



Édition 2025

PRÉSENTATION DU PROJET



GuessMyClass

| | |
|---|---------------------------|
| Nom de votre projet | Guess My Class |
| Membre de l'équipe n°1 (prénom/nom) | Melvin Mage |
| Membre de l'équipe n°2 (prénom/nom) | Colin Potel |
| Membre de l'équipe N°3 (prénom/nom) | Evan Dezelus |
| Membre de l'équipe n°4 (prénom/nom) | Théo Girard |
| Membre de l'équipe n°5 (prénom/nom) | Gabriel Joyeux |
| Niveau d'étude (première ou terminale) | Terminale |
| Établissement scolaire | Pierre-Joël-Bonté, Riom |
| Responsable du dépôt (professeur de NSI) | Monsieur François Chassot |

1 / PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Guess My Class est un projet que nous avons conçu dans le but de faciliter la visite de nos locaux lors des journées portes ouvertes. Ce projet s'inspire du jeu vidéo en ligne Geoguessr (<https://www.geoguessr.com/fr>). Le principe est simple : vous apparaissiez à un endroit aléatoire de notre établissement avec une vue à 360° et devez deviner sur la carte où vous vous trouvez. Votre score dépend de la distance entre votre réponse et l'emplacement réel de la photo.

Nous espérons étendre ce concept à d'autres établissements de la ville en adaptant les photos, afin de proposer cette expérience à un public plus large.

2 / ORGANISATION DU TRAVAIL

Melvin, Colin et Gabriel se sont répartis les tâches liées aux photos et aux plans. Colin et Gabriel ont pris les photos dans différents endroits, tandis que Melvin s'est chargé de refaire les plans du lycée. Ils ont également travaillé sur la page "À propos" ainsi que sur la page de connexion.

Théo et Evan, quant à eux, se sont occupés de l'intégralité du code source du projet, assurant ainsi son bon fonctionnement. Gabriel a également pris en charge l'intégration des coordonnées sur le plan dans le code.

Evan a beaucoup travaillé sur la base de données, qui permet de gérer le scoreboard et la création de comptes.

Nous avons commencé à travailler sur le projet en octobre, en le répartissant sur différentes heures de cours de NSI, et avons aussi effectué un travail personnel à la maison pour faire avancer le projet rapidement. Nous avons pu présenter le projet lors des dernières journées portes ouvertes de l'établissement sous sa version bêta.

Pour le partage du code, nous avons utilisé un Cloud en ligne (<https://nextcloud.com/fr/>) et pour la construction du code, nous avons utilisé Spyder ainsi que Visual Studio Code.

3 / ÉTAPES DU PROJET

Le 11 octobre 2024, notre professeur de NSI nous a présenté le trophée NSI et nous a proposé d'y participer.

De suite nous nous sommes rassemblés et avons discuté de nos différentes idées.

Nous n'avions alors pas encore les consignes précises pour le projet. Nous nous sommes donc lancés dans un site en html/css/javascript pour réaliser une maquette du projet. A la suite de cela lorsque nous avons eu les consignes nous avons réfléchi à comment adapter le projet en python pour répondre à celle-ci.

Nous avons essayé de répondre au maximum aux consignes pour le trophée NSI et pensons les avoir respecté au maximum.

Le premier mois nous avons plutôt réfléchi au projet puis mi janvier nous avons vraiment commencé la direction artistique ainsi que le code principale.

4 / FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ

Au moment du dépôt du projet, notre projet est entièrement finalisé, à l'exception de certaines photos de salles manquantes, car elles n'étaient pas disponibles au moment voulu. Nous avons donc pu atteindre les objectifs que nous nous étions fixés en début de projet. Cependant, nous avons rencontré des difficultés, telles que la recherche d'une application permettant de prendre des photos à 360 degrés, ainsi que la disponibilité des salles. Pour y remédier, nous avons pris la majorité des photos un mercredi après-midi, afin de bénéficier de la disponibilité maximale des salles. De plus, le pare-feu du lycée nous a empêchés d'accéder à la base de données pendant les tests réalisés sur place. Nous avons donc effectué ces tests depuis chez nous, sans pare-feu. Enfin, la répartition du travail entre les cinq membres du groupe a également posé des défis. Nous avons donc réparti les tâches en fonction des compétences de chacun, afin d'optimiser la durée des tâches.

5 / OUVERTURE

Nous souhaitons adapter le projet en une application mobile afin de permettre une utilisation globale. Nous envisageons également d'ajouter une plus grande variété de modes de jeu, comme la réduction du temps accordé pour chaque photo, ainsi qu'un mode "versus" en ligne. L'utilisation du langage Python ne nous semble pas la plus optimale pour ce projet, et nous aurions donc préféré utiliser HTML et CSS. Si c'était à refaire, nous ne changerions rien, car nous sommes profondément attachés à ce projet, dans lequel nous avons investi du temps, de l'énergie, et beaucoup de passion. Nous avons surtout renforcé notre cohésion et notre capacité à répartir les tâches, ce qui nous a préparés au monde professionnel. Au sein de notre groupe, nous avons des niveaux de compétences variés en programmation, ce qui nous a permis de travailler efficacement en équipe.