

|  |  |
| --- | --- |
|  | **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 ou un besoin spécifique mais est plutôt une façon pour nous de nous amuser tout en travaillant sur un projet plus ambitieux que ceux réalisés précédemment.

**> 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
* Mise en application de Pyscroll pour les mouvements de la carte

Cédric :

* Application des collisions
* 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

Cette répartition des tâches nous a permis de répartir le temps de travail en fonction du temps personnel de chacun, mais aussi des facilités de chacun des membres du groupe. Par exemple, Florent ayant une appétence pour le design, il s’est occupé de la création des cartes, tandis que Cédric, meilleur en bases de données s’est occupé de créer cette dernière.

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

Pour atteindre ce résultat en l’espace de deux mois, nous avons tous les trois passé un temps important sur le projet en dehors des cours, que cela soit le soir, les week-ends, ou pendant les vacances scolaires.

**> LES ÉTAPES DU PROJET :**

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

Avant même de se pencher sur le code, nous avons essayé de penser à ce que nous souhaitions réaliser dans le plus de détails possibles. Cela passe par le style graphique (emprunté à Pokémon version HeartGold ici), mais aussi les personnages qui devraient être présent et le scénario, en passant par le nombre d’arènes et l’ordre de progression du joueur dans le jeu.

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 ?*

Dans son état actuel et en comparaison à nos ambitions, le jeu peut tout juste être, pour nous, considérer comme une démo technique et une présentation de ce que nous sommes en mesure de faire à côté du lycée en l’espace de seulement deux mois. Il est encore loin de sa version finale et nous comptons bien l’améliorer au cours des prochains mois en y ajoutant le scénario auquel nous avons pensé, des énigmes, des combats de dresseurs, un inventaire pour le joueur et encore d’autres choses.

Ce projet, même si certainement trop ambitieux pour être achevé en deux mois seulement, nous aura tout de même permit de nous pencher sur un projet de plus grande envergure qu’habituellement, nous forçant à nous organiser à l’aide d’outils comme un kanban pour avancer rapidement, et soulignant l’importance du travail d’équipe car aucun d’entre nous n’aurait pu atteindre ce résultat seul et en ce laps de temps.

Faire un projet similaire mais avec des images fait main aurait pu être enrichissant également, mais cela nous aurait fait perdre un temps précieux sur le temps déjà limité qui était à notre disposition, en plus de faire disparaître l’esprit Zelda du projet (le côté Pokémon aurait été préservé par le concept).

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).