

FEUILLE DE PROJET

Réaliser un jeu vidéo 2D avec Pyxel

L'objectif

Par **groupes de 2** ou de **3 personnes**, vous réaliserez un **jeu vidéo 2D** en *Python* à l'aide du module **Pyxel**, à la manière du *jeu de Snake* d'introduction que vous aviez réalisé.



Chaque groupe viendra présenter son jeu, et les autres groupes pourront tester le jeu et l'évaluer sur des critères comme sa **jouabilité**, ses **graphismes**, son **gameplay**...

Les contraintes

Il n'y a pas de contraintes particulières, si ce n'est que le jeu doit être réalisé en langage **Python**, en utilisant le module *Pyxel* et la **programmation orientée objet**.

Le barème

La **note sur 20** sera déterminée par les critères suivants :

TOURNEZ LA PAGE SVP

	Commentaire	Part de la note
Originalité / Prise de risque	Votre jeu présente t-il des éléments originaux (que ce soit dans le but du jeu, dans le gameplay, le style graphique, etc) ?	3 points
Jouabilité	Le jeu est-il bien jouable ? N'y a t-il pas de bugs ?	3 points
Graphismes	Les graphismes de votre jeu sont-ils soignés ?	3 points
Qualité du code	Votre code est-il clair, bien structuré et commenté ?	4 points
Présentation	Évaluation de la présentation	2 point
Test des autres groupes	Moyenne de l'évaluation de chaque groupe.	5 points

À compléter

Complétez les **informations suivantes** :

Noms des membres de votre groupe :	
Nom de votre jeu :	
Principe de votre jeu : (type de jeu, objectif, etc.)	

Vous me rendrez **une seule feuille**, vous pouvez garder les autres.

Quelques ressources

Saisissez l'**url suivante** dans la barre d'adresse de votre navigateur : dgxy.link/CJV2D

Cela vous amènera sur un **pad** contenant diverses informations pouvant vous aider à la création de votre jeu vidéo.