

<b>DESCRIPTION DU PROJET</b>	<b>IHAM-GEN-R33-FOR101</b>
	<b>Indice de version : 01</b>
<b>IUT DE HAGUENAU</b> <b>Département Métier du Multimédia et de l'Internet</b> <b>Contact :</b> Secrétariat MMI - Tél : 03 88 05 34 31 - Fax : 03 88 05 34 30 - <a href="mailto:iuthag-secmmi@unistra.fr">iuthag-secmmi@unistra.fr</a>	

# PTMU4 MC-INFO : REALISATION D'UN JEU VIDEO

PROJET TUTEURS MULTIMEDIA POUR LE PARCOURS MATHS-INFORMATIQUE

Année universitaire : 2015-2016

## COMPETENCES REQUISES POUR CE PROJET :

- Etre capable de concevoir et développer une application Web ou multimédia d'envergure
- Travailler en groupe et gérer un projet

## ORGANISATION :

Le travail se fait en groupes de 3 ou 4 étudiants

## SUJET :

Le projet vise à développer un jeu vidéo en JavaScript dont le scénario est libre. Le jeu devra comporter des personnages ou objets se déplaçant à l'écran dont certains seront contrôlés par le joueur. Les objets et personnages se déplaceront sur un terrain dont certaines parties formeront des obstacles et sur lequel il sera possible de ramasser des choses.

Le jeu sera hébergé sur un site Web proposant les services suivants :

- Enregistrement des joueurs et de leurs scores
- Possibilité de télécharger des textures ou images pour personnaliser le jeu
- Possibilité de définir / paramétrer les « niveaux » ou « terrains » (taille, décor, niveau de difficulté, etc.)

## CALENDRIER DU PROJET :

Voir les emplois du temps.

## CONTRAINTES :

Le jeu doit comporter les éléments suivants :

- Des personnages ou objets en déplacement automatique et/ou contrôlé
- Un système de localisation d'un personnage ou d'un objet sur un terrain
- Des interactions / collisions entre personnages et objets (obstacles, bombes, bonus, etc.)
- Des fonctionnalités supplémentaires de votre choix
- Le développement devra être réalisé de façon collaborative via un service de gestion de version de type Git (Github ou Bitbucket par exemple).

## RENDUS :

Les sites Web seront mis en ligne sur le serveur de projet.

Un rapport technique présentera ce qui a été mis en place. Il comportera :

- Une présentation du jeu développé ;
- Une présentation et une justification des choix techniques et des librairies utilisées ;
- Une présentation et une justification des choix ergonomiques ;
- Une description formelle des principaux aspects algorithmiques ;
- Une description formelle du système d'information (bases de données, relations, traitements).  
Une description textuelle ou sous forme de diagramme UML est possible.

## MODALITES D'EVALUATION :

Rapport + Soutenance.