PRÉSENTATION

**HÉLÈNE** : Bonjour monsieur bonjour à tous, aujourd’hui nous allons vous faire la présentation tant attendue de notre jeu, conçu dans le cadre de notre projet trimestriel d’ingénierie informatique. L’objectif de ce projet était de réadapter un petit jeu issu de la culture populaire et de le remettre au goût du jour.

**KELLY** : Nous avons donc choisi de confronter l’univers des minions, ces petits monstres jaunes au service de Gru tiré du film Moi Moche et Méchant et l’univers de Star Wars avec les personnages légendaires de Dark Vador et de son armée les stormtroopers et de reprendre le jeu du snake.

**MARGAUX** : La principale difficulté était la partie développement du jeu puisqu’il fallait comprendre la logique du jeu et pouvoir la réécrire sous forme algorithmique. D’autre part, le jeu du snake est resté connoté au Nokia 3310, téléphone sur lequel il s’est fait connaître, donc il ne parait pas moderne et adapté aux gouts du jour. Ainsi notre second problème était de le rendre plus attractif grace à un design repensé.

PROPOSITION DE PROJET

**TIMOTHÉE parle et VINCENT joue :**

*Démo en live*

*On arrive sur la page d’accueil*

Nous proposons donc de garder l’âme initiale du Snake : un jeu passe-temps qui permet de choisir entre le monde les Minions et l’univers de Star Wars. Nous avons choisi d’utiliser du flat design, afin qu’il s’adapte à l’ergonomie du snake et qu’il devienne moderne. Donc en arrivant sur la page d’accueil, le joueur est confronté aux deux mondes et c’est l’idée qu’on a voulu donner avec nos images du minion et du Dark vador quand elles apparaissent.

*On commence par présenter l’univers Star Wars*

Si on choisit l’univers starwars, un générique apparait et introduit l’histoire du jeu : Dark Vador doit réunir la plus grande armée possible de Storm Troopers tout en faisant attention à ne pas percuter son armée. Ce texte apparait sur fond sonore du générique du film.

Le jeu commence dès lors qu’on appuie sur play *(Appuyer sur play)* et tout d’abord Dark Vador est seul. Plus il passe sur des stormtroopers, plus son armée s’agrandit et le score augmente

*On appuie sur pause*

Il est possible de mettre le jeu en pause en cliquant sur le bouton en haut à gauche. Le snake s’arrête et la musique également.

*On montre les 5 niveaux*

Lorsqu’on passe un certain pallier, le niveau s’intensifie. La troupe s’accélère et la musique est plus entrainante pour provoquer un effet de stress au joueur. Lorsqu’on arrive au dernier niveau, qui est censé être impossible, des barrières bloquent le mur et dès lors qu’on touche le mur, on a perdu la partie.

*On perd*

Si le joueur perd sa partie, son score et son meilleur score sont affichés ce qui donne envie de faire toujours mieux et de recommencer sa partie, possible via le bouton replay. Ensuite il est possible de partager son score via les réseaux sociaux *(FB et Twitter* → *monter).*

*Ensuite on passe au mode Minions*

Même principe avec un design adapté à l’univers des minions.

PARTIE TECHNIQUE

**VINCENT** : Pour ce jeu, nous voulions garder le gameplay du snake original tout en le modernisant donc nous ciblons à la fois les jeunes générations qui cherchent ce genre de petits jeux dans leurs moteurs de recherche et les utilisateurs plus âgés, geeks nostalgiques de leur enfance. De plus c’est un jeu grand public puisque les deux personnages sont soit connus de la nouvelle génération avec les minions, soit de la génération d’avant avec Starwars. Le but est de faire des parties rapides, pour donner au joueur une sensation de frustration et de recommencer la partie.

**HÉLÈNE** : Pour réaliser ce jeu, nous avons utilisé différentes technologies : le JavaScript pour les fonctions du jeu, le JQuery pour la manipulation du DOM, le CSS3 pour styliser et designer notre page et l’HTML 5 pour la structure. Pour partager et mettre à jour nos fichiers, nous avons utilisé GitHub pour que tous les membres de l’équipe puisse mettre à jour le code plus facilement.

**KELLY** : Durant ce projet, nous avons tous participé à notre manière à la création du jeu. Timothée et Vincent se sont principalement occupé de la partie développement. Hélène Margaux et moi-même se sont réparties les tâches entre le design, l’intégration au site et les événements de communication. Concernant notre organisation, nous nous sommes tenu à un planning rigoureux afin prévenir les éventuels problèmes lors du développement de notre jeu et pour consacrer un temps important au design et à notre stratégie de communication.

**MARGAUX** : Ce projet nous a permis de travailler comme dans une agence avec des rôles prédéfinies, de suivre un cahier des charges et un planning. Nous avons également progressé en développement et en intégration. Il nous a également permis de travailler notre communication. En effet, afin de promouvoir notre projet, nous avons commencé par mettre des affiches dans l’école qui mélange ces deux univers. Nous vous avons distribué des invitations à la présentation de notre jeu.

**TIMOTHÉE** : Afin de faire parler de nous, nous avons décidé d’organiser un événement pour animer la vie de l’école ce mardi, nous avons proposé aux élèves une distribution de gateaux. Derrière le packaging se cachait une petite surprise : une étiquette à l’effigie des minions et de Dark Vador. Cet événement a eu beaucoup de succès et nous vous remercions d’y avoir pris part.

**VINCENT** : Notre jeu a commencé à faire parler de lui, notamment grâce aux partages des joueurs sur les réseaux sociaux. Nous avons partagé tous vos scores sur les réseaux sociaux dédiés au jeu. De cette manière, la communication a aussi été assurée sur internet. Et afin de vous donner envie, après notre démonstration, de jouer à notre jeu, nous vous proposons un jeu concours !

**HÉLÈNE** : Vous avez jusqu’à minuit pour tenter de faire le meilleur score au Minions and Dark Vador Snake Challenge. Partagez votre score sur les réseaux sociaux et le meilleur d’entre vous gagnera un cadeau très spécial. Nous attendons le screenshot et la mention ! Merci de votre attention ! Et bon courage !