

BTS SIO SLAM

Jeremy QUINOL

Jean-Vincent SAMMONTE

Jeu Snake

Sommaire

- Contexte du projet

1) Partie Conceptuelle

- XMind

2) Gestion du projet

- Trello

3) Partie Réalisation

4) Bilan de Réalisation

- Bilan de compétence

Contexte du projet

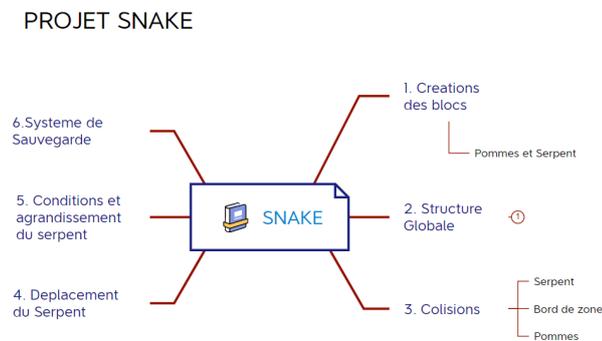
Le jeu snake a été réaliser en c sur visual studio code après avoir configurer la bibliothèque SDL 1.2. Dans ce jeu le serpent peut attraper 3 pommes et lorsque c'est le cas sa taille grandit et si il touche les rebords le joueur devra tout recommencer à partir de la taille initial du serpent.

C'est un projet que nous avons réaliser a deux.

Tout d'abord je vais vous présenter comment le jeu a été conceptualiser.

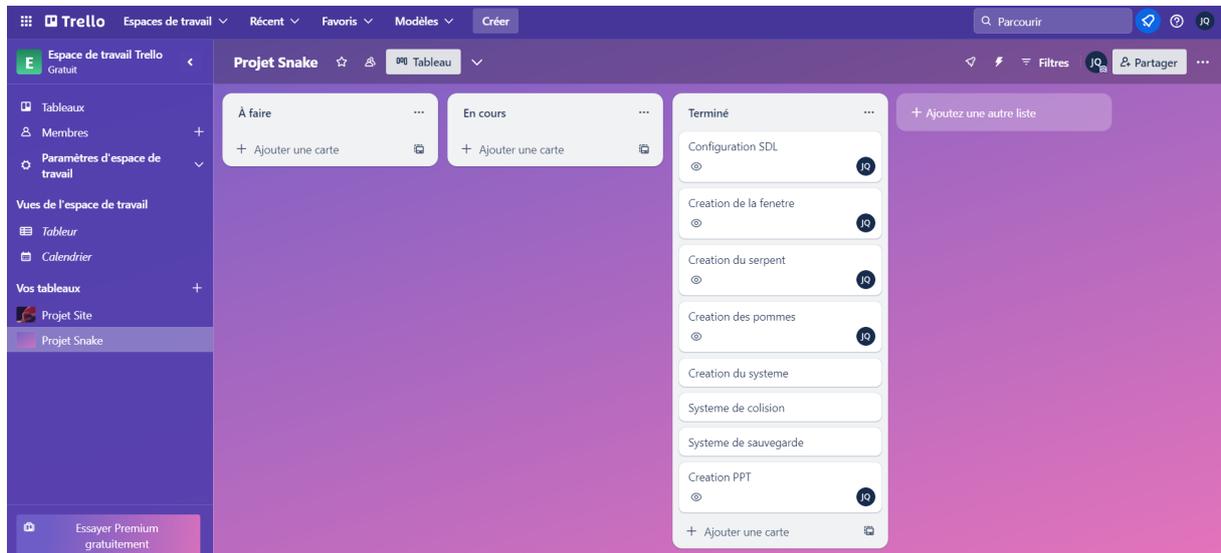
1) Partie Conceptuelle

Avant de réaliser le projet nous avons fait un XMind.



2) Gestion du projet

Pour nous organiser dans nos taches et effectuer ce projet, nous avons utiliser Trello.



3) Partie Réalisation

Le jeu a été réaliser en créant une surface avec des bordures qui reinitialise le serpent dès qu'il est a son contact.

Le serpent est constitué d'un bloc a chaque foit qu'il va toucher un bloc, c'est a dire une pomme, il va s'agrandir et donc d'autres bloc seront rajouter a chaques fois.

4) Bilan de Réalisation

Bilan de compétence :

- Travailler en mode Projet