

PROJET INFORMATIQUE 1

TP_1_groupe_9

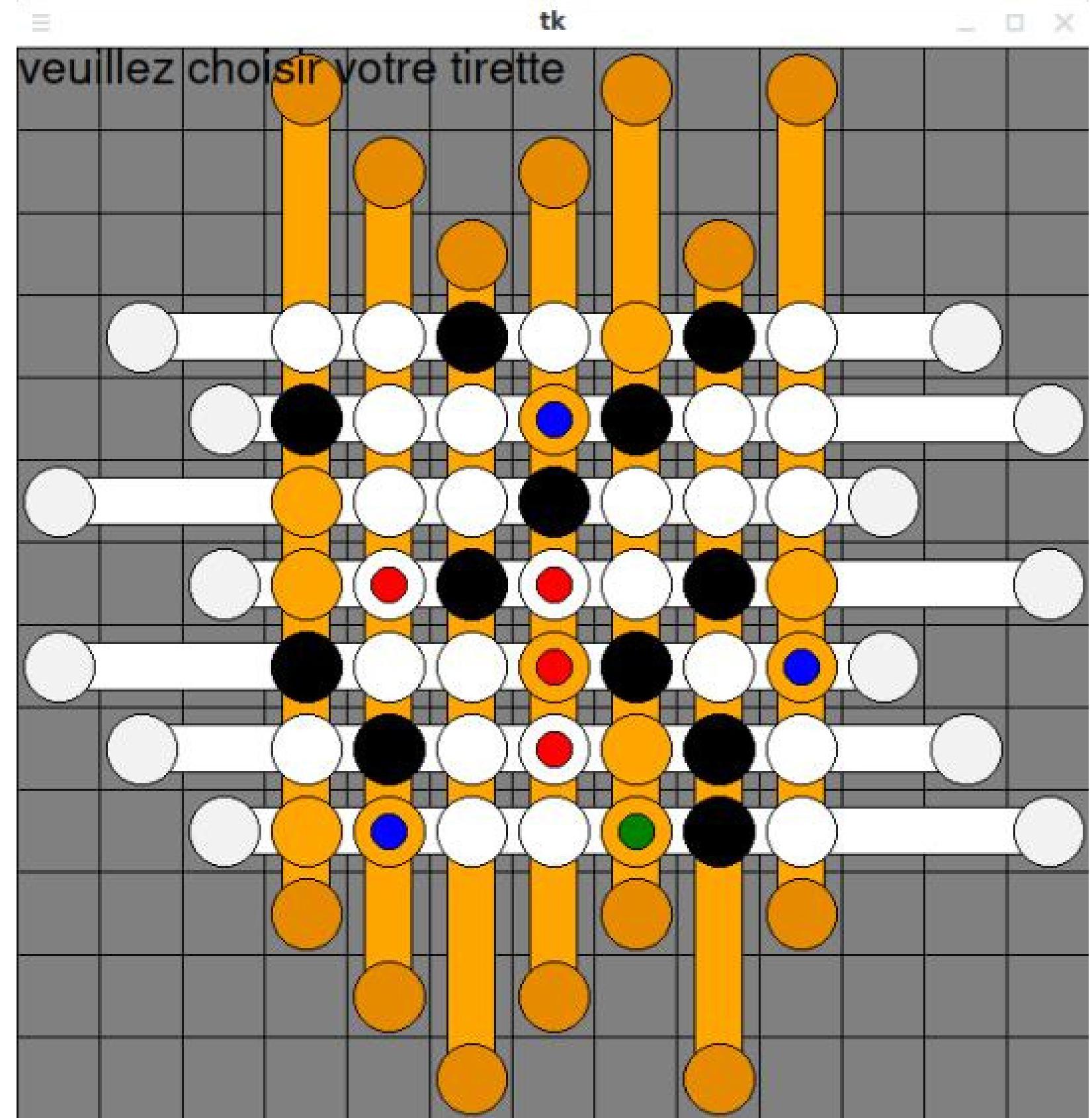
-AZRINE-BELLALI CELESTE
-BENYAHYA LYDIA
-Killian Demaretz

- Introduction
- Répartition du travail entre les membres
- défficultés rencontrées
- Suivi du projet
- conclusion

UNIVERSITÉ GUSTAVE EIFFEL

L1 MI

Plan de Projet



Introduction

L'objectif de ce projet est d'implémenter un jeu de stratégie multi-joueur appelé Pièges!

OBJECTIFS

- Moteur du jeu.
- s'assurer de la possibilité de jouer graphiquement au jeu sans passer par un terminal

Tâches	pourcentage
<ul style="list-style-type: none"> • Définition du projet et planification (Ensemble) • Comprendre les règles du jeu et les spécifications du projet. • Planifier les étapes de développement, y compris les jalons intermédiaires. • Documentation des fonctions 	✓
<ul style="list-style-type: none"> • DEMARTEZ KILLIAN - Interface Utilisateur (UI) Concevoir et mettre en œuvre l'interface utilisateur en mode texte pour la V1. Gérer la saisie des actions des joueurs via le terminal. Assurer la stabilité et l'ergonomie de l'interface 	(33%)
<ul style="list-style-type: none"> • LYDIA BENYAHYA- Moteur du Jeu (Backend) • Implémenter la structure de données pour représenter l'état du jeu. • Ajouter la fonction pour placer une bille d'un joueur sur la grille (pour la phase préliminaire). 	(33%)
<ul style="list-style-type: none"> • AZRINE--BELLALI CELESTE- Fonctions Interface Graphique • Affichage graphique du plateau de jeu à l'aide de fltk. • Implémenter la génération aléatoire de tirettes avec au moins un trou. 	(33%)

DÉFICULTÉS



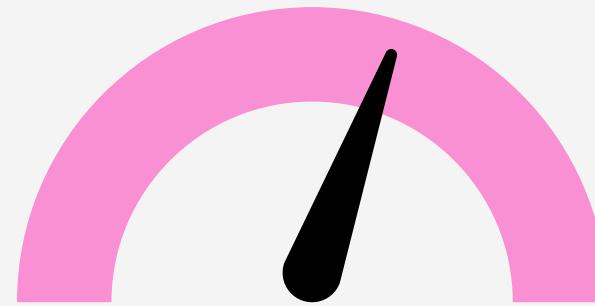
- Développer une interface utilisateur intuitive en mode texte.
- Assurer la robustesse du programme face aux saisies imprévues.

LES SOLUTIONS

- Mise en place d'une boucle de jeu claire avec des instructions et des retours d'information explicites pour l'utilisateur.
- implémentation de contrôles et validations approfondies des entrées utilisateur pour prévenir les erreurs et les plantages.

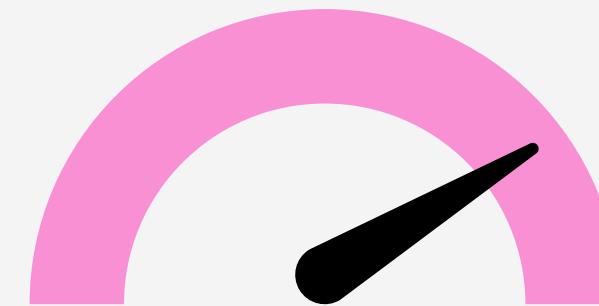


SUIVI DU PROJET



Phase 1: Moteur du Jeu

Réalisé à 70 %



Phase 2: Interface

Réalisé à 80 %



**Phase 3:
Améliorations et
Variantes
(Optionnelles)**

Réalisé à 50 %

CONCLUSION

Le projet "Pièges ! (Stay Alive!)" a été une aventure stimulante et enrichissante qui a dépassé nos attentes initiales. Nous avons non seulement réussi à créer un jeu fonctionnel et engageant, mais nous avons également surmonté plusieurs défis techniques significatifs. Ce projet a été une occasion précieuse d'apprendre l'importance de la planification et de la gestion du temps. Chaque obstacle nous a enseigné la valeur de la persévérance et de l'adaptabilité. La collaboration d'équipe a été un autre point fort, permettant d'allier diverses perspectives et compétences pour atteindre un objectif commun.