

Consignes Projet Expérientiel Individuel

INFETPP1 Consignes prototype de jeu N1.docx05/06/2024

Enoncé

Titre du projet : Clavier d'Or

Dans un univers compétitif où la programmation est une discipline prestigieuse, les développeurs les plus habiles rivalisent pour remporter le prestigieux "Clavier d'Or", symbole de maîtrise ultime en programmation. Pour réaliser cet exploit, les participants doivent affronter une série d'épreuves variées, testant leurs connaissances et compétences dans divers domaines de l'informatique.

L'application que vous développerez permettra aux joueurs de :

- Commencer et gérer une partie, offrant la possibilité de démarrer une nouvelle partie, de reprendre une partie enregistrée, d'enregistrer l'état de la partie actuelle et de consulter l'historique des parties précédentes.
- Conserver et afficher les scores des joueurs.
- Gérer les informations des joueurs en demandant leur nom au début de chaque partie.
- Affronter des épreuves sous forme de quizz, comprenant 20 questions par thème dans 5 catégories différentes : algorithmes, métiers de l'informatique, logique, culture générale (français, cinéma, musique, jeux), et anglais.
- Progresser étape par étape en réussissant les épreuves, en affrontant des boss spécifiques à chaque thème et en finissant par conquérir le "Clavier d'Or".
- Utiliser un jeu de données cohérent pour alimenter les épreuves.
- Assurer un fonctionnement sans bugs pour une expérience de jeu optimale.

Travail demandé/Livrable final

Votre projet doit inclure :

- ☐ Un logigramme clair et concis, reflétant le flux du processus de jeu.
- ☐ Un modèle conceptuel de données (MCD) en accord avec la version finale de l'application.
- ☐ Des requêtes SQL fonctionnelles pour garantir l'intégrité des données.
- ☐ Un point d'avancement à mi-parcours, communiqué selon les préférences du Responsable Pédagogique, permettant de partager les progrès réalisés.
- ☐ Un retour d'expérience mettant en lumière les réussites et les axes d'amélioration de l'application.
- ☐ Des réponses pertinentes aux questions posées lors de la présentation orale de 15 minutes.
- ☐ Votre mission consiste à développer une application robuste et engageante qui permettra aux participants de se plonger dans cet univers compétitif et de se battre pour le "Clavier d'Or". Bon courage !

Consignes Projet Expérientiel Individuel

INFETPP1 Consignes prototype de jeu N1.docx05/06/2024

Déroulement et livrables intermédiaires

| DEROULEMENT | | | |
|----------------------|---|---|----------------------------------|
| Jour | Etapes | Livrables attendus | Points de vigilance pilote |
| J1 | Lancement du projet. | | Mise à disposition des consignes |
| TRAVAIL EN AUTONOMIE | Conception et modélisation de l'application. | | |
| | Développement des fonctionnalités principales. | Rendre compte à son Responsable Pédagogique | Réaliser le point d'étape |
| | Intégration des épreuves et progression du jeu. | | |
| J2 | Soutenance | Présentation du projet | |