

Situation de départ

Dans le cadre de ma formation d'informaticien CFC en 3 ans, un travail pratique de fin d'études a été imposé à chaque élève en fin de formation. Le projet qui m'a été attribué se nomme Mono Kong. Mono Kong est une recreation du premier niveau du jeu célèbre Donkey Kong de Nintendo. Cette recreation a été faite en C# avec l'aide de la librairie MonoGame, avec le but d'implémenter le jeu sur la borne d'arcade de l'école.

La réalisation du projet a duré 88h, séparés en 11 jours. Nous avons pu avoir de l'avance car nous avons reçu l'énoncé le soir de la veille.

L'utilisateur utilisera les touches de la borne pour interagir avec le mouvement de Mario et l'amener à la princesse. Pour rendre cet objectif plus difficile Kong qui sera à côté de la Princesse, lancera des tonneaux. Si Mario rentre en collision avec un des ces tonneaux il sera renvoyé au départ. Mario a trois tentatives pour arriver à la Princesse sinon il perdra le jeu.

Mise en oeuvre

Ma première étape pour la réalisation de ce projet a été d'implémenter la méthodologie en 6 étapes. Cela m'as permis d'organiser et structurer mon travail avant commencer à le programmer.

Lors du développement, je notais dans mon journal de bord les tâches accomplies, les problèmes rencontrés et les décisions prises par rapport à ces problèmes. En fin de journée de chaque jour je faisais une liste TODO avec ce que je devrais faire le jour suivant et je mettais à jour mon planning effectif.

Résultat

À la fin de ces 11 jours de travail, j'ai réussi à implémenter toutes les fonctionnalités demandés dans le cahier des charges. Le jeu est complet et fonctionnel, le code est commenté et exporté en pdf et la documentation est rédigée.