

C'est une excellente idée ! Le format "Cookie Clicker" (ou *Incremental Game*) s'adapte parfaitement aux exigences du sujet car il est intrinsèquement **ludique et engageant**¹. Il permet de modéliser une progression : on commence petit (un élève, un PC) pour finir par transformer tout un établissement en "Village Numérique Résistant"².

Voici une proposition de structure pour votre projet avec React, conçue pour une équipe de 5 personnes, en collant aux objectifs NIRD.

1. Le Concept : "NIRD Clicker - La Résistance s'organise"

Au lieu de produire des cookies, votre but est de **libérer du matériel et des utilisateurs** de l'emprise des Big Tech.

- **L'élément à cliquer (Le "Cookie")** : Un vieil ordinateur sous Windows 10 qui rame.
- **L'action** : Chaque clic installe un paquet Linux ou "Libère" un octet de données.
- **La devise** : "Points de Souveraineté" ou "PC Reconditionnés".

Intégration du thème (Gameplay) :

- **Les Upgrades (Bâtiments)** : Au lieu des "Grandmas" ou "Farms", vous achetez des éléments de la démarche NIRD³:
 - *Niveau 1 : Élève Éco-délégué*⁴. (Produit 1 point/sec).
 - *Niveau 2 : Install Party Linux*⁵. (Booste les clics manuels).
 - *Niveau 3 : Atelier de réparation* (Lutte contre l'obsolescence)⁶.
 - *Niveau 4 : Serveur La Forge* (Mutualisation des ressources)⁷.
 - *Niveau 5 : Adhésion de la Mairie* (Financement/Soutien)⁸.

2. Architecture Technique (React)

React est idéal pour gérer l'état (le score, les bâtiments, les coûts).

- **State Management** : Utilisez useReducer plutôt que useState pour gérer la complexité (score, inventaire, muplyicateurs) de manière propre.
- **Persistance** : Sauvegardez le state dans le localStorage pour que le jury ne perde pas sa progression s'il rafraîchit la page.
- **Game Loop** : Un useEffect avec un setInterval (toutes les secondes) pour ajouter les points générés automatiquement par les bâtiments.

3. Répartition des rôles pour 5 personnes

Pour être efficace sur une nuit courte ("Nuit de l'Info"), divisez-vous ainsi :

- **Dev 1 (Le Cœur)** : Développement de la logique du jeu (Le Hook useGameLogic, calcul des coûts exponentiels, incrémentation).

- **Dev 2 (L'Interface)** : Création des composants React (La zone de clic, la liste des upgrades, le header avec le score). Utilisation de CSS/Tailwind pour que ce soit "attractif"⁹.
- **Game Designer / Rédacteur** : C'est crucial. Il doit lire la documentation NIRD pour rédiger les descriptions des upgrades.
 - Exemple : Quand on achète "Linux", le jeu affiche une info-bulle : "*Lutte contre l'obsolescence programmée en prolongeant la vie du matériel*"¹⁰. Cela remplit l'objectif pédagogique¹¹.
- **Graphiste / Intégrateur média** : Trouver des images **libres de droit** (impératif¹²). Chercher des icônes pour les PC, les outils, les personnages (Astérix/Résistants¹³).
- **Dev Ops / Finisseur** :
 - Mise en place du dépôt Git (avec licence Libre¹⁴).
 - Déploiement continu (Vercel ou Netlify) pour que l'app soit en ligne à la fin¹⁵¹⁵.
 - Tests (vérifier qu'on ne peut pas acheter sans argent !).

4. Idées de fonctionnalités "Spéciales NIRD"

Pour marquer des points bonus sur l'aspect "scénario" et "humour"¹⁶:

- **L'Ennemi (Boss)** : Parfois, une fenêtre "Mise à jour Windows indispensable" apparaît et bloque l'écran. Il faut cliquer furieusement dessus pour la fermer (C'est le "Goliath numérique"¹⁷).
- **Jauge de Résistance** : Plus vous jouez, plus votre "Village" grandit visuellement à l'écran, passant d'une salle de classe triste à un campus vert et technologique.
- **Événements aléatoires** :
 - "*Fin du support Windows 10*"¹⁸: Vos PC non-Linux produisent moitié moins pendant 30 secondes.
 - "*Don de PC d'une entreprise*" : Bonus de ressources instantané.

5. Check-list de conformité au sujet

- **Licence** : Le code doit être sous licence libre (MIT, GPL, etc.)¹⁹.
- **Ressources** : Vérifiez que toutes les images/sons viennent de banques libres (OpenClipart, Unsplash, Kenny Assets)²⁰.

- [] **Déploiement** : L'URL doit être accessible avant 8h04 demain matin²¹²¹²¹²¹.

Souhaitez-vous que je vous génère une structure de code React (un squelette de base) pour démarrer le "Clicker" immédiatement ?