

Travaux Pratiques

Quelques conseils et consignes initiaux :

- Réfléchissez d'abord et codez ensuite...
- Bien indenter et commenter le source de votre programme
- Faire attention au nommage des variables : constantes en Majuscules, variables et nom de fonctions en minuscule (attention à la règle des noms Composés !)
- N'utilisez pas de franglais, les noms de variables et fonctions en Français ou Anglais mais pas de mélange.
- N'oubliez pas de faire un rapport
- Sauvegarder et archiver votre travail dans votre espace projet sur le réseau des serveurs virtuels sous la dénomination : `Projet_python_2015_<login>.zip`

L'objectif du projet est de réaliser un jeu rétro des années 80-90, soit en mode console soit en mode graphique pour les plus téméraires, vous pouvez vous aider des library python. Les exemples non exhaustif de jeu sont : pong, space invader, casse brique, tetris,

Vous devrez rendre pour le 01/12/15 vos travaux, réaliser une présentation orale de vos programmes, et répondre aux questions, la présentation sera courte 7 min maximum soyez concis, plus 3 min de questions soyez précis dans vos réponses. Le diaporama sera lui aussi placé dans votre répertoire réseaux comme l'archive de vos travaux.

Vous travaillerez avec votre groupe de tp d'informatique habituel pour ce mini projet.