

HELLCat

Press X to start



GameOn! 26

Évaluation UEO GameOn! 2026

M. Liedloff & N. Ollinger
UFR Sciences & Techniques, UEO 2026

Organisation

Administrivia

Cours 1h M. Liedloff & N. Ollinger (*salle E12*)

TD 7x 2h M. Liedloff & N. Ollinger (*salles E18 & E19*)

Support de cours

<https://celene.univ-orleans.fr/course/view.php?id=13657>

Évaluation

soutenance (50%) + rapport à rendre (50%)

Objectif Découvrir la programmation Python à travers la conception, en groupe, d'un jeu vidéo simple pour une console imaginaire (*fantasy console*) d'inspiration rétrogaming.



Déroulement des séances

- 19 jan** CM. présentation de l'UEO
TD1. découverte de TIC-80
- 26 jan** TD2. des sprites, des cartes et des boutons
- 2 fév** TD2. *bis*
- 9 fév** TD3. animations, plateformes et sauts !

>>> **you are here** <<<

- 16 fév** lancement de la GameJam 26
- 2 mar** compléments pour la GameJam (1/2)
- 9 mar** compléments pour la GameJam (2/2)
- 3 avr** date limite pour rendre votre jeu !
- 13 avr** évaluation UEO

Évaluation

comment ? avec qui ? quand ? quoi ?

Travail en **groupe** : les **12** groupes sont sur Celene.

Définition du **thème** de la Jam le **16 février**.

Pour le **3 avril** rendre un **jeu** .tic + sa **doc** .pdf + **rapport** .pdf.

Soutenances le **13 avril** : **démonstration** du jeu + **questions**.

Grille de notation rendu :

- | | |
|---------------------------------|-----------------------|
| - documentation utilisateur | (étudiants, 2 points) |
| - note de rapport | (profs, 3 points) |
| - qualité technique/code source | (profs, 5 points) |

Grille de notation soutenance :

- | | |
|--------------------------------|-----------------------|
| - note de soutenance | (profs, 2 points) |
| - jouabilité/qualité du jeu | (étudiants, 4 points) |
| - esthétique du jeu/graphismes | (étudiants, 4 points) |

Évaluation par les pairs

les étudiants vont noter les jeux ?

Retour des jeux le **3 avril**.

Mise en ligne des jeux sur le site GameOn pour le **7 avril**.

Chacun peut tester et noter les **12 jeux produits**.

Ouverture des retours de notes sur Celene le **13 avril**.

Fermeture des retours de notes quelques jours après.

La note d'un jeu est la **moyenne** des notes saisies.

Jeux primés : meilleure jouabilité, meilleure esthétique
+ éventuel accessit prix technique des profs



Fichiers PDF à produire

une doc ? un rapport ?

La **documentation** est un fichier **PDF** de 2 pages maximum.

Elle explique le but du jeu et comment jouer !

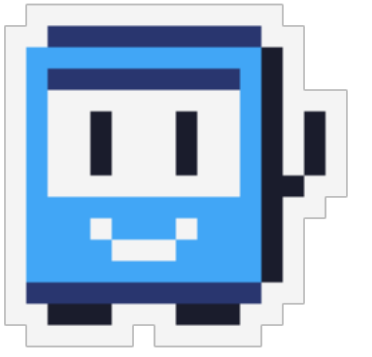
Le **rapport** est un fichier **PDF** de 8 pages maximum.

Il détaille :

- la répartition du travail au sein du groupe ;
- les principaux choix opérés ;
- les objectifs atteints et non atteints ;
- les difficultés techniques rencontrées et les solutions mises en œuvre pour les contourner.

PS. L'utilisation des polices de caractères Courier Prime et TIC-80 est encouragée !

Jeu TIC-80 à rendre



un fichier **.tic** ?

Le jeu est un fichier **.tic** fonctionnant sur notre instance de TIC-80 et codé en Python.

Il est codé par les membres du groupe, à partir des éléments mis à disposition par les enseignants. **Chaque membre** du groupe doit être capable d'**expliquer tout le code** !

Toute aide extérieur doit être **documentée dans le rapport**.

Les graphismes sont produits par le groupe et/ou repris des ressources mises à disposition par les enseignants.

Il essaie de respecter au maximum le **thème** de la Game Jam.

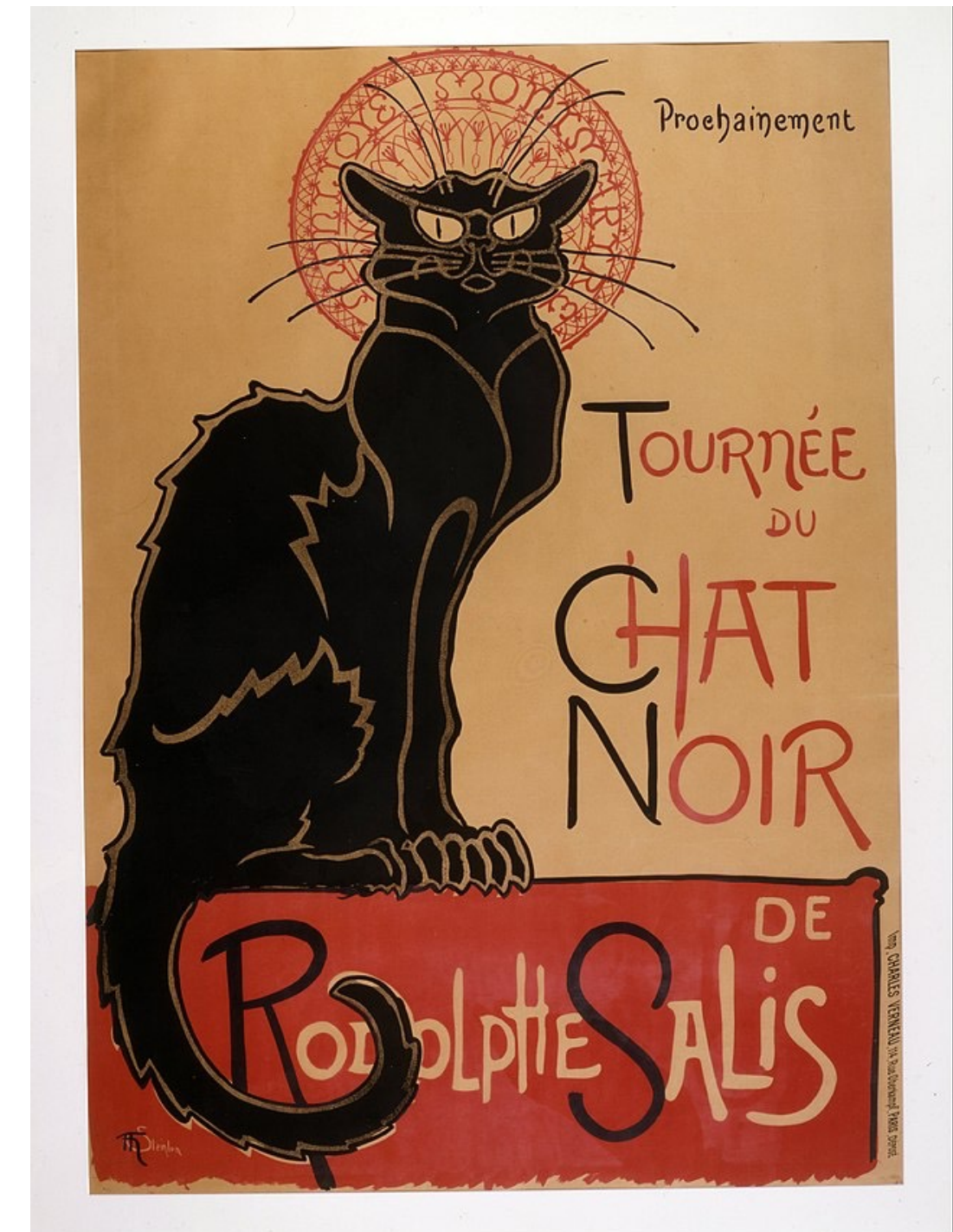
Le thème commun est choisi par **2 votes**, une voix par groupe !



Résultat du tirage 2025

Type de jeu : jeu de type metroidvania

Thème : héros:chat + ennemi:chasseur



Les thèmes proposés en 2025

héros:chat, ennemi:chasseur, mode:speedrun,
objectif:souris, atmosphère:mignon, décor:tons-
de-bleu, décor:among-us-cachés, objet:lanterne,
thématique:nuit, mécanisme:téléportation,
action:flamme-de-célébration, lieu:salle-de-
bain, atmosphère:horreur, objet:carte-du-jeu,
allié:renard, héros:lapin, mécanisme:inventaire,
objet:jetpack, thématique:dark-fantasy,
héros:banane, objet:pelle, action:moonwalk,
mécanisme:dash, mode:die-and-retry

Votez pour 1 thème !

décor:médiéval, décor:néon, ennemi:fruits-mutants, ennemi:poulpe, ennemi:princesse, gameplay:tueur-de-vampires, héros:Pikachu, héros:chevalier, héros:crabe, héros:étoile, héros:panda, héros:pigeon, lieu:Jupyter, mécanisme:building, mécanisme:combat-de-boss, mécanisme:coop, mécanisme:crafting, mode:plateforme-continue, objet:véhicule, thématique:espace, ~~thème:Pokemon, thème:horreur~~

Quel type de jeu ?

Vote 1

Le premier vote concerne le type de jeu à produire.

Chaque groupe dispose d'une voix.

Écrire sur un bulletin **un unique choix (1, 2, 3 ou 4) :**

1. jeu de plateforme classique (Super Mario, Celeste, ...)
2. jeu à défilement forcé (Geometry Dash, Temple Run, ...)
3. jeu d'aventure en vue du dessus (Zelda, Tunic, ...)
4. jeu de type metroidvania (Metroid, Hollow Knight, ...)



PRESS Z TO START

1. jeu de plateforme classique (Super Mario, Celeste, ...)
2. jeu à défilement forcé (Geometry Dash, Temple Run, ...)
3. jeu d'aventure en vue du dessus (Zelda, Tunic, ...)
4. jeu de type metroidvania (Metroid, Hollow Knight, ...)

Quel thème de jeu ?

Vote 2

Le deuxième vote concerne la thématique du jeu à produire.

Chaque groupe dispose de deux bulletins pour proposer des thèmes, ces thèmes sont affichés... avec censure !

...puis on passe au vote, en deux tours, le choix majoritaire de chaque tour est retenu, une voix par groupe !

Écrire sur chaque bulletin une paire **nature:valeur**

ennemi:abeille, héros:champignon, thématique:hiver, objet:banane,
allié:zèbre, action:pousser, thématique:rêve, objet:boussole,
ennemi:ombre, mécanisme:multijoueur, action:voler, allié:hibou,
action:protéger, héros:lampe, action:contrôler, objet:téléporteur,
action:arroser, mécanisme:coop, mécanisme:crafting,
caméra:verticale...

Résultat du tirage 2026

Type de jeu : jeu de plateforme

Thème :

thème : Pokemon

+

décor : médiéval

