



Faustin Fléret

Guessr



MUREZ Alexandre / Jolivel Elvann/ Lavril Axel / Renaison Jonathan

NOM DU PROJET :

Faustinguessr

> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

Faustinguessr est un jeu interactif visant à retrouver l'emplacement exact d'une photo prise dans le lycée. Il propose plusieurs niveaux de difficulté dans le but principal d'aider les nouveaux élèves à mieux s'orienter dans le lycée. Le mode facile leur permet de se familiariser avec les différents bâtiments et salles de classe, leur offrant ainsi une meilleure compréhension de l'établissement. Les anciens élèves peuvent quant à eux se mesurer en choisissant les modes moyen et expert, où la difficulté, plus élevée, nécessite l'utilisation de leur mémoire et de leur connaissance du lycée pour retrouver l'emplacement exact de la photo.

En somme, Faustinguessr est un projet éducatif qui permet aux joueurs de découvrir le lycée Faustin Fléret à Morne-a-l'eau en Guadeloupe tout en s'amusant. Le jeu

peut également être un excellent moyen pour les anciens élèves de tester leur mémoire et de découvrir des endroits moins connus de l'établissement.

> ORGANISATION DU TRAVAIL :

• *Organisation du travail (répartition par petits groupes, fréquence de réunions, travail en dehors de l'établissement scolaire, outils/logiciels utilisés pour la communication et le partage du code, etc.)*

> Répartition des tâches :

Jolivel Elvann :

A codé les actions se produisant lorsque l'on arrive à la fin d'une partie (liste_fini).

A codé les modes de difficulté.

A codé l'action du bouton retour.

A codé le système de musique et de son avec Jonathan et Alexandre.

Lavril Axel :

A chargé les photos, les sons et les fonds.

A codé les fonctions "bouton".

A codé les listes de photos ainsi que les dictionnaires de coordonnées.

Murez Alexandre :

A codé le système de changement de page après les clics sur les différents boutons en évitant les bugs.

A codé l'action du bouton suivant.

A codé le système de clic sur le plan.

A codé le système de meilleur score (version bêta) et le calcul du score.

A codé le système de musique et de son avec Jonathan et Elvann.

Renaison Jonathan :

A codé le début de la boucle de jeu avec les changements de fenêtre.

A codé l'action du bouton "comment jouer" (info_clicke).

A codé l'action du bouton de lancement de jeu (bouton jouer).

A codé le système de musique et de son avec Alexandre et Elvann.

> Organisation du travail :

Travaille le soir avec les personnes disponible entre 20 h et 23h avec appel discord et partage de fichier via google drive.

LES ÉTAPES DU PROJET :

Le premier jour a été consacré à la conceptualisation du projet. Au cours de la première semaine, nous avons travaillé sur la réalisation de l'écran d'accueil et nous avons appris le module *PyGame*. Durant la deuxième semaine, nous avons pris des photos dans le lycée et avons réalisé une partie jouable avec des fonctionnalités telles que le score et le bouton suivant. La troisième semaine a été consacrée à la réalisation des différents modes de difficulté, ainsi qu'à la création des fonds de fin. Nous avons également incorporé la limite de 5 photos par partie et mis en place le système de meilleur score.

> FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

> Avancement du projet :

Le jeu est entièrement jouable. Il reste à créer un exécutable pour que les joueurs puissent télécharger le jeu sans avoir à télécharger une IDE et installer *Pygame*.

> Difficultés rencontrées :

Problème lors des changements de page, les anciens boutons restaient cliquable

Problème de musiques qui ne se jouaient pas

Découverte totale du module *Pygame* (a nécessité un temps d'adaptation)

> IDÉES D'AMÉLIORATIONS :

Il aurait été possible de créer une seule fonction pour dessiner les boutons, afin d'éviter la répétition de code. Il serait également intéressant de rendre le jeu compatible avec des résolutions inférieures à 1920/1080 pixels pour que plus d'utilisateurs puissent y jouer. Nous avons prévu de créer une version exécutable du jeu pour pouvoir l'installer sur les ordinateurs du CDI avec l'accord du proviseur.

LOGICIEL UTILISÉS :

Langage python avec les modules *Pygame*, *Math* et *Random*

IDE : *Thonny*

Discord pour les appels et *Paint* pour les fonds

XnViewMP pour recadrer les photos

Jeux conçus pour écran 1080p échelle 100 %

Capture d'écran :



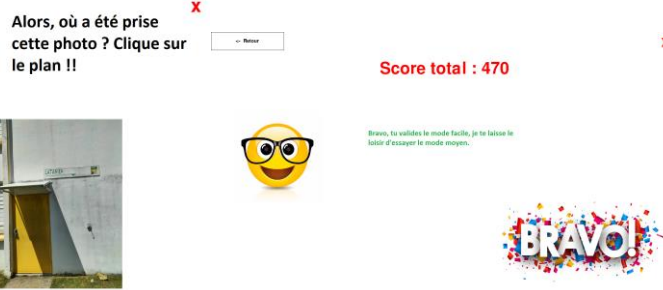
Ecran d'accueil



Choix de difficulté



Exemple de partie



Exemple de fin de partie

← Retour

X

Comment jouer ?

Ce jeu a été entièrement développé par 4 élèves du groupe 1ereNSI2 de l'année scolaire 2022-2023 du Lycée Faustin Fleret. Votre but est simple, vous devez retrouver à l'aide d'un plan où ont été prise les photos. Plus vous en serez proche, plus vous marquez des points !

Crédit : MUREZ Alexandre, RENASON Jonathan, JOUVEL Ehem, LAURE Axel

Page d'explication du jeu