|  |  |
| --- | --- |
|  | **Édition 2025**  PRÉSENTATION DU PROJET |

|  |
| --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nom de votre projet | Pixel Perfect |
| Membre de l’équipe n°1 (prénom/nom) | Calixte LAMOTTE |
| Membre de l’équipe n°2 (prénom/nom) | Romain EHRSAM |
| Membre de l’équipe N°3 (prénom/nom) |  |
| Membre de l’équipe n°4 (prénom/nom) |  |
| Membre de l’équipe n°5 (prénom/nom) |  |
| Niveau d’étude (première ou terminale) | Première Générale |
| Établissement scolaire | Lycée Jules Guesde |
| Responsable du dépôt (professeur de NSI) | Monsieur Clément EVEN |

1 / PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Notre projet est un jeu en 2 dimensions et qui se nomme *Pixel Perfect.* C’est un jeu minimaliste en solo qui vous proposera une expérience nostalgique, qui vous rappellera les jeux auxquels vous jouiez étant enfant sur des sites de jeux en ligne parfois sombre et douteux.

A la base, le projet était complètement différent. Nous voulions créer un jeu, toujours dans le monde du pixel art, qui relie l’art et jeu vidéo : le but était de reproduire un tableau sélectionné par l’utilisateur (par défaut ou importé) en pixel art. Le logiciel devait ensuite comparer l’oeuvre convertie en pixel par la machine et la reproduction de l’utilisateur en calculant le pourcentage de réussite.

Après un moment de déni, nous avons décidé, par manque de temps, de changer de projet. Nous devions répondre à la problématique de départ : créer un projet informatique en rapport avec l’art.

Un jeu. En pixel art. Une idée simpliste mais bien plus abordable. Le but est de protéger le coeur au milieu de l’écran, attaqué par une horde de pixels, différents les uns des autres par leur couleur, qui ont des comportements variés.

2 / ORGANISATION DU TRAVAIL

L équipe est composée d’un développeur (Calixte Lamotte) et d’un développeur design (Romain Ehrsam). Calixte s’est occupé de la logique et du développement du code et Romain s’est occupé de la partie design et programmation des animations du jeu.

La répartition des tâches était assez arbitraire car nous sommes tous les deux plutôt à l’aise avec l’outil informatique, donc nous avons choisi par préférence.

Nous avions 2 fois 2h de NSI par semaine et nous pouvions passer 1h par séance sur le projet soit 2h par semaine pendant 4 semaines. En comptant 10h de travail personnel à la maison, le projet nous a pris environ 18h.

Nous avons utilisé Discord pour communiquer, GitHub pour synchroniser notre travail et Visual Studio Code (+ Python et des bibliothèques externes) pour éditer.

3 / ÉTAPES DU PROJET

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

4 / 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 ?*

5 / 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 développées grâce à ce concours ?*

*En quoi votre projet favorise-t-il l’inclusion ?*