

Nous avons réalisé un rêve de jeunesse.

Mes camarades et moi-même avons eu l'opportunité d'accomplir un projet qui nous tenait à cœur depuis longtemps. En effet, nous voulions programmer un jeu vidéo. Nous avons déjà fait plusieurs tentatives mal adaptées à nos compétences d'alors.

Cette année de terminale, nous nous sommes plongés dans la préparation sérieuse et déterminée de notre parcours post-Bac. Il nous a semblé que cette dernière année de lycée serait notre seule chance d'avoir le temps et l'énergie pour s'y consacrer ensemble. De plus, nos ambitions respectives allaient nous demander pour sûr une maîtrise de la programmation informatique à divers niveaux. Notre projet de jeunesse nous a semblé un support enthousiasmant pour travailler efficacement cette compétence. Le soutien du lycée Ionesco a été déterminant par la mise en place d'un club d'informatique. Cela nous a donné le cadre nécessaire pour mener à bien notre jeu vidéo.

Nos expériences passées, bien que maladroites, se sont avérées très précieuses lors du processus de création.

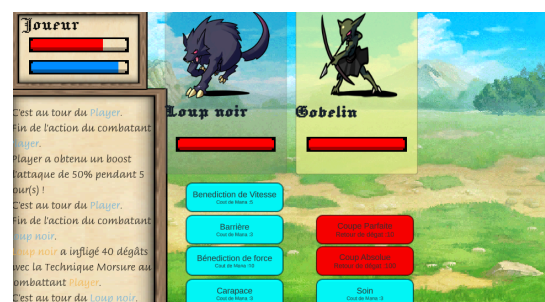
Nos expériences passées, bien que maladroites, se sont avérées très précieuses lors du processus de création.

Notre épopée commença par de longues périodes d'apprentissage des outils. Durant la première moitié de l'année, tout ajout nous prenait plusieurs semaines à coder. De plus, les défis techniques liés au matériel prirent plus de temps que ce que nous avions imaginé.

Malgré tout, nous ne perdîmes pas espoir. Pour atteindre nos objectifs, nous avons continuellement adapté les fonctionnalités présentes dans notre jeu. Nous avons appris humblement à faire des choix car pour finaliser un projet de cette envergure dans les temps, cette maturité est nécessaire.

Nous avons renoncé à certaines ambitions non réalisables pour nous concentrer sur l'optimisation des fonctionnalités vraiment indispensables pour que notre jeu reste conforme à l'essence de ce que nous en attendions.

Cette entreprise a été tout à la fois, enthousiasmante, épuisante, surprenante, valorisante et hautement instructive.





Nous avons pris l'initiative de nous inscrire à un concours départemental : le HdS Digital Games de 2024. Nous sommes une équipe de trois élèves. Les autres équipes présentes sont plutôt entre 8 et 20 personnes.

Nous comprenons rétrospectivement que le challenge était particulièrement difficile à relever dans nos conditions de production. Malgré tout, nous avons la fierté d'être sur le podium de ce concours.

Une troisième place, ce n'est pas si mal !