**Leone Sacha**, canton de Neuchâtel, CPNE - Centre professionnel neuchâtelois

**« QUI EST-CE ? » digitalisé**

**Description**

Dans le cadre de mon TPI, j’ai conçu un jeu vidéo inspiré du célèbre « *Qui est-ce ? »* de HASBRO, détourné à des fins de sensibilisation pour une campagne fictive d’une association de protection de l’enfance.

Le but final est de créer un support ludique, dynamique et attirant, qui conserve les mécaniques du jeu d’origine. Le jeu a été développé en C# avec la bibliothèque Raylib.

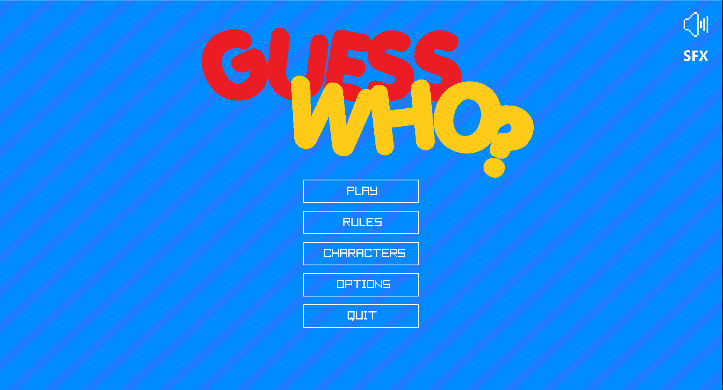
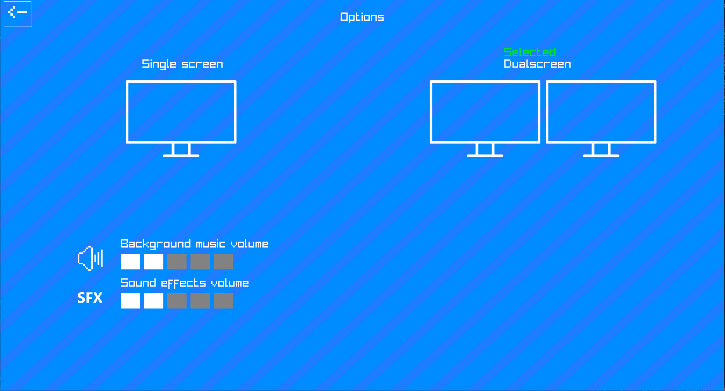
**Objectifs**

* Développer une version numérique jouable à deux sur un seul écran, fidèle à l’esprit du jeu tout en innovant par sa forme et son fond.
* Créer un algorithme de génération aléatoire de portraits sans sosies, garantissant une expérience unique à chaque partie.
* Structurer le code autour de classes claires (GameManager, Board, UIManager, etc.) pour faciliter la lisibilité, la maintenance et l’évolution du projet.

**Réalisation**

Le projet a débuté par une phase de planification, de recherche et de conception afin de structurer l’architecture logicielle du jeu.

J’ai défini un *GameState* gérant les différents états (Menu, Jeu, Victoire, etc.), mis en place des classes dédiées aux rôles précis (gestion des tours, interface utilisateur, affichage du plateau, joueurs, etc…).

Une attention particulière a été portée à la réutilisabilité du code et à la modularité du système. L’innovation principale réside dans la génération de portraits aléatoires combinant plusieurs calques (cheveux, yeux, accessoires...) pour créer 24 visages distincts à chaque partie, ce qui renouvelle totalement l’expérience de jeu et dépasse les limites du format classique. Le résultat est un jeu fonctionnel, intuitif, visuellement cohérent et prêt à être utilisé dans un cadre de sensibilisation interactif.