

Les livrables que vous devez rendre après la première séance de projet sont :

- **le cahier des charges**
- **un planning prévisionnel (diagramme de Gantt par exemple)**
- **une ébauche de l'interface graphique**

Un fichier PDF regroupant les 3 documents est souhaité.

Il devra être nommé de la manière suivante : nom1_nom2.pdf

Projet n°1 : Jeu de plateforme

Ce projet consiste à créer une application de jeu semblable à celle vue en cours (type Zelda). Le projet est évolutif, c'est à dire que différentes versions peuvent être proposées, allant de la plus simple à la plus compliquée, de façon à ce que tous puissent, à la fin du semestre, proposer un logiciel en état de fonctionnement.

L'aspect graphique du logiciel est un élément important du projet.

Version 1

Votre personnage (issu d'un sprite différent de celui présenté en TP) peut se déplacer sur une ou plusieurs maps. Il doit pouvoir « ramasser » des objets qui seront visibles dans un inventaire. Arriver à un endroit particulier avec un certain nombre d'objets termine le jeu.

Version 2

Le personnage doit pouvoir rencontrer d'autres personnages et interagir avec (dialogue apportant des indices, énigmes à résoudre). Il faut avoir passé ces étapes pour finir le jeu. De plus, on demande d'interdire au personnage l'accès à certaines zones de la map (rochers, lac, etc) à moins d'avoir résolu une énigme ou d'avoir ramassé un objet particulier.

Version 3

Une première interface graphique permet le choix du personnage principal (le héros) et donc du sprite correspondant, des touches de déplacement, d'un niveau de difficulté (nombre d'ennemis), etc.

Version 4

Des ennemis, statiques pour le moment, sont disposés sur la map. Ils disposent, comme votre personnage, de caractéristiques (niveau de vie, niveau d'attaque, etc). Quand vous arrivez à leur niveau, vous les combattez : ils meurent (et disparaissent de la map) en vous infligeant des dégâts. Si votre niveau de vie est trop faible, c'est vous qui mourrez et le jeu s'arrête. Prévoir également un moyen d'augmenter son niveau de vie (source, points de vie à ramasser, etc).

Version 5

Les ennemis ne sont plus statiques et peuvent se déplacer sur la map. Dans cette version, un monstre correspond à une image (ce n'est pas un sprite) et son déplacement est aléatoire.

Version 6

Les ennemis ne se déplacent plus aléatoirement, mais sont statiques tant que le « héros » n'est pas à proximité. Dans ce cas, l'ennemi se dirige vers lui afin d'entamer le combat.

Version 7

Les ennemis sont « animés », c'est à dire qu'ils sont liés à un sprite et l'image change s'il se déplace vers la gauche, la droite, en haut ou en bas.

Version 8

Le héros peut « tirer » sur un ennemi, même s'il est éloigné. On visualise la progression du projectile qui enlève des points de vie à l'ennemi.

Version 9

Une sauvegarde est possible (ainsi qu'un chargement de cette sauvegarde), permettant ainsi de reprendre une partie à l'endroit où se trouvait le héros, avec le même degré d'avancement dans le jeu (points de vie, inventaire, nombres d'ennemis à combattre, etc).

Toute autre fonctionnalité que vous pourriez ajouter sera la bienvenue et sera prise en compte lors de la notation.

Les livrables que vous devez rendre après la première séance de projet sont :

- **le cahier des charges**
- **un planning prévisionnel (diagramme de Gantt par exemple)**
- **une ébauche de l'interface graphique**

Un fichier PDF regroupant les 3 documents est souhaité.

Il devra être nommé de la manière suivante : nom1_nom2.pdf

Projet n°2 : Cinémathèque

Ce projet consiste à créer un logiciel permettant de gérer les films/séries vues par des utilisateurs. Le projet est évolutif, c'est à dire que différentes versions peuvent être proposées, allant de la plus simple à la plus compliquée, de façon à ce que tous puissent, à la fin du semestre, proposer un logiciel en état de fonctionnement.

L'aspect graphique du logiciel est un élément important du projet.

Le site *themoviedb.org* permet d'accéder à de très nombreuses données « libres » (open data), notamment celles liées aux films, aux séries et aux acteurs.

Une inscription est nécessaire pour obtenir une clef.

La classe « ClientHttp », permettant l'accès aux données sera fournie.

Version 1

Le logiciel doit permettre la saisie et la sauvegarde de films ou de séries que l'utilisateur a en sa possession (on pourra d'ailleurs spécifier si c'est en version numérique, DVD, Blu-Ray ou autre). La sauvegarde se fera sous forme de fichier texte. Il est aussi nécessaire de pouvoir visualiser les films ou séries déjà saisis. Pouvoir supprimer un film (DVD perdu, par exemple) serait appréciable.

Version 2

En utilisant les données mises à disposition par le site *themoviedb.org*, on souhaite pouvoir afficher des données correspondantes à un film sélectionné parmi ceux déjà saisis : on pourra visualiser l'année de sortie, un résumé, les genres auxquels il correspond, etc. Visualiser l'affiche du film serait un plus.

Version 3

On demande de pouvoir faire des recherches sur les films (ou les séries) de la cinémathèque. On souhaite visualiser par exemple les films où joue une actrice ou un acteur dont on saisira le nom (Une photo de l'actrice ou de l'acteur pourra être affichée).

Version 4

De la même façon, on pourrait accéder à la liste des films suivant leur année de sortie, leur genre, etc.

Version 5

Le logiciel permet à différents utilisateurs de mettre un avis (et une note). Pour cela, un système d'inscription permet l'identification et les notes/avis seront sauvegardés et pourront être visualisés par les autres utilisateurs. Un utilisateur identifié pourra modifier son avis (et sa note), mais pas celui d'autres utilisateurs.

Un classement (en fonction des notes) pourra être établi.

Les livrables que vous devez rendre après la première séance de projet sont :

- **le cahier des charges**
- **un planning prévisionnel (diagramme de Gantt par exemple)**
- **une ébauche de l'interface graphique**

Un fichier PDF regroupant les 3 documents est souhaité.

Il devra être nommé de la manière suivante : nom1_nom2.pdf

Projet n°3 : Jeu de la jungle

Ce projet consiste à créer un logiciel permettant de jouer au jeu de la jungle (https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_du_combat_des_animaux). Le projet est évolutif, c'est à dire que différentes versions peuvent être proposées, allant de la plus simple à la plus compliquée, de façon à ce que tous puissent, à la fin du semestre, proposer un logiciel en état de fonctionnement.

L'aspect graphique du logiciel est un élément important du projet.

Version 1

Le plateau de jeu s'affiche, chaque joueur voit ses pièces (pas encore de hiérarchie) positionnées aux emplacements prévus. Chaque joueur joue chacun à son tour, en cliquant sur une de ses pièces et en la plaçant sur la case qu'il a choisie. Pour le moment, aucune vérification n'est faite et les joueurs doivent respecter les règles du jeu (cases horizontales ou verticales non occupées, respect des règles concernant les rivières).

Les combats et les pièges ne sont pas gérés.

Un message de victoire apparaît lorsqu'une pièce d'un joueur atteint la tanière adverse.

Version 2

Une première interface graphique permet le choix du nom des joueurs. Ces noms s'afficheront ensuite sur le plateau de jeu.

Version 3

On demande de gérer les combats (prises de pièce) en respectant les hiérarchies, ainsi que les pièges. Les pièces qui ont été prises disparaissent du jeu.

Version 4

On demande d'afficher (à part) les pièces prises à l'adversaire.

Version 5

Les déplacements sont vérifiés par le logiciel : on ne peut se déplacer que d'une case verticalement ou horizontalement. La traversée des rivières est également gérée.

Version 6

Les coups sont mémorisés dans un fichier texte afin de pouvoir revenir sur la partie.

Version 7

Une sauvegarde est possible (ainsi qu'un chargement de cette sauvegarde), permettant ainsi de reprendre une partie. Dès lors, toutes les pièces encore en jeu sont positionnées à leur place respective.

Toute autre fonctionnalité que vous pourriez ajouter sera la bienvenue et sera prise en compte lors de la notation.