

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

|  |
| --- |
| A video game screen with a sword and symbols  Description automatically generated |

|  |  |
| --- | --- |
| nom de votre projet : | The legend of pokémon: zelda’s corruption |
| membres de l’équipe : | Florent - Serra |
| membres de l’équipe : | Cédric - lafenetre |
| membres de l’équipe : | Alexis – mengual |
| NIveau d’étude : | terminale |
| établissement scolaire : | Lycée international de valbonne (LIV) |
| enseignante/enseignant de NSI : | M. Maurice |

**> 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 ?*

L’idée originale était de recréer une version minimale de Pokémon (3 arènes au lieu de 8 et pas de distinction entre attaques physiques et spéciales). Ensuite, l’idée a évoluée vers un mélange entre Pokémon et Zelda pour apporter un peu un rendu différent des jeux Pokémons classiques et travailler sur deux licences que nous adorons.

Le projet ne répond pas vraiment à une problématique mais est plutôt une façon pour nous de nous amuser tout en travaillant sur un projet ambitieux

**> 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).**

Répartition du travail :

Florent :

* Création des cartes
* Création de la boucle de jeu
* Création des PNJ

Cédric :

* Application des collisions
* Mise en application de pyscroll pour les mouvements de la carte
* Création de la base de données
* Système de combat
* Création des boîtes de dialogue

Alexis :

* Création du joueur
* Mise en place des déplacements
* Traitement des Sprite Sheets et création des animations
* Création des classes pour les PNJ
* Création du logo
* Mise en place du lancement du jeu (vidéo + sélection sauvegarde)
* Remplissage de la base de données

Pour partager notre code de manière efficace et travailler en même temps sur le projet, nous avons recours à un repository GitHub depuis la création de notre projet. En ce qui concerne la communication, nous avons créé un serveur Discord dans lequel nous mettons nos idées, répartissons les tâches et utilisons les appels vocaux pour les sessions de brainstorming quand un problème important nécessitant de parler de vive voix survient.

Temps passé sur le projet :

Florent : 120h

Cédric : 50h

Alexis : 115h

**LES ÉTAPES DU PROJET :**

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

Pour la partie développement, la première étape a été de créer des cartes et les déplacements du joueur. Nous avons poursuivi avec les collisions puis la base de données, avant de nous concentrer sur les combats et les énigmes des arènes.

**> 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 loin d’être complet et nous avons encore plein d’idées pour l’améliorer (cartes, histoire, combats d’arènes, capture de Pokémons et dialogues avec divers PNJ entre autres) !

Nous sommes en train de travailler sur la création des différents personnages non joueurs, une étape essentielle pour ensuite implémenter des dialogues qui permettront d’en connaître plus sur l’histoire de monde, mais aussi de les combattre pour créer une vraie quête. Nous réfléchissons aussi à une façon d’implémenter un système de gain d’expérience pour permettre un sentiment de progression.

Les problèmes importants rencontrés ont été peu nombreux, avec par exemple la difficulté de garder le joueur centré à l’écran lors des déplacements, un problème qui n’a pu être résolu qu’en expérimentant en raison de la faible documentation du projet Pyscroll.

**> 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 ?*

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).