**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 : 22/05/16

Enseignant qui suit le groupe : M. LAVEISSIERE

Présentation sommaire des compétences en rapport avec le projet de chaque membre si nécessaire,

Elève 1 – Nom : **DAROUKH Sinan**  
Compétences particulières :   
  
Autonome , Serviable, Travail d’équipe

Elève 2 – Nom : **BOUDET Romain**  
Compétences particulières :  
  
Ponctuel, Bon vivant, Persévérant

Elève 3 – Nom : **LE GÔ Quentin**  
Compétences particulières :  
  
Amical, Efficace, Sérieux

Elève 4 – Nom : **SIMONET Fabien**  
Compétences particulières :  
  
Collaboration efficace, Innovant, Minutieux

Questions posées par le groupe à propos du projet à mener :  
  
Comment réaliser une interface, une grille à l’aide de Python ?  
Comment penser une intelligence artificielle optimale dans le but de résoudre un picross ?