

Elements appris durant le TM

Continuation

Autres

- Dessin en 'Pixel Art'



Choix du sujet

Objectifs

Difficultés rencontrées

Element intéressant pas expliqué dans le TM

Conclusion

Questions

Elements appris durant le TM

Continuation

Autres

- Dessin en 'Pixel Art'
- Git & Github



Autres

- Dessin en 'Pixel Art'
- Git & Github
- Organisation de code de taille importante



Autres

- Dessin en 'Pixel Art'
- Git & Github
- Organisation de code de taille importante



Autres

- Dessin en 'Pixel Art'
- Git & Github
- Organisation de code de taille importante

“Think twice,
code once.”

-WOMOUS



Choix du sujet
Objectifs
Difficultés rencontrées
Element intéressant pas expliqué dans le TM
Conclusion
Questions

Elements appris durant le TM
Continuation



- Continuer le jeu (difficulté, musique/sons, histoire/événements historiques, actions écologiques)



Questions

Questions

