

Présentation de 15 minutes portant sur :

I. Introduction

- Description générale du jeu
- Règles du jeu implémentées

II. Conception du jeu

- Structure du programme (arborescence)
- Bibliothèques standards utilisées
- Structures de données définies
- Headers (**fichiers.h**) avec, pour chaque header, une description des fonctions qu'il contient
- Modules (**fichiers.c**) avec, pour chaque module, description de son déroulement/enchaînement
-

III. Réalisation

- Maquettes des écrans du jeu
- Fichiers utilisés pour le stockage des données (meilleurs scores, noms des utilisateurs ...)
- Démonstration d'une partie du jeu

IV. Conclusion