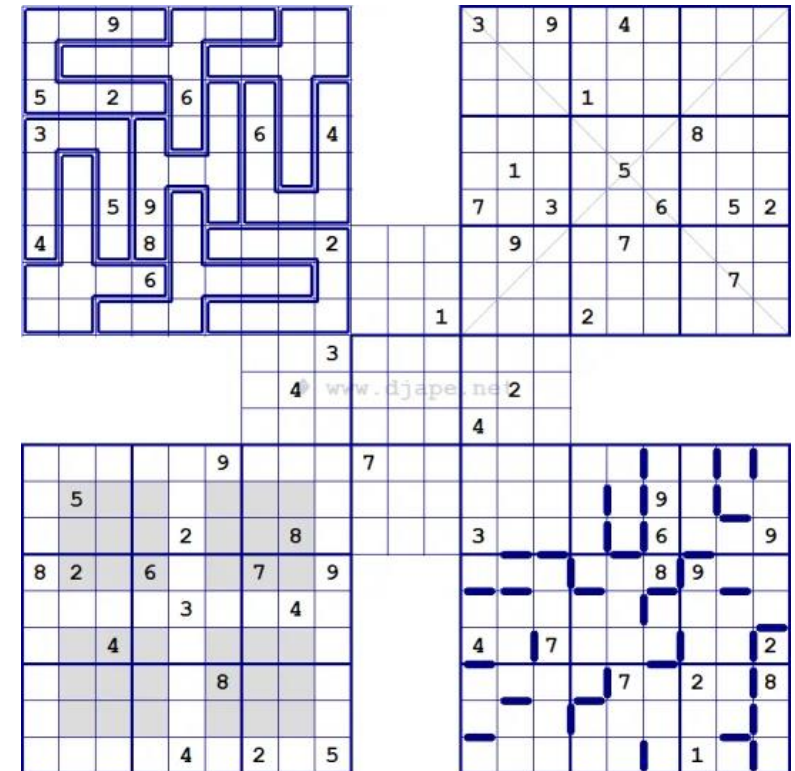
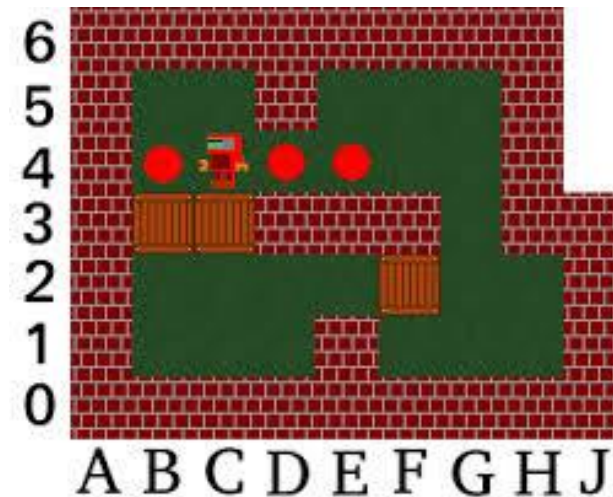


Projet de fin d'année

CIR1 2019-2020

Le sujet

- Recréer un petit jeu de réflexion sur une base de grille :
 - labyrinthe (2D ou plus complexe : 3D, non euclidien ...)
 - lights out
 - sokoban
 - jeux de pixels ou de nombre



Le sujet

- Recréer un petit jeu de réflexion sur une base de grille
- Permettre d'y jouer sur une interface **web dynamique** en **anglais**
 - Html / css / php

Le sujet

- Recréer un petit jeu de réflexion sur une base de grille
- Permettre d'y jouer sur une interface **web dynamique en anglais**
- Concevoir un concepteur de niveau
 - Manuel (en c ou sur interface web)
 - Automatique (en c)
 - En fonction de paramètres (taille/difficulté/...)
 - En fonction d'une graine (image/ nombre/ mot ...)
 - Complètement aléatoire

Le sujet

- Recréer un petit jeu de réflexion sur une base de grille
- Permettre d'y jouer sur une interface **web dynamique en anglais**
- Concevoir un concepteur de niveau
- Concevoir un solveur (c)
 - Vérifie que le niveau a une solution / en trouve une
 - Trouve la meilleure solution
 - (Évalue le niveau de difficulté / donne des indices ...)

Le sujet

- Recréer un petit jeu de réflexion sur une base de grille
- Permettre d'y jouer sur une interface **web dynamique** en **anglais**
- Concevoir un concepteur de niveau
- Concevoir un solveur (c)
- Enrichir l'interface de jeu pour intégrer concepteur et solveur
 - Permet à l'utilisateur de proposer un nouveau niveau
 - Donne des conseil sur demande / la solution
 - Garde une trace de la réussite (validation / temps / nombre de coup -> saisie de pseudo)
 - ...

Critères d'évaluation

- Rendus papier (6 points)
 - Trois fiches de suivi
 - Un rapport final
 - -> à rendre sur teams / devoirs (un par groupe)
- Présentations orales (6 points)
 - Une par semaine (point d'avancement spécifique) – 5 min/groupe
- Attitude active et professionnelle (3 points)
 - Présence aux réunions
 - Utilisation des outils demandés (journal + trello)
- Qualité du projet fini (5 points)
- Bonus interne (+0 à +2 points)

Planning

Jour de mai	9h-12h	14h-17h	soir
Lundi 11	Présentation et choix du sujet	Présentations d'outils	Rendu fiche de suivi 1
Mardi 12			
Mercredi 13			
Jeudi 14			
Vendredi 15	Présentation 1 : concept du jeu et maquette	Soutenances <u>cirious game</u> (cir2)	
Lundi 18			Rendu fiche de suivi 2
Mardi 19			
Mercredi 20			
Jeudi 21	Ascension	Ascension	Ascension
Vendredi 22		Présentation 2 : démo de jeu + complexités du concepteur et solveur	
Lundi 25			Rendu fiche de suivi 3
Mardi 26			
Mercredi 27			
Jeudi 28			
Vendredi 29		Présentation 3 : démonstration jeu avec intégration et utilisation des concepteurs et solveurs	Rendu : rapport + sources + journal + bonus

A faire ce matin

- Former les groupes
- Nommer les groupes
- Choisir le sujet / le faire valider
- Définir les fonctionnalités du projet selon le sujet choisi
- Commencer à chercher une bibliographie (outils / méthodes / algorithmes)
- S'habituer à l'environnement teams