

Projets

1 Instructions générales

Ces projets se font en binôme. Chaque binôme peut choisir un projet parmi les projets proposés ou créer son propre projet. Le tout devra être rendu dans un dossier au format Nom1_Nom2.

Les programmes rendus doivent être personnels et de votre niveau, tout programme trop proche de celui d'un autre projet, d'un autre trouvé sur internet ou d'un niveau supérieur à celui de terminale se verra attribué automatiquement la note 0 plus un rapport de fraude.

Une documentation devra être rendue contenant un descriptif de votre projet ; les classes utilisées seront notamment représentées sous la forme d'un schéma UML.

2 Critères d'évaluation

- la réalisation de l'objectif du projet (et donc le rendu d'un programme fonctionnel) ;
- l'efficacité du programme ;
- la clarté, la structure et la documentation du programme ;
- l'usage adéquat de fonctions, boucles, tests, etc ;
- le nommage des variables ;
- l'usage de classes, de sous-classes, d'instances, d'attributs et de méthodes ;
- l'usage de modules et éventuellement de paquets appelés dans un fichier principal.

3 Idées de projets

3.1 Un jeu avec interface graphique

Il est possible de reprendre un jeu fait en classe de première pour celles et ceux qui en ont fait et de le reprogrammer en POO puis d'en profiter pour l'enrichir. Cela convient parfaitement pour les jeux du type Mario mais moins pour les Pong. Si un tel jeu n'a pas été fait en première, c'est l'occasion d'en faire un.

3.2 Jeu sans interface graphique

Il est possible de créer un jeu sans interface graphique. Cela peut par exemple être un jeu dans lequel le joueur incarne un personnage faisant des choix, interagissant avec d'autres personnages, etc ; le tout racontant une histoire. Cela peut aussi être un petit jeu de gestion ou de combat, par exemple de pokémons.

3.3 Autre

Si vous avez d'autres idées, vous devez les soumettre au professeur afin qu'il les valide avant de vous y engager.