

# Développement de jeux vidéos

## Évaluation 3

### Projet intégrateur

#### Objectif

L'objectif de ce travail pratique est de :

- Réaliser un jeu vidéo intégrant du mouvement et des animations.
- Utiliser le langage de programmation Python et la bibliothèque Pygame.
- Utiliser des techniques de programmation temps réel.
- Rechercher de l'information technique sur Internet.

#### Travail à réaliser

Vous devez réaliser un jeu vidéo semblable à celui que l'on retrouve dans le tutoriel suivant :

<http://www.codingwithruss.com/gamepage/shooter/>

**Il est aussi possible de choisir un autre jeu, mais il faut obtenir l'accord de votre enseignant.**

Pour la réalisation du projet vous devez utiliser le langage de programmation Python et la bibliothèque Pygame. De plus vous devez respecter les contraintes suivantes :

- Intégrer de la musique;
- Faire une conception orientée objet (des classes pour l'arrière-plan, les personnages, les armes, les obstacles...);
- Les acteurs (personnages, véhicules...) doivent être modélisé avec machine d'état;

Vous serez évalué sur la qualité de la présentation, de l'ergonomique, la qualité de l'expérience de l'utilisateur (technique, émotionnelle, ergonomie...), le bon fonctionnement de l'application et la « propreté » de vos codes sources.

## Remise du projet

- Date de remise : mercredi le 6 décembre 2023 avant 11 h.
- Remettre via LÉA (Omnivox) un fichier ZIP contenant les fichiers sources du projet.
- Le 6 décembre vous devez présenter votre projet à votre enseignant.
- Pendant la présentation l'enseignant peut vous questionner sur le fonctionnement de votre application. **Un projet qui a été remis sur Omnivox mais qui n'a pas été présenté est considéré comme n'ayant pas été remis.**

## Pondération

Conception orientée objet	/2
Qualité de l'interface utilisateur et de la musique	/2
Fonctionnement	/6

## Respect des contraintes

Pendant la présentation l'enseignant peut vous questionner sur le fonctionnement de votre application. <b>Un projet qui a été remis sur Omnivox mais qui n'a pas été présenté est considéré comme n'ayant pas été remis.</b>	- 10 pts
Mauvaise lisibilité du code (la « propreté » de vos codes sources).	- 2 pts
Non utilisation de machines à états finis pour modéliser les acteurs	- 4 pts