



Nom de votre projet	Just Mussel
Membre de l'équipe n°1	Gwendoline Charbonnel Henry
Membre de l'équipe n°2	Benedict Pearson
Membre de l'équipe N°3	Théophane Martin
Membre de l'équipe n°4	Mathieu Vauche
Membre de l'équipe n°5	Youna Lallement
Niveau d'étude	Terminale
Établissement scolaire	Lycée Edmond Perrier
Responsable du dépôt	M. Madrias

1 / PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Notre projet est un petit jeu contenant des labyrinthes, rempli d'ennemis, à réussir à traverser. Nous cherchions quelque chose d'original en s'inspirant de jeux déjà existant tel que Pac-man, Mario Bros ou encore Omori, qui sont tous, de base, des jeux avec un style très pixelisé et en 2D, avec une vue d'ensemble sur l'environnement qui se trouve autour du protagoniste façon plateau. Au départ, nous voulions faire une histoire racontant la vie d'une moule du nom de Mussel, qui cherche son crabe de compagnie qui s'est fait kidnappé par un Kraken. Il fallait donc réussir à intégrer l'histoire et des personnages à une base qui est la génération aléatoire d'un labyrinthe. Nous voulions vraiment créer un monde original avec sa propre histoire qui reste amusant à jouer.

2 / ORGANISATION DU TRAVAIL

En premier nous avons, Mathieu, qui s'est chargé du code, notamment le fait de modifier le labyrinthe nous donnant plus de possibilité de passage, donc plusieurs chemins sont possibles, en plus d'intégrer des ennemies qui viennent nous empêcher de jouer facilement.

Ensuite nous avons Théophile, qui s'est chargé de coder, comme par exemple de rajouter des bulles de dialogue autour des personnages, il s'est aussi chargé de remplir le fichier « README.md ».

Gwendoline, s'est occupé de faire le scénario du jeu tout en donnant l'idée d'intégrer plusieurs personnages dans le jeu, elle a aussi codé pour par exemple intégrer des fonds différents dans les labyrinthes.

Benedict quand à lui, s'est chargé de coder un effet de caméra qui centre en permanence notre personnage au milieu de l'écran, et a aussi complété des documents.

Et en dernier, Youna, chargée essentiellement des designs, créations des personnages et fonds tout en aidant quelque fois ses coéquipiers se chargeant du code. Mais aussi de faire la vidéo et son montage (en plus du document actuellement complété par elle même).

Ces tâches ont été réparties de telle sorte à ce que tout le monde puisse apporter quelque chose en fonction de ce qu'il peut ou sait faire.

Nous avons essentiellement utilisé Discord pour nous partager à l'écrit des informations utiles ou encore faire des visioconférences pour faciliter la compréhension. Github a aussi été très utilisé pour partager tous les fichiers contenant les codes ou encore les images.

3 / ÉTAPES DU PROJET

Tout d'abord nous avons mis sur feuille toutes les idées qui nous venaient en tête. On a ensuite regardé qu'est ce qui était faisable et qu'est ce qui l'était le moins. Ensuite nous cherchions à créer une histoire originale : nous avons pensé à une

moule, qui se dit mussel en anglais. C'est de là que vient toutes nos idées farfelues d'intégrer d'autres animaux et univers différents. Gwendoline nous a proposé une histoire, et nous avons alors décidé de trouver une façon pas trop compliqué de la mettre en scène tout en gardant l'idée de base du labyrinthe. Nous nous sommes réparti les tâches à faire pour ensuite essayer de réunir le plus d'éléments possibles.

4 / FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ

Pour le moment, quand le projet est lancé, nous pouvons sélectionner la difficulté du niveau que nous voulons jouer, ensuite dans chaque niveau, il y a différents monstres qui viennent nous éliminer au bout de dix secondes d'attente dès le lancement du niveau. Le niveau se termine donc en arrivant à la sortie qui se trouve en bas à droite du labyrinthe, avant de se faire attraper par les ennemies. Dans le Menu il est aussi possible de sélectionner « Histoire » qui devait afficher l'entièreté de l'histoire du jeu. Il manque les dialogues et les personnages non jouables pour rajouter une histoire à suivre avec des indications. Nous voulions aussi rendre visuellement le labyrinthe plus beau. Nous avons donc fait beaucoup de tests sur des PC différents, pour voir d'éventuelles erreurs, en relançant plusieurs fois le code. Au début nous avons utilisé Tkinter pour l'affichage du projet. Mais nous avons vite rencontré beaucoup de difficultés d'affichage, ou juste d'ajouter des éléments qui sont plus simples à intégrer sur Pygame.

5 / OUVERTURE

Nous aurions aimé faire de notre projet un vrai petit jeu, donc avec un beau visuel, des bruitages, musiques, et mécaniques plus développées. Pour le moment il fait un peu vide et reste assez simple. S'il fallait faire quelque chose dans l'organisation, peut-être qu'il aurai mieux fallu se répartir les tâches et mieux communiquer, avec un plan très structuré pour être sûr de ce que l'on veut avoir comme résultat. Avoir de meilleurs designs par exemple, ajouter des textures et autres petites choses complémentaires comme cela. Si nous avions beaucoup plus de temps nous aurions aussi aimé créer des mécaniques du style, trouver un objet perdu, battre des monstres. Il est vrai qu'être en équipe est beaucoup plus simple pour se répartir la charge du travail mais il est aussi beaucoup plus compliqué de tous ce mettre d'accord sur une même idée. Apprendre à communiquer et partager son avis était donc très important, et même si à la fin ce n'est pas réellement ce que l'on voulait, il faut aussi savoir se contenter de ce que l'on a avant d'éventuellement l'améliorer. Le fait que notre groupe soit constitué 5 personnes (mixte), il est facile d'avoir une personne plus forte à certaines choses plutôt qu'à d'autres, donc l'entraide se passe mieux car chacun peu apporter sa propre part.