

Projet labyrinthe

Christophe Viroulaud

Terminale - NSI

Eval 10

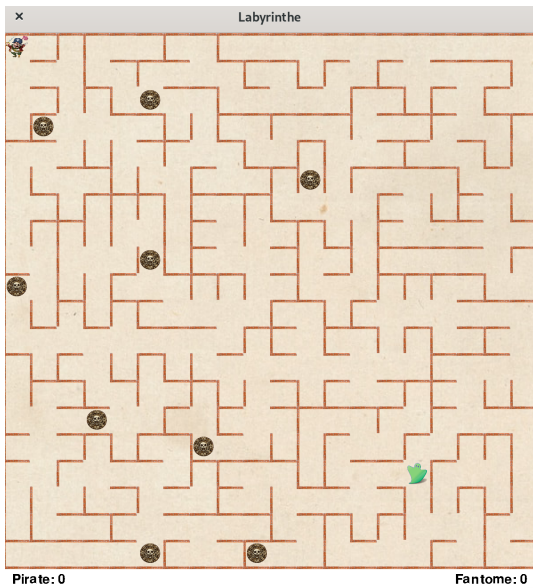


FIGURE 1 – Le labyrinthe du fantôme

Règles du jeu

Construire un
projet

Attendus

1. Règles du jeu
2. Construire un projet
3. Attendus

Règles du jeu

Règles du jeu

Construire un
projet

Attendus

Règles du jeu :

- ▶ Le pirate est dirigé par l'utilisateur.
- ▶ Le fantôme est dirigé par le programme.
- ▶ 11 pièces dans le labyrinthe.
- ▶ Le gagnant est celui qui ramasse le pls de pièces.

Consignes de construction :

- ▶ Un labyrinthe différent sera construit aléatoirement à chaque partie.
- ▶ Utilisation d'une bibliothèque graphique.
- ▶ Possibilité de remplacer les images par des constructions géométriques (cercles de couleur...)
- ▶ Le fantôme calcule le plus court chemin jusqu'à la position de la pièce la plus proche.

Règles du jeu

Construire un
projet

Attendus

1. Règles du jeu
2. Construire un projet
3. Attendus

Construire un projet

Projet labyrinthe

Règles du jeu

Construire un
projet

Attendus

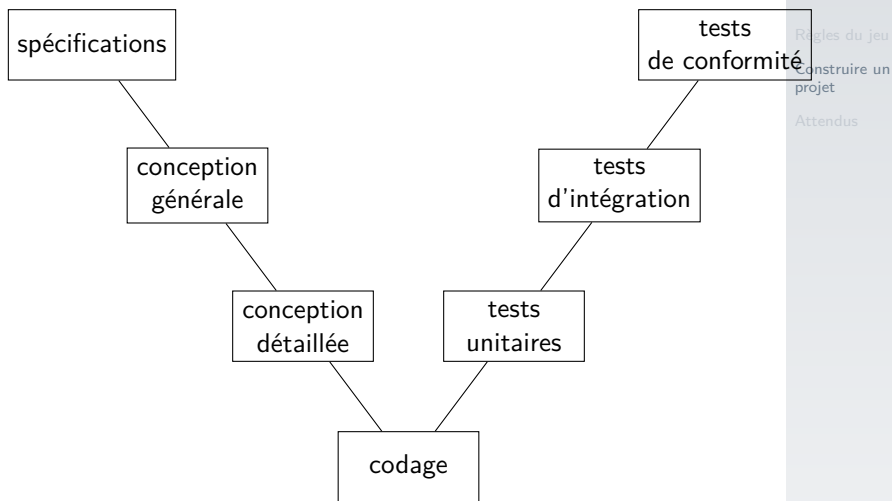
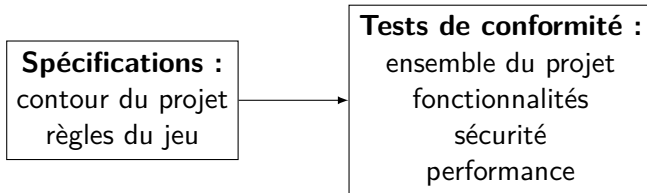
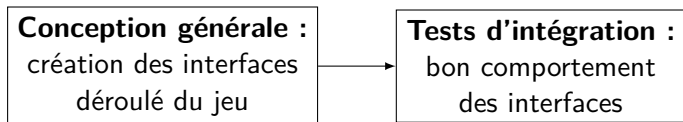


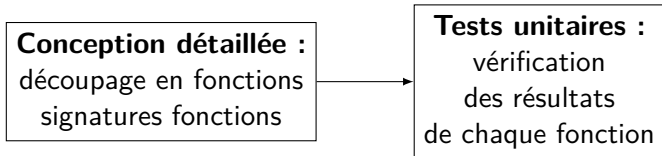
FIGURE 2 – Cycle de vie d'un projet



Exemple : Respect des règles du jeu



Exemple : Respect des différentes séquences du jeu
(modification des scores...)



Exemple : Vérification de chaque fonction (calcul de plus court chemin...)

À retenir

- ▶ Un projet est découpé en plusieurs étapes.
- ▶ Chaque étape peut être réalisée par des équipes différentes.
- ▶ Les tests peuvent prendre plus de la moitié du temps de réalisation.

Règles du jeu

Construire un
projet

Attendus

1. Règles du jeu
2. Construire un projet
3. Attendus

- ▶ Présentation d'une conception détaillée sur papier :
 - ▶ Conception générale : algorithme principal
 - ▶ Conception détaillée : objets, signatures et docstring des fonctions
- ▶ Jeu fonctionnel.
- ▶ Réinvestissement des notions abordées en cours.
- ▶ Utilisation d'une bibliothèque graphique.
- ▶ Distinction entre les calculs et la partie graphique.
- ▶ Création d'un fichier de tests unitaires.