



Ce document est l'un des livrables à fournir lors du dépôt de votre projet : 4 pages maximum (hors documentation).

Pour accéder à la liste complète des éléments à fournir, consultez la page [Préparer votre participation](#).

Vous avez des questions sur le concours ? Vous souhaitez des informations complémentaires pour déposer un projet ? Contactez-nous à [info@trophees-nsi.fr](mailto:info@trophees-nsi.fr).

---

## **NOM DU PROJET : Casimoney**

### **> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :**

- **Notre projet est une reconstitution d'un casino dans lequel plusieurs IA se baladent et jouent aux différents jeux disponibles. De plus, elles agissent en fonction de plusieurs règles prédéfinies qui donnent un résultat final aléatoire. Dans notre jeu, le joueur a une vue du dessus sur le casino et joue le rôle du gérant qui doit garder le plus de clients. Durant la partie, nous pouvons également cliquer sur les IA afin de voir s'afficher la carte d'identité de cette IA, où plusieurs informations sont précisées comme son état ou encore le jeu auquel elle joue. Les IA sont représentées par des ronds de couleurs, cette couleur correspondant à leur taux d'addiction.**
- **Le but de ce projet est de sensibiliser sur les jeux d'argent en nous mettant directement à la place de la personne qui incite à l'addiction.**
- **A l'origine nous voulions faire un jeu où nous incarnons un joueur de casino à la première personne, et où nous aurions dû faire des choix faisant augmenter ou non l'addiction. Ce projet était un peu trop ambitieux notamment au niveau des graphismes et peu intéressant dans le but du concours, nous avons alors proposé plusieurs idées jusqu'à trouver cette idée qui est malgré tout également ambitieuse. L'intérêt de ce projet est de créer un jeu complexe, aléatoire et réaliste afin d'emmener le joueur dans un univers fictif mais qui ressemble néanmoins à la réalité au niveaux de l'impact des jeux d'argent pour sensibiliser plus efficacement.**

### **> ORGANISATION DU TRAVAIL :**

- **Le groupe est composé de Rayana et Kim My, qui sont programmeuses et qui ont aidé énormément dans les idées de création, Evan qui est programmeur et qui s'est occupé de la création et du montage de la vidéo et Nathan qui est programmeur et qui a pris le lead afin d'organiser la création du projet.**
- **Nous nous sommes organisés en nous séparant d'abord le travail en quatre, puis en fonction des difficultés et aisance de chacun, nous avons échangés différentes tâches et en avons réuni certaines afin d'avancer**

plus rapidement. Nous avons tous un peu touché à tout dans le projet afin de se familiariser avec. Nous nous sommes retrouvés deux fois par semaine durant les cours de NSI pendant lesquels nous faisons le point et organisons la suite. En dehors de l'établissement nous avons travaillé chez nous entre chaque cours et avons consacré une bonne partie de notre temps au projet avec les possibilités de chacun. Pour le développement de notre projet nous avons utilisé le logiciel Edupython et nous avons aussi utilisé un google doc pour l'organisation et le partage du projet et la communication.

### > LES ÉTAPES DU PROJET :

- Pour commencer, nous avons eu l'idée de ce projet après en avoir commencé un autre (qui était finalement trop ambitieux), alors nous avons commencé par nous approprier le module tkinter de python car nous ne l'avions jamais utilisé auparavant : on a tout d'abord créé une balle qui se déplace là où l'on clique, ce qui nous a aidé à comprendre comment utiliser tkinter. Puis, on s'est divisé le travail, une personne travaillait sur les graphismes, c'est-à-dire l'interface du casino, et les 3 autres sur le côté algorithmique du projet, tels que la machine à sous, la roulette etc. Suite à cela, il a fallu créer des IA dans un dictionnaire. Durant ce temps nous avons échangé quelques fois les tâches, puis nous avons enfin réuni les graphismes et l'algorithmique. Finalement, nous avons corrigé plusieurs bugs et ajouté plusieurs fonctionnalités au jeu, comme la fiche d'identité des clients, ou la fortune du casino.

### > FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

- Ce qui est terminé :
  - La création des IA, l'attribution de jeux pour chacune avec le déplacement jusqu'au jeu en question, le fonctionnement des jeux, les graphismes, les cartes d'identité pour les IA, le gestionnaire d'action des IA en fonction de leurs paramètres.
- En cours de réalisation :
  - Le gestionnaire des jeux qui permettrait de truquer les résultats et de voir les caractéristiques de chaque jeu.
- Reste à faire :
  - L'explication du jeu au lancement du programme (préciser à quoi correspondent les couleurs des IA et quel est le but), la création de nouveaux jeux, et la création de jeux que le joueur pourrait

également faire, amélioration du jeu (icône de chargement, etc...), la récupération des données et la sauvegarde.

- Pour vérifier l'absence de bugs, nous avons parfois simplement lancé le programme et lu les messages d'erreur du logiciel. Souvent, nous avons écrit des lignes de vérifications qui affichent dans la console si le code est bon ou non. Pour s'assurer de la facilité nous avons fait tester le jeu à des personnes de notre entourage ce qui a été concluant puisqu'elles ont facilement compris la façon de jouer.
- Les différentes difficultés ont été les bugs ou encore les pertes de codes dû à des bugs du logiciel mais aussi il est arrivé que certaines lignes de codes fonctionnent au lycée et non à la maison sans qu'aucun changement aient été fait dans le programme, cela a complexifié le développement.

#### > OUVERTURE :

- Comme précisé plus tôt, une idée d'amélioration serait de pouvoir créer de nouveaux jeux et que le joueur puissent y jouer également. Une autre idée intéressante serait de créer des paramètres pour modifier un environnement à son goût et changer par exemple la vitesse du jeu pour ceux qui voudraient s'amuser. La sauvegarde et la récupération de données permettrait de créer un vrai jeu.
- Pour toucher un large public on peut imaginer une pub qui passerait à la télé, qui serait regardée par une grande partie de la population, et qui montrerait une démo où le jeu deviendrait réalité et donc en tant que gérant du casino on gagnerait énormément d'argent. En plus de la pub il y aurait une banderole géante avec écrit "Casimoney" qui serait attachée sur la tour Eiffel les jours des jeux Olympiques de Paris afin d'étendre notre jeu à l'étranger.
- Si cela était à refaire, on changerait de méthode de travail car elle n'a pas été assez efficace et qualitative et on avancerait ensemble en s'aidant plus pour que le projet soit réalisé équitablement et non majoritairement par une personne.

## DOCUMENTATION

Pour la documentation :

[https://docs.google.com/document/d/13\\_NrZr1MnHcmu84T17qoIqhndEPyLPWm62jpbZTNWpE/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/13_NrZr1MnHcmu84T17qoIqhndEPyLPWm62jpbZTNWpE/edit?usp=sharing)