

Soutenance : De Révolution à Evolution

Niels Lachat,
Mentor : Patrick Rickli

Lycée Denis-de-Rougemont

17 mai 2018



- 1 Choix du sujet
- 2 Objectifs initiaux
- 3 Objectifs finaux
- 4 Difficultés rencontrées
- 5 Codes intéressants pas montrés dans le TM
- 6 Conclusion
 - Elements appris durant le TM
 - Continuation
- 7 Questions



Choix du sujet

Objectifs initiaux

Objectifs finaux

Difficultés rencontrées

Codes intéressants pas montrés dans le TM

Conclusion

Questions

Choix du sujet



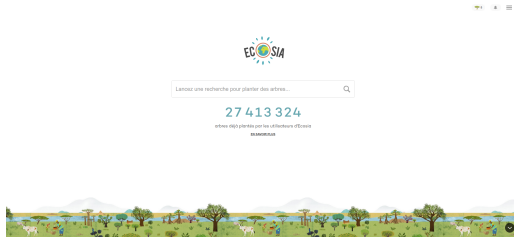
Choix du sujet

- 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



Choix du sujet
Objectifs initiaux
Objectifs finaux
Difficultés rencontrées
Codes intéressants pas montrés dans le TM
Conclusion
Questions

Objectifs initiaux



Choix du sujet

Objectifs initiaux

Objectifs finaux

Difficultés rencontrées

Codes intéressants pas montrés dans le TM

Conclusion

Questions

Objectifs initiaux

- Jeu de gestion avec aspects écologiques



Objectifs initiaux

- Jeu de gestion avec aspects écologiques
- Événements historiques



Objectifs initiaux

- Jeu de gestion avec aspects écologiques
- Événements historiques
- \Rightarrow Engendre une réflexion



Choix du sujet
Objectifs initiaux
Objectifs finaux
Difficultés rencontrées
Codes intéressants pas montrés dans le TM
Conclusion
Questions

Objectifs finaux



Objectifs finaux

- Un aspect de l'écologie : la transition énergétique



Objectifs finaux

- Un aspect de l'écologie : la transition énergétique
- Pas d'événements historiques (trop long)



Objectifs finaux

- Un aspect de l'écologie : la transition énergétique
- Pas d'événements historiques (trop long)
- Objectifs du jeu calqués sur l'Accord de Paris sur le climat



Choix du sujet

Objectifs initiaux

Objectifs finaux

Difficultés rencontrées

Codes intéressants pas montrés dans le TM

Conclusion

Questions

Difficultés rencontrées



Choix du sujet

Objectifs initiaux

Objectifs finaux

Difficultés rencontrées

Codes intéressants pas montrés dans le TM

Conclusion

Questions

Difficultés rencontrées

- Mise à jour du *Newspaper* (onglets)



Difficultés rencontrées

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



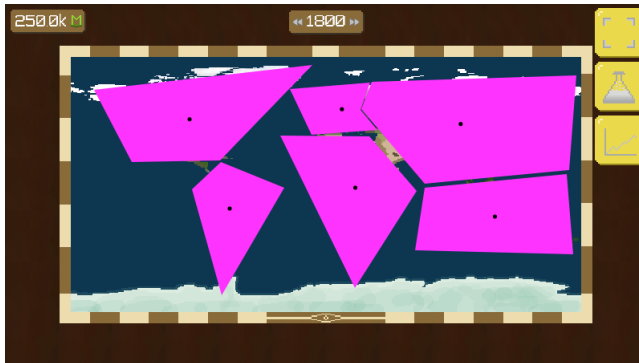
poly.js

```
1 //fonction utilitaire pour transformer un array de points en Phaser.Polygon
2 function makePoly(points){
3     let polyString = "[";
4     for(let point of points){
5         polyString += 'new Phaser.Point(${point[0]}, ${point[1]}) , ';
6     }
7     polyString = polyString.substr(0, polyString.length -1) + "]";
8     let poly = new Phaser.Polygon(eval(polyString));
9     return poly;
10 }
```



Les régions

Les 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 initiaux
Objectifs finaux
Difficultés rencontrées
Codes intéressants pas montrés 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 initiaux
Objectifs finaux
Difficultés rencontrées
Codes intéressants pas montrés dans le TM
Conclusion
Questions

Elements appris durant le TM
Continuation

Latex



Latex

- Travail de maturité, instructions (documentclass : article)



Latex

- Travail de maturité, instructions (documentclass : article)
- Présentation (documentclass : beamer)



Choix du sujet
Objectifs initiaux
Objectifs finaux
Difficultés rencontrées
Codes intéressants pas montrés dans le TM
Conclusion
Questions

Elements appris durant le TM
Continuation

Autres



Autres

- Dessin en 'Pixel Art'



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 initiaux
Objectifs finaux
Difficultés rencontrées
Codes intéressants pas montrés dans le TM
Conclusion
Questions

Elements appris durant le TM
Continuation



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



Questions

Questions

