

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Édition 2024**  **DOSSIER DE CANDIDATURE**  **PRÉSENTATION DU PROJET** |

|  |
| --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| nom de votre projet : | CubeQuibouge |
| membres de l’équipe : | Evan dalmasso |
| membres de l’équipe : | Wylan Caumette |
| membres de l’équipe : | Swan kellouche |
| NIveau d’étude : | terminale |
| établissement scolaire : | Lycée les eucalyptus |
| enseignante/enseignant de NSI : | Mme Cluzel |

**> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :**

*Pouvez-vous présenter en quelques mots votre projet ?*

*Comment est né ce projet ? Quelle était la problématique de départ ?*

*Quels sont les objectifs ? À quels besoins répondez-vous ?*

Le projet consiste à s’enfuir labyrinthe dans lequel le jouer pourra se déplacer uniquement en jouant à la roulette russe. C'est à dire que si le joueur met une balle dans le barillet et que le coup ne part pas, le joueur gagne un déplacement. Un système de shop est également présent afin de donner au joueur des outils pour l'aider à atteindre la sortie.

Ce projet est né lors d’un intense brainstorming ou nous avons lancé plein d’idée que nous avons notée et que nous avons ensuite essayé de rassembler venus à une idée faisant plaisir aux petits comme aux grands.

Notre objectif étant de réaliser un jeu fonctionnel répondant donc à notre cahier des charges. Le projet avait pour but de n’avoir aucun sens logique mais en restant dans une optique de divertissement et d’une certaine liberté. Nous avons réussi à donner cette liberté par le shop qui permet d’avoir plusieurs stratégies et par le système de génération qui permet une création personnelle de labyrinthe.

**> ORGANISATION DU TRAVAIL :**

*Pouvez-vous présenter chaque membre de l’équipe et préciser son rôle dans ce projet ?*

*Comment avez-vous réparti les tâches et pourquoi ?*

*Combien de temps avez-vous passé sur le projet ? Avez-vous travaillé en dehors de l’établissement scolaire ?*

*Quels sont les outils et/ou les logiciels utilisés pour la communication et le partage du code ?*

**Vous veillerez au bon équilibre des différentes tâches dans le groupe. Chaque membre de l’équipe doit impérativement réaliser un aspect technique du projet (hors design, gestion de projet).**

D’un côté nous avons Evan DALMASSO : Qui a créé le système de déplacement et de génération du labyrinthe

De l’autre nous avons Swan KELOUCHE : Qui a fait le système de roulette russe et de l’affichage du barillet

Et WYLAN CAUMETTE : Qui a fait l’intégralité des textures et a créé le système de shop

Les taches ont été répartie en fonction des capacités et facilité de chacun. Nous avons en grande partie travaillé en dehors de l’établissement car les ordinateurs de l’établissement nous empêchez l’accès à la plupart des logiciels dont nous avons eu besoin tels que :

* Tiled
* VSCode (Live Share pour le partage en direct)
* Github

Pour les temps, chaque personne du groupe doit être à une trentaine d’heure sur le projet.

**LES ÉTAPES DU PROJET :**

*Présenter les différentes étapes du projet (de l’idée jusqu’à la finalisation du projet)*

-Création des textures, du personnage et du style graphique

-Déplacement sur une carte vierge (mouvement, déplacement de la caméra...)

-Génération du labyrinthe

-Modification de la carte en direct (utilisation coffre, shop clé porte)

-Automatisation du point de spawn

-Shop

-Création roulette russe

-Correction de bugs/amélioration

**> FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :**

*Pouvez-vous présenter l’état d’avancement du projet au moment du dépôt ? (ce qui est terminé, en cours de réalisation, reste à faire)*

*Quelles approches avez-vous mis en œuvre pour vérifier l’absence de bugs et garantir une facilité d'utilisation de votre projet ?*

*Quelles sont les difficultés rencontrées et les solutions apportées ?*

Le projet est fonctionnel, nous avons rencontré divers problèmes. Dans un premier temps, nous avons eu un problème avec le système de génération de la map.

Le système de shop nous a également mis une épine dans le pied, l’affichage fut compliqué.

**> OUVERTURE :**

*Quelles sont les nouvelles fonctionnalités à moyen terme ? Avez-vous des idées d’amélioration de votre projet ?*

*Pourriez-vous apporter une analyse critique de votre projet ? Si c’était à refaire, que changeriez-vous dans votre organisation, les fonctionnalités du projet et les choix techniques ?*

*Quelles compétences/appétences/connaissances avez-vous développé grâce à ce concours ?*

*En quoi votre projet favorise-t-il l’inclusion ?*

Quelques améliorations sont cependant à envisager par exemple :

- sauvegarder les scores

- ajouter les statistiques du joueur

- créer des succès

- ajouter des Ester Egg

Ce document est l'un des livrables à fournir obligatoirement lors du dépôt de votre projet : 4 pages maximum. Le non-respect du modèle fourni peut impacter la notation.

La documentation technique complète est à intégrer dans le dossier technique, dans un répertoire nommé doc.

Pour accéder à la liste complète des éléments à fournir, consultez la page [**Comment participer ?**](https://trophees-nsi.fr/participation).

Vous avez des questions sur le concours ? Vous souhaitez des informations complémentaires pour déposer un projet ?

Contactez-nous à [**info@trophees-nsi.fr**](mailto:info@trophees-nsi.fr) ou consulter la page [**Foire aux questions**](https://trophees-nsi.fr/FAq).