



CLASSE : ...
NOM PRENOM
NOM PRENOM

Programmation de jeux vidéos

Objectifs:

Être capable de programmer des éléments d'un jeu vidéo incomplet en fonction des comportements décrits.

Compétences évaluées:

CT 2.5 ► Imaginer des solutions en fonction des besoins

CT 4.2 ► Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple





Barème et notation

Pour chaque jeu, il y a 4 niveaux proposés.

Le niveau A est le niveau le plus simple à réaliser.

Le niveau C est le niveau le plus complexe à réaliser.

Vous pouvez proposer à la notation plusieurs niveaux d'un même jeu, seul le plus haut résultat est gardé.

Des pénalités individuelles seront systématiquement appliquées dans les cas suivants :

- ▶ Un membre du binôme ne participe pas
- ▶ Cris ou bruits dérangeants
- ▶ Agitation ou perturbation des voisins
- ▶ Déplacement dans la classe sans motif valable.

L'ensemble du travail est noté sur 12 points pendant l'activité.

	I	F	S	M
A	1	2	3	4
B	1	2	3	4
C	1	2	3	4





FUSEE

Élément à modifier

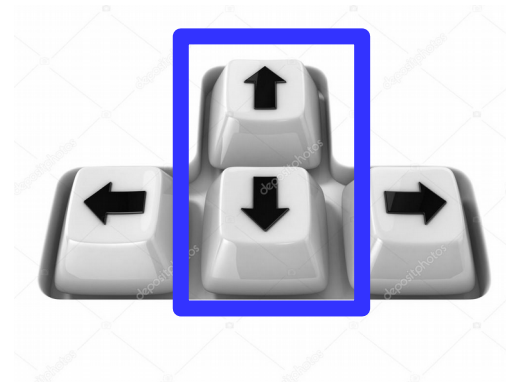
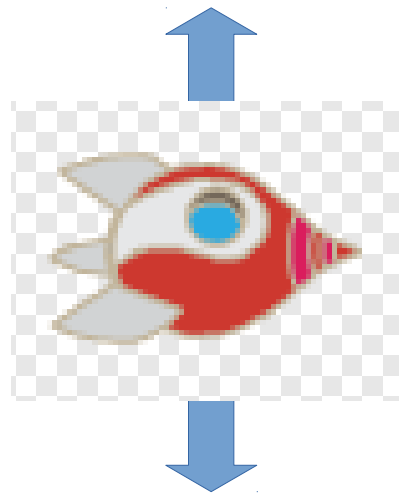
Le lutin principal de ce jeu n'est pas actif.

Il vous faut programmer les mouvements de la fusée et la gestion du game over.



Niveau A:

Faire monter la fusée avec la flèche du haut et descendre avec la flèche du bas.



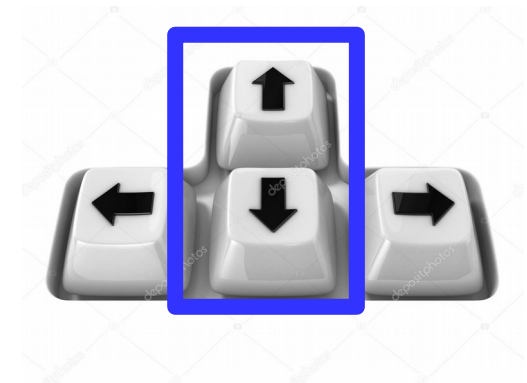
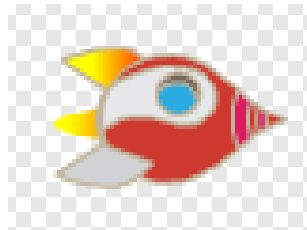
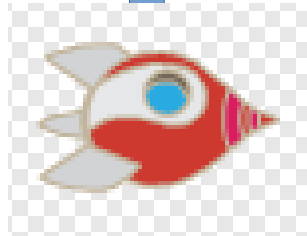
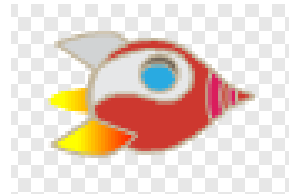
Help



FUSEE



Niveau B:
(niveau A) +
Le costume de la fusée change en montant et en descendant.



Help



FUSEE



Niveau C :

Si les astéroïdes est touché, la fusée et les astéroïdes disparaissent et la scène « Game Over » devient visible.

Game Over

Help



5

FUSEE



Niveau D :

Au lancement du jeu la variable « temps » prend un point à chaque secondes. Dès que la fusée est touché et que Game over est affiché indiquer le nombre de points obtenu.

Help



6