



PROJET ISN :

CONCEPTION D'UN

JEU VIDÉO

« LABYRINTHES ALEATOIRES »

Sandy LE PAPE | Informatique et Science du Numérique | 3 juin 2013

Cahier des charges

CADRE DU PROJET

- ✓ Projet informatique dans le cadre d'une évaluation en ISN pour le BAC S

OBJECTIF DU PROJET

- ✓ *Améliorer les compétences de programmation, de création, de travail en collaboration*



CHOIX DU PROJET

- ✓ Conception d'un jeu vidéo basé sur un principe de labyrinthe



L'ÉQUIPE DE CRÉATION

- ✓ BERROU Katel
- ✓ CORAY Yoann
- ✓ DEHAENNE Isabelle
- ✓ LE PAPE Sandy
- ✓ PICARDA Tiphaine

Chef de projet
LE PAPE Sandy



OBJECTIFS À ATTEINDRE

1. Conception d'un jeu basé sur un principe de labyrinthe
2. Un jeu destiné à tout public
3. But du jeu : obtenir le maximum de points en un minimum de temps
4. Exécutable sur une plateforme PC



LES CONTRAINTES À RESPECTER

1. Nom du jeu
2. Règles du jeu
3. Menu, page d'accueil
4. 3 niveaux de difficultés
5. 1 changement de graphisme pour chaque niveau de difficultés
6. Labyrinthes aléatoires
7. Nombre de vie limitée à 3
8. Temps de jeu chronométré
9. Compteur de points
10. Personnage se déplaçant grâce aux flèches du clavier
11. Objets à collecter par le personnage pour obtenir le maximum de points
12. Classement des joueurs : avoir le maximum de points dans un minimum de temps



BESOINS

1. Répartir le travail de conception au sein du groupe
2. Réunions de travail
3. Travailler en collaboration
4. Utiliser au mieux l'habilité et les compétences de chacun
5. Avoir un chef de projet



LOGICIEL DE DÉVELOPPEMENT



Java's cool



Processing

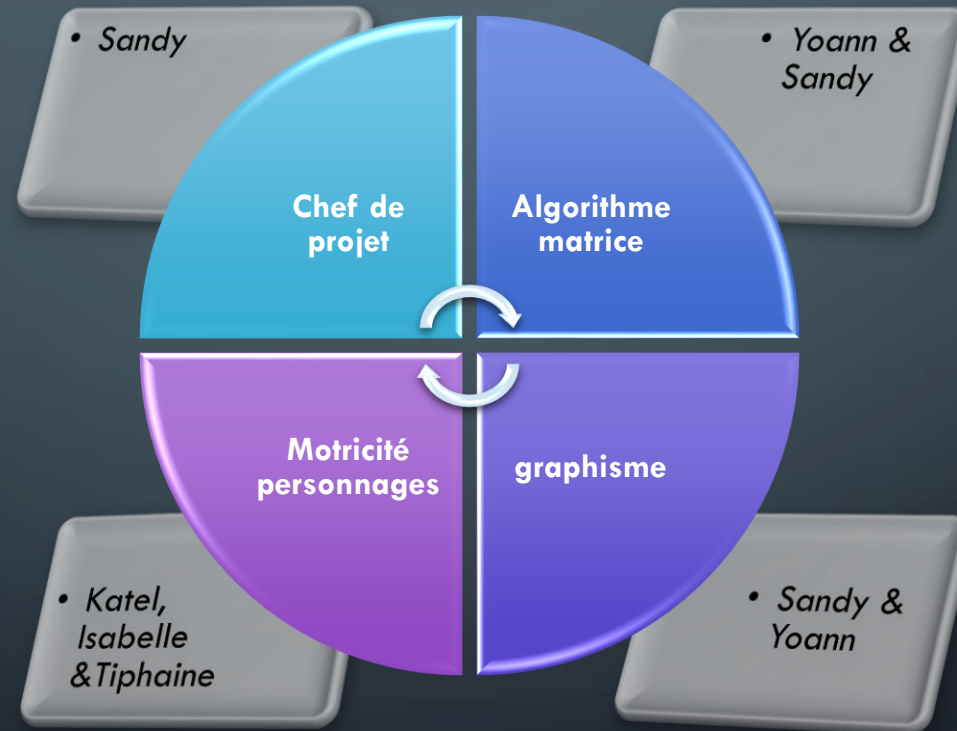


Gimp



Réalisation

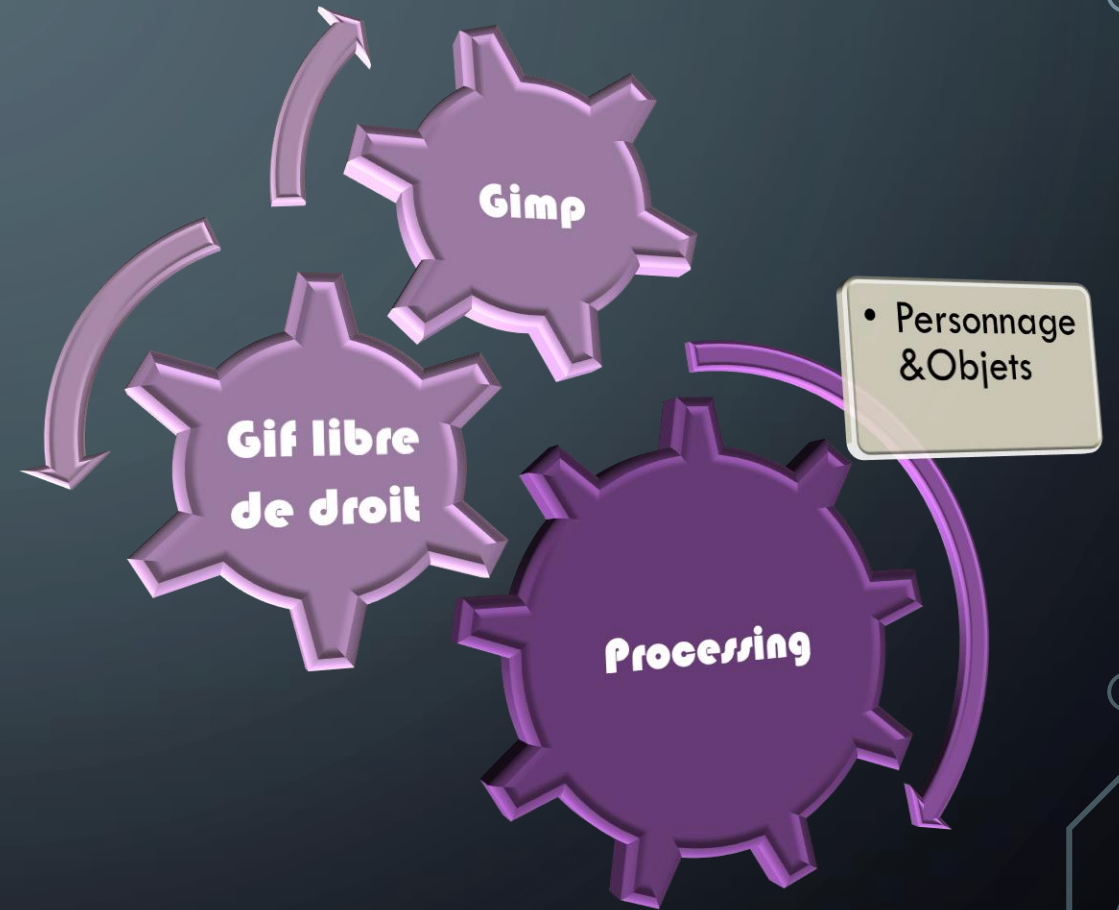
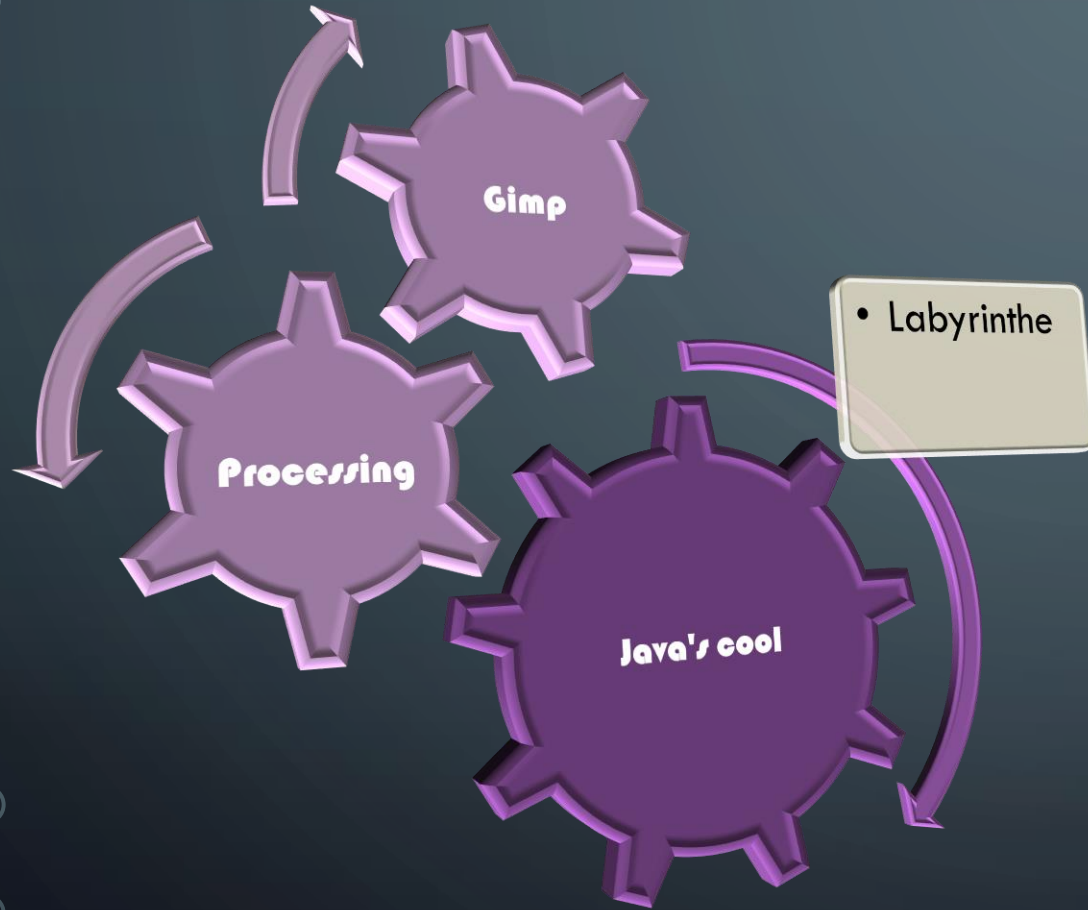
Organisation



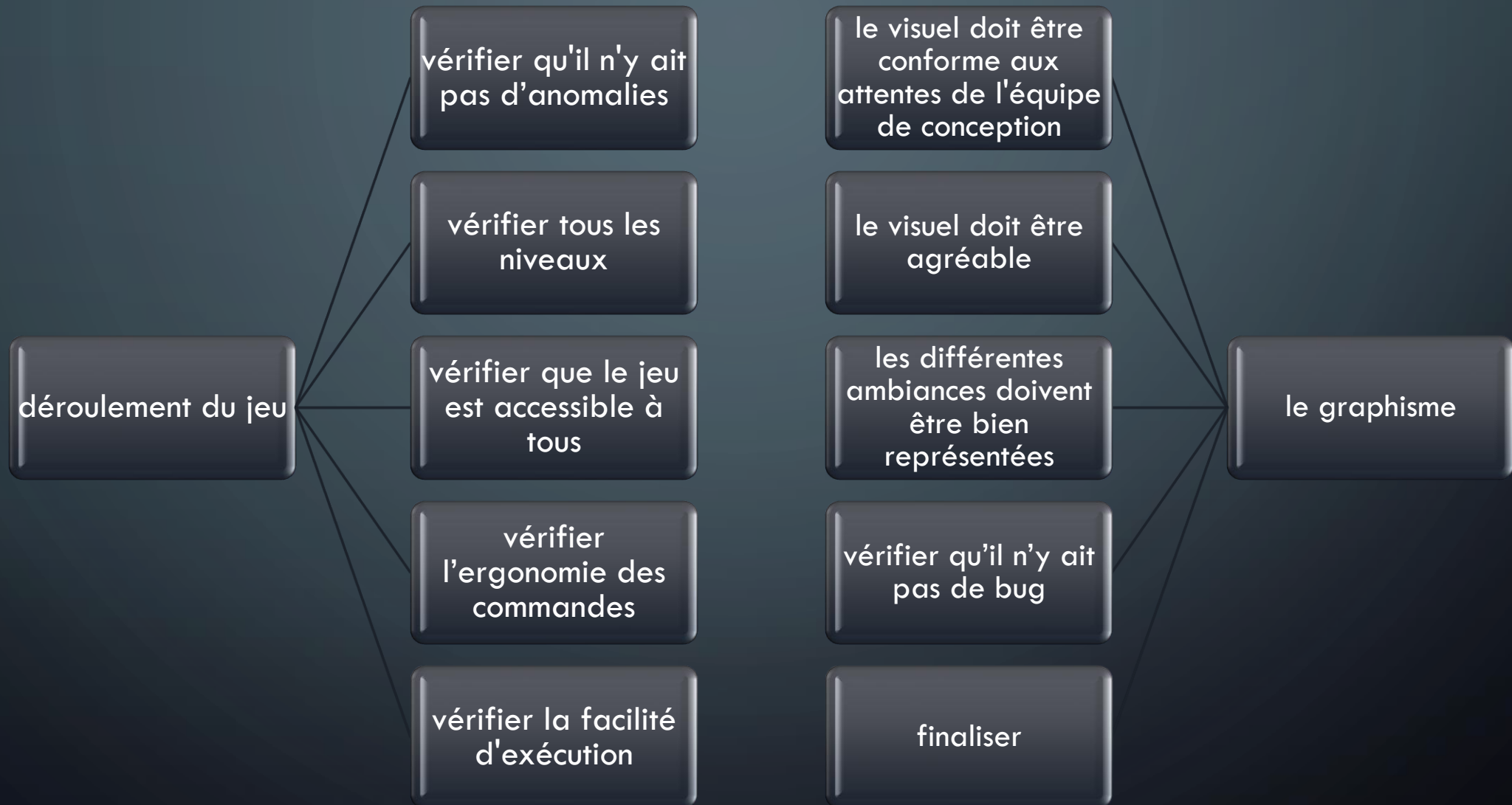
Gestion du travail



Utilisation des logiciels



Test final



REALISATION FINALE

Jeu complet



cahier des charges respecté



évolution possible mettre le jeu en ligne



