

Constitution des groupes :

- Base de trinômes constitués au hasard.

Les objectifs du projet

1) Une création scénaristique et graphique en mode console

Il s'agit d'exploiter au mieux et de valoriser le mode console pour ce qu'il propose en mode texte avec son graphisme spécifique. Le jeu est construit visuellement avec des lettres, des mots, des signes, du texte, des espaces comme gros pixels.

2) Les thèmes de départ

- Scroll horizontal (style mario)
- Scroll vertical (style bataille avions)
- Quête / jeu de rôle à travers des mondes (style Zelda)
- Jeu de forme : Tétris² horizontal, invention à partir de Tétris

ATTENTION : Les thèmes proposés sont des indications de départ mais il ne s'agit pas de faire un mario ou un zelda etc. La créativité est nécessaire au projet et comptera pour une part importante dans son évaluation. Le thème de départ doit s'effacer. L'idéal est de pouvoir ne pas y penser lorsque l'on découvre le jeu.

3) Une version automatique (démo) serait un plus

Concevoir une version du jeu qui joue tout seul.

3) Un rapport de projet qui contient :

- Un sommaire (avec les numéros de page)
- La présentation du scénario
- Le cahier des charges qui en découle et que vous vous êtes fixés
- L'organisation du travail au sein du groupe (dans le temps, répartition des tâches etc.)
- les choix essentiels de programmation (structures de données, processus général du programme, algorithme spécifique particulièrement intéressant...)
- Les différentes étapes de l'avancement du projet validées par des tests
- Une critique objective des points positifs et négatifs de votre conduite de projet (en vue d'améliorer la prochaine)
- Une conclusion sur votre travail, ce qu'il vous a apporté, quels ont été les écueils, les aspects plaisants.
- Toutes les références utilisées : livres, films, site web etc.

Ce dernier point est important. En donnant vos références vous vous valorisez : vous prouvez votre capacité à aller chercher des éléments intéressants et de les associer à votre travail. Cela peut donner de la profondeur et de l'assise à votre travail sans le remplacer. En revanche si vous ne citez pas vos sources, vous entrez dans le plagiat et vous perdez toute crédibilité intellectuelle, vous vous dévalorisez complètement.

5) La librairie creaco / conlib (Julien Batonnet) :

Des solutions pour :

- un affichage style graphique en console
- le texte (exit printf et compagnie)
- le clavier (terminé scanf)
- la gestion de la souris
- modifier la taille de la fenêtre console (plein écran impossible pour seven)

Reste à trouver au besoin :

- la gestion du son (il faudra probablement envisager d'utiliser une autre librairie)
- le joystick

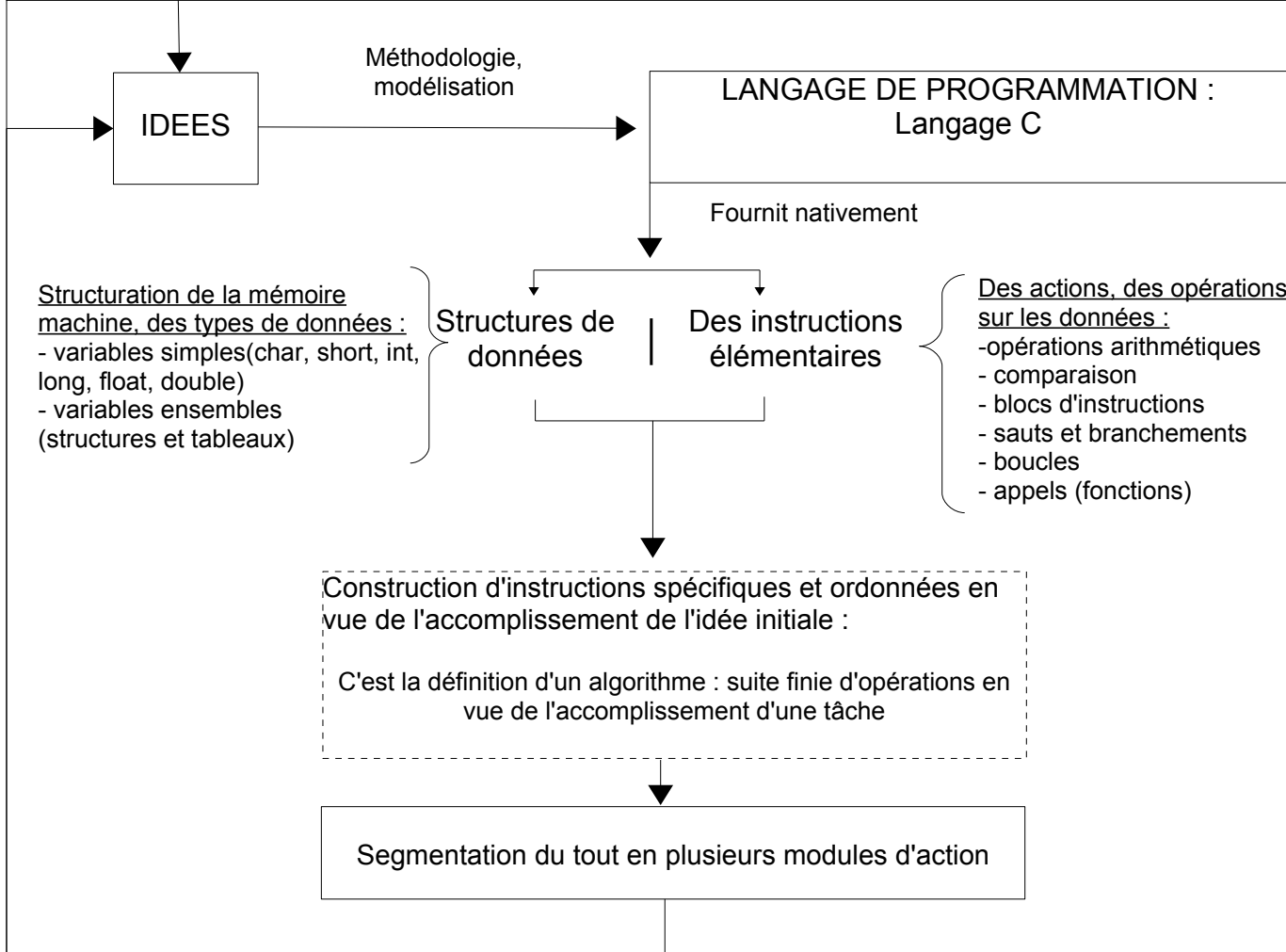
Par ailleurs :

un éditeur de dessin en mode texte est fournit avec la librairie de Julien

Faire un logiciel : le cercle de la conception

→ transformer des idées en programmes informatiques

PROJET / contraintes initiales



Deux approches méthodologiques fondamentales :

- Classique : de l'idée au programme en un seul cycle (analyse descendante)
- Récente : les « méthodes agiles », plusieurs cycles, boucle rétroactive entre les idées et le programme résultant.