



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 mais ne rapporte que 10 pts.

Le niveau D est le niveau le plus complexe à réaliser mais rapporte 22 pts.

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 60 points pendant l'activité.

Niveau	La solution proposée est incomplète	La solution proposée fonctionne mais ne correspond pas totalement à l'objectif	La solution correspond à l'objectif
A	De 1 à 7 pts	8 pts	10 pts
B	De 1 à 11 pts	12 pts	14 pts
C	De 1 à 15 pts	16 pts	18 pts
D	De 1 à 19 pts	20 pts	22 pts





Flappy Bird

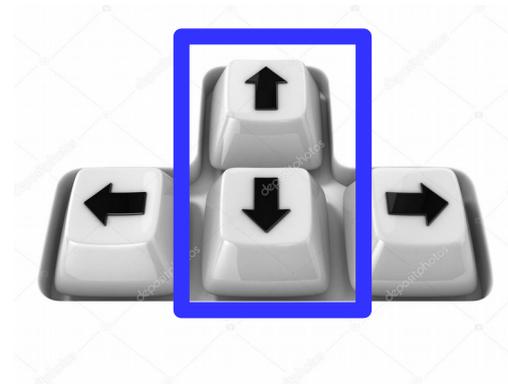
Élément à modifier

**Le personnage principal de ce jeu n'est pas actif.
Il vous faut programmer les mouvements de l'oiseau et la
gestion du game over.**



Niveau A:

**Faire monter l'oiseau avec la flèche du haut et descendre
avec la flèche du bas.**



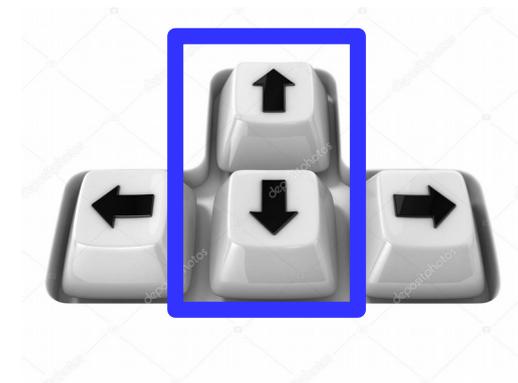
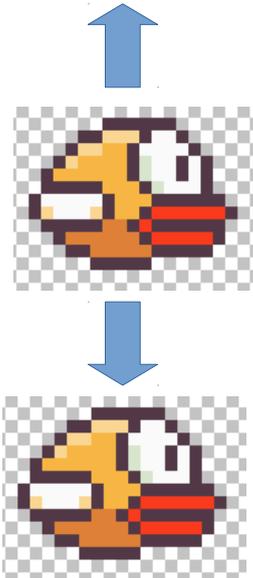
Help



Flappy Bird



Niveau B:
(niveau A) +
Le costume de l'oiseau change en montant pour
simuler le battement des ailes, mais pas en
descendant.



Help



Flappy Bird

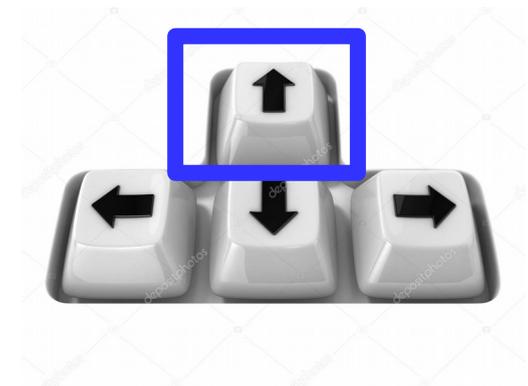


Niveau C:

Faire monter l'oiseau avec la flèche du haut
uniquement, l'oiseau descend automatiquement si
haut non pressé. (modification du niveau A)
+ (niveau B)



Si haut non pressé



Help

Attention :
l'oiseau ne monte qu'une fois par pression ✓

Flappy Bird



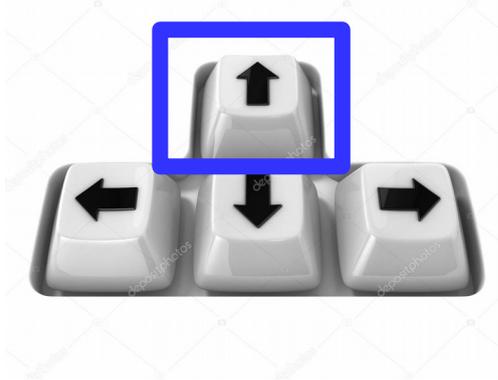
Niveau D:

(niveau C) +

Si le tuyau est touché, l'oiseau tombe pointé vers le sol et la scène « Game Over » devient visible.



Si haut non pressé



Help

Attention :

L'oiseau ne monte qu'une fois par pression

