



RÈGLES ET CONSEILS

Durant la NDC, vous disposerez de 6 heures pour créer un jeu avec Python / Pyxel. Pour cela, vous pouvez utiliser les ressources mises à votre disposition (fichiers `.pyxres`) ou respecter un thème en partant d'un fichier `.pyxres` vide. Vous pouvez aussi choisir de ne pas utiliser de fichier `.pyxres` et construire votre jeu uniquement avec des formes géométriques.

⚡ LES RÈGLES

IMPORTANT

- Les univers de jeu et les liens fournis sont **confidentiels**. Pendant la période de la NDC (mai - juin):
 - ◆ Les univers de jeu et les liens fournis ne doivent être partagés avec personne d'autre.
 - ◆ Les univers de jeu ne doivent pas être utilisés pour créer d'autres jeux.
 - ◆ Les jeux créés ne doivent pas être diffusés ou partagés ni publiés sur internet.
- **NE PAS PARTAGER / DIFFUSER VOTRE JEU SUR INTERNET** pendant la période de la NDC (mai - juin).
- Le respect des consignes fait partie de l'évaluation du jeu.

- **Vous devez choisir un univers de jeu parmi ceux proposés (fichiers `.pyxres`) ou respecter un thème.** Prenez le temps de bien étudier les différents univers de jeu avant d'en choisir un. Si vous préférez un thème, vous pouvez utiliser le fichier `theme.pyxres` vide ou n'utiliser que des formes géométriques.
- **Vous devez conserver les noms des fichiers `.pyxres`.** Ils doivent être nommés `U1.pyxres`, `U2.pyxres`, `U3.pyxres`, `U4.pyxres` (selon l'univers choisi) ou `theme.pyxres`.
- **Vous devez utiliser dans votre jeu au moins 8 éléments différents de la banque d'images** de l'univers de jeu. Un élément animé (personnage, objet...) compte comme un élément.
- **Vous devez écrire une courte présentation et un mode d'emploi de votre jeu (en français).**
- **Vous devez fixer la taille de l'écran à 128x128 ou 256x256 pixels**
`pyxel.init(128, 128, title="Nuit du Code")` ou `pyxel.init(256, 256, title="Nuit du Code")`
- **Vous devez mettre le code de votre jeu dans un seul fichier `.py`.**
- **Il n'est pas autorisé** de regarder ou de copier/coller du code trouvé sur internet ou sur votre ordinateur.
- **Il n'est pas autorisé** d'importer des fichiers (`.py` ou `.pyxres`) créés avant la NDC.
- **Il n'est pas autorisé** de modifier les images des banques d'images des fichiers `.pyxres` (par contre, vous pouvez utiliser librement les éditeurs de "tilemaps", de sons et de musiques).
- **Il n'est pas autorisé** d'utiliser une IA, d'aller chercher des informations ou de l'aide sur internet ou sur votre ordinateur.
- **Il n'est pas autorisé** d'utiliser des notes personnelles ou de la documentation papier autre que celle fournie.
- **Il est autorisé**, et même conseillé, de demander de l'aide aux enseignants qui encadrent la NDC. Ils ne vous donneront pas un code complet, mais certainement de bons conseils pour avancer.
- **Il est autorisé**, et même conseillé, de demander de l'aide à vos camarades des autres équipes participantes. La NDC est un événement festif et l'entraide est fortement recommandée.

⚡ QUELQUES CONSEILS

- Avant de vous lancer dans le code, prenez le temps d'imaginer votre jeu. Passez en revue les ressources. Prévoyez de réaliser rapidement une version simple, mais jouable de votre jeu. Puis, si vous en avez le temps, rajoutez au fur et à mesure des éléments de complexité : niveau de difficulté, scores, son, etc.
- Vous travaillez à deux ou trois : organisez-vous pour être les plus efficaces possible.
- **Évitez les jeux multijoueurs.**
- **Pour les déplacements, utilisez les flèches du clavier.** Évitez d'utiliser des lettres car cela pose des problèmes avec les claviers qwerty / azerty.
- **Pensez à sauvegarder !** Et surtout, effectuez régulièrement **des copies incrémentées** (version 1, 2, 3...) de votre jeu à chaque amélioration majeure (qui marche) en téléchargeant le ou les fichiers du jeu.
- N'oubliez pas de faire des pauses, d'aller voir ce que font les autres, de boire et de manger !

Et surtout, rappelez-vous : c'est un jeu ! Amusez-vous !

⚡ IMPORTANT : À LA FIN DES 6H

Déposez votre jeu sur le site de la NDC en utilisant le lien fourni par votre enseignant. Ce lien vous amènera sur la page de dépôt.

Sur cette page, vous devrez indiquer le nom de votre équipe, sélectionner votre catégorie, déposer votre fichier `.py` et, s'il existe, le fichier `.pyxres` et compléter le champ « Présentation / Mode d'emploi du jeu ».

Si vous n'avez pas la possibilité de déposer vous-même ces fichiers sur le site, donnez-les à votre enseignant.

⚡ CRITÈRES D'ÉVALUATION

Quatre critères:

- Jouabilité [8 points] ~ un jeu qui ne marche pas ne sera pas évalué ~
- Originalité / Créativité [6 points]
- Respect des consignes [3 points]
- Présentation / Mode d'emploi [3 points]

The screenshot shows a web form for submitting a game. It contains the following sections:

- NOM DE L'ÉQUIPE ***: A text input field with a placeholder "Choisir un nom d'équipe de 20 caractères maximum et sans caractères spéciaux."
- CATÉGORIE ***: A dropdown menu with the text "choisir..." and a downward arrow.
- FICHIERS PYXEL ***: A section with instructions "Déposer ci-dessous le fichier `.py` du jeu et, s'il existe, le fichier `.pyxres`". Below this is a dashed blue box containing the text "glisser-déposer ici ou" and a "parcourir" button.
- PRÉSENTATION / MODE D'EMPLOI DU JEU ***: A large text area for the game's presentation or instructions.
- At the bottom left of the form is a blue button with a white checkmark.