

# Projet transverse

## L1

11 janvier 2023



# Descriptif

Projet par équipe

Compétences scientifiques

Compétences techniques

Compétences en communication

Durée : Semestre 2

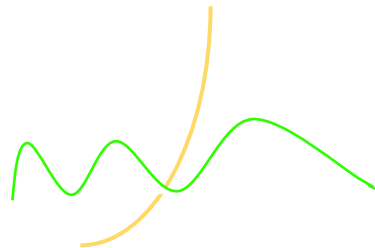
## Concevoir un jeu en deux dimensions

avec pour contraintes

utiliser Python



une ou des trajectoires



des variables

temps  
masse

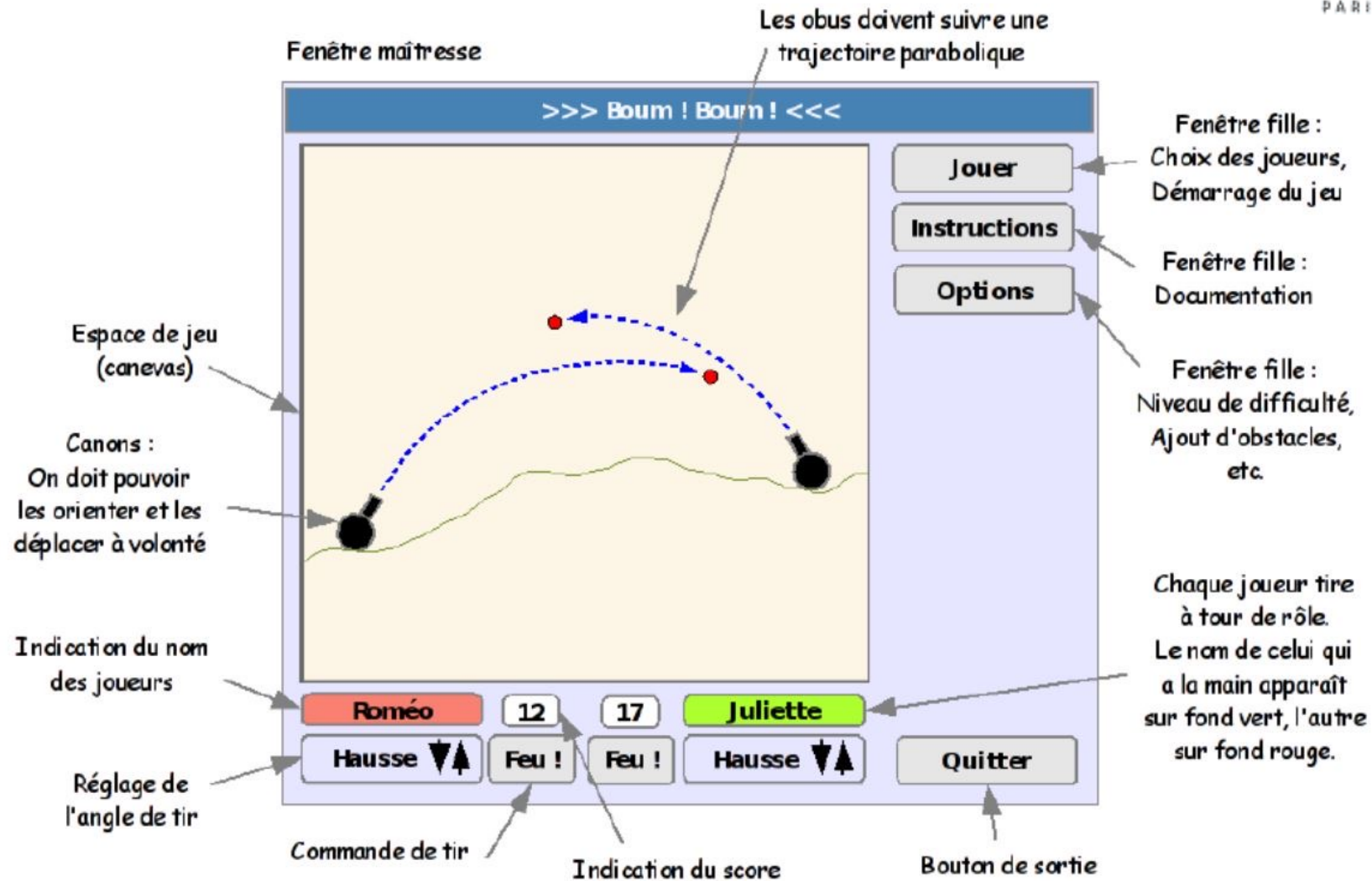
des rétroactions

⇒ gagné / perdu  
⇒ conseil

un rendu graphique



# Un exemple



# Équipes

5 étudiants du **même groupe de TD**



❖ A  
❖ B  
❖ C  
❖ D  
❖ E  
❖ F

et

❖ BN  
❖ R  
❖ INT1  
❖ INT2  
❖ INT3  
❖ INT4  
❖ BDX

avant le 25 janvier 2023




- Constitution autonome sur Moodle (cours TI250)
- Proposition de jeu et nom d'équipe (Excel partagé)

Confirmation par l'équipe pédagogique

L'équipe pédagogique intervient pour compléter les équipes incomplètes



# Livrables attendus

- ❑ **Carnet de bord**  Proposition/solution, caractéristiques techniques, étapes clefs , répartition des tâches, avancées et difficultés.
- ❑ **Jeu**  Logiciel fonctionnel, code commenté
- ❑ **Diaporama**  Support d'une soutenance de 10 min (6 minutes de présentation et 4 minutes de questions)

Livrable	Pondération (%)
Carnet de bord	25
Jeu (avec son code commenté)	50
Soutenance + diaporama	25

# Calendrier

**11 janvier**

Présentation visio

Enseignants de physique  
et d'informatique

TD de suivi n°1 : validation du calcul de trajectoire physique et de la faisabilité informatique. (2h)

TD de suivi n°2 : (2h)

TD de suivi n°3 : (2h)

TD de suivi n°4 : (2h)

TD de suivi n°5 : (2h)

accompagnement du projet avec un retour sur le carnet de bord.

TD de suivi n°6 : accompagnement du projet et conseils de préparation de la soutenance. (2h)

TD de suivi n°7 : soutenances de 10 minutes par équipe. (2h)

Enseignants de physique  
et d'informatique

**Regarder l'emploi du  
temps**

# Conseils

Coordonnées : mails, téléphones, réseaux sociaux...

Espace de communication : outils de partage

Réunions régulières + compte rendu



# Conseils

Des livres à consulter sur : **SCHOLARVox**  **UNIVERSITÉS**  
BY CYBERLIBRIS LA PLATEFORME DÉVELOPPÉE POUR LE CONSORTIUM COUPERIN

Jeu des bombardes →



← Très simple d'accès

Des ressources en ligne :

- Interface graphique Pygame pour Python / OpenClassrooms, disponible sur <https://openclassrooms.com/fr/courses/1399541-interface-graphique-pygame-pour-python/1399674-presentation-de-pygame>, mis à jour le 20/07/2015
- Tuto Pygame / Christophe Bertrand (enseignant de mathématiques), disponible sur <https://sciences-du-numerique.fr/tuto-pygame/>, consulté le 06/01/2020