**Année scolaire : 2015-2016 Classe : TS1/TS2   
  
Intitulé du projet : Jeu « Picross Mania »  
  
Participants : DAROUKH Sinan, BOUDET Romain LE GÔ Quentin, SIMONET Fabien**

Date : 22/05/16

Problème, idée auquel on souhaite apporter une réponse :

Nous voulions travailler sur un sujet qui pouvait être d'une part un jeu de réflexion utile tout en restant ludique. C'est pourquoi nous nous sommes penchés sur le jeu Picross qui répondait bien à nos attentes.

Situer le projet par rapport aux 4 domaines de compétences du référentiel

|  |  |
| --- | --- |
| **Composante requise** | **Place dans le projet** |
| I Représentation de l’information | Importante, au vue de l’énorme travail qu’à demander le nécessaire. L’interface graphique permet de représenter l’information binaire de la console |
| II Dimension algorithmique | L’algorithme de la grille est un algorithme phare de notre programme, c’est le corps même de ce projet. Sans lui, rien n’est faisable. |
| III Eléments de programmation | Bibliothèque Pygame, Python 3, Matrices, Boucles… |
| IV a Architecture des ordinateurs | Place Non Importante |
| IV b Utilisation des réseaux | Outils de communication indispensable qui nous a permis de nous coordonner et de suivre en temps réel l'avancée de chacun |
| IV c Intégration de la robotique | Place Minime illustré par le robot informatisé imaginé à la base, le résolveur |
| Droits et responsabilité | Responsabilité des ressources personnelles des utilisateurs. |

Contraintes pour la mise en place du projet : de quoi pense-t-on avoir besoin pour arriver à réaliser ce projet et qu’il faudra se procurer (apprentissage, matériel s, logiciels, documents, temps, lieux, etc…)  
Manque d’information au niveau de l’utilisation des matrices et de la bibliothèque pygame.

*éventuellement contrainte devenue obstacle ayant amené une redéfinition totale ou partielle du projet dans sa phase initiale :*Le temps nous a contraint à se focaliser sur les niveaux plutôt que sur le résolveur automatique.

Faisabilité et pertinence du projet :   
Le projet semble faisable avec beaucoup de travail malgré le peu de temps que nous disposons.

Découpage des tâches à réaliser

|  |  |
| --- | --- |
| Nom de la tâche | Précisions |
| Créateur de picross | L’utilisateur complète la grille centrale et le créateur retrouve les indications sur les côtés |
| Résolveur automatique de picross | L’utilisateur rentre les indications sur les côtés et le résolveur complète la grille centrale |
| Interface graphique | L’utilisateur peut naviguer entre les différentes pages, accéder aux différentes parties du jeu. |
| Grille de jeu | L’utilisateur peut cocher des cases, les noircir ou les effacer. |
| Règles du jeu | L’utilisateur peut consulter les règles du jeu avant de jouer. |

Tableau de répartition des activités

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom de l’élève | Taches | Remarques |
| Sinan DAROUKH | Grille de jeu  Résolveur | - |
| Romain BOUDET | Règles du jeu | - |
| Quentin LE GÔ | Créateur | - |
| Fabien SIMONET | Interface | - |