**Année scolaire : 2015-2016 Classe : TS1/TS2   
Nom du groupe : Studio Team Mania Development**

**Intitulé du projet : Jeu « Picross Mania »**

**Participants : DAROUKH Sinan, BOUDET Romain LE GÔ Quentin, SIMONET Fabien**

Date : 19/03/2016

Description détaillée

Production finale attendue :  
  
Voir maquette pour la visualisation du rendu final.  
Jeu vidéo  « Picross Mania » avec Interface Graphique

Caractéristiques de la production finale :  
  
Jeu composé de trois parties :  
- Picross à résoudre : plusieurs niveaux de difficultés avec des grilles de picross à remplir.  
- Créateur de picross : grille à compléter  
- Résolveur de picross : nombres à compléter  
Accès à un tutoriel

Contraintes à respecter :  
  
- Respecter scrupuleusement les délais pour chaque tâche sous peine de retard  
- Bien communiquer au sein du groupe.

Matériel et logiciel à mettre en œuvre :  
  
- Partage de fichiers : *Dropbox, Google Sheet*- Outil de programmation : *Edupython*  
- Gestion de projet : *Padlet*  
- Création de maquette : *Pencil Project*- Création de boutons pour l’interface : *Paint*- Outils de communication *: Skype,Facebook* (groupe + conversation), boite mail, téléphone

Autres ressources nécessaires (documentation, apprentissages spécifiques etc…)  
  
- Documentation sur la bibliothèque Pygame, et sur les matrices  
- Analyse précise des règles pour réaliser le résolveur  
- Recherches spécifiques sur le langage Python.

Éléments spécifiques (algorithmes etc…)  
  
- Fonctions :  
🡪 Fonction qui affiche une grille  
🡪 Fonction qui affiche des carrés dans la grille centrale  
🡪 Fonction qui affiche des croix dans la grille centrale  
🡪 Fonction qui calcule les éléments d’une liste  
🡪 Fonction qui affiche du texte