



Fiche 1 - Gadget

Sujets et objectifs :

Notre sujet : Un jeu de logique nommé : “Starship invader”

Les objectifs du jour pour démarrer ce projet étaient :

- ☐ Créer notre groupe
- ☐ Trouver le sujet : Jeu de chiffres
- ☐ Trouver le nom : Starship invader
- ☐ Répartir les tâches entre membres
- ☐ Trouver une mécanique de jeu
- ☐ Réfléchir aux moyens de réalisation

Présentation du jeu :

Le jeu se joue sur une grille qui est remplie soit de 0 soit de 1, et le but du jeu est de finir de remplir une grille entamée.

Il y a cependant des règles :

- Dans chaque ligne et chaque colonne, il doit y avoir autant de 0 que de 1
- On ne peut pas avoir plus de deux 1 ou 0 à la suite (en ligne ou colonne, par exemple trois 1 à la suite ne marchent pas)
- Il ne peut pas y avoir deux lignes ou deux colonnes identiques

Organisation mise en place :

Dans ce projet nous travaillons tous ensemble sans véritable chef. Chacun est responsable d'une partie du projet et se fait ainsi aider par les autres :

Romain Pietri : Responsable développement

Alexandre Deberdt : Responsable interface jeu

Auguste Buriez : Responsable interface web

Raphael Sokolowski : Responsable base de donnée

Alix Maerte : Responsable rendu / rapport / histoire

Mais tout le monde participera à toutes les tâches !

Les tâches ont été réparties à l'aide de Tello : <https://trello.com/b/sxrXmegb/avoloupes> grâce à un système d'étiquettes placé sur le responsable de la réalisation de la tâche.

Nous ferons aussi des réunions quotidiennes afin d'évaluer l'avancement, les problèmes à résoudre et de s'assurer que tout le monde est bien sur la même longueur d'onde quant à la nature de son travail.

Tout sera pris en note et noté dans le journal auquel vous avez accès dans l'onglet "Notion" sur Teams.

Cahier des charges :

Besoin exprimé par le client

Le client a exprimé le souhait de recréer un petit jeu de réflexion déterministe sur une base de grille:

Dans les circonstances du projet de fin d'année avec les options d'un solveur et d'un concepteur mais aussi d'une sauvegarde grâce à une base de données.

Contraintes du projet

Le projet doit être fait avec les outils c / html / css (java / bootstrap) compatible avec plusieurs appareils s'adressant à un public d'étudiant dans un délai de quatre semaines.

Proposition du groupe (jeu et fonctionnalités)

Nous proposons un jeu de réflexion qui répond à la demande grâce à la grille remplie de 0 et de 1 et aux contraintes avec une interface sur site web disponible sur téléphone / tablette et ordinateur .

Le projet sera découpé selon :

- Sa conception basique
- Son affichage en ligne
- Son concepteur
- Son solveur

Il permet notamment de faire travailler son esprit logique et sa réflexion pour trouver et remplir les cases !

Objectifs de la semaine sur 50h de travail à 5 personnes :

Alexandre	Graphisme (6h) + Recherche (4h)
Alixé	Site Internet (3h) + Teams/Trello/Organisation (7h)
Raphael	Site internet (6h)+ Base de données (4h)
Romain	Générateur (10h)
Auguste	Formation au Javascript (10h)

Fin fiche n°1

Alexandre, Romain, Raphael, Auguste & Alixe