



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





Game & Watch: PARACHUTE

Élément à modifier

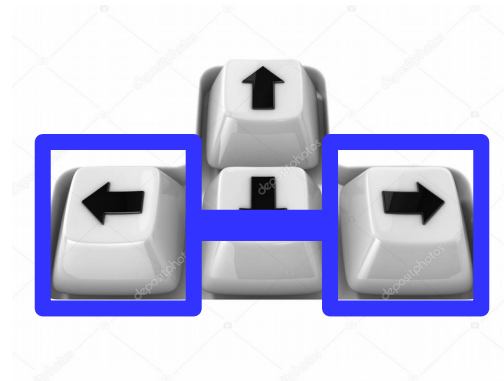
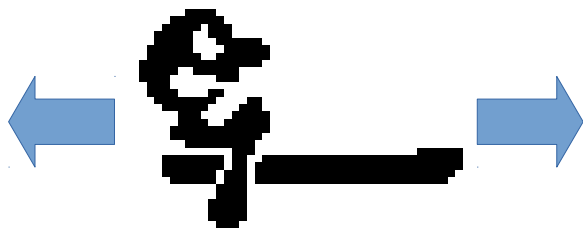
Le personnage principal de ce jeu n'est pas actif.

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



Niveau A:

Faire déplacer le bateau de gauche à droite avec les flèches gauche et droite du clavier.



Help



3

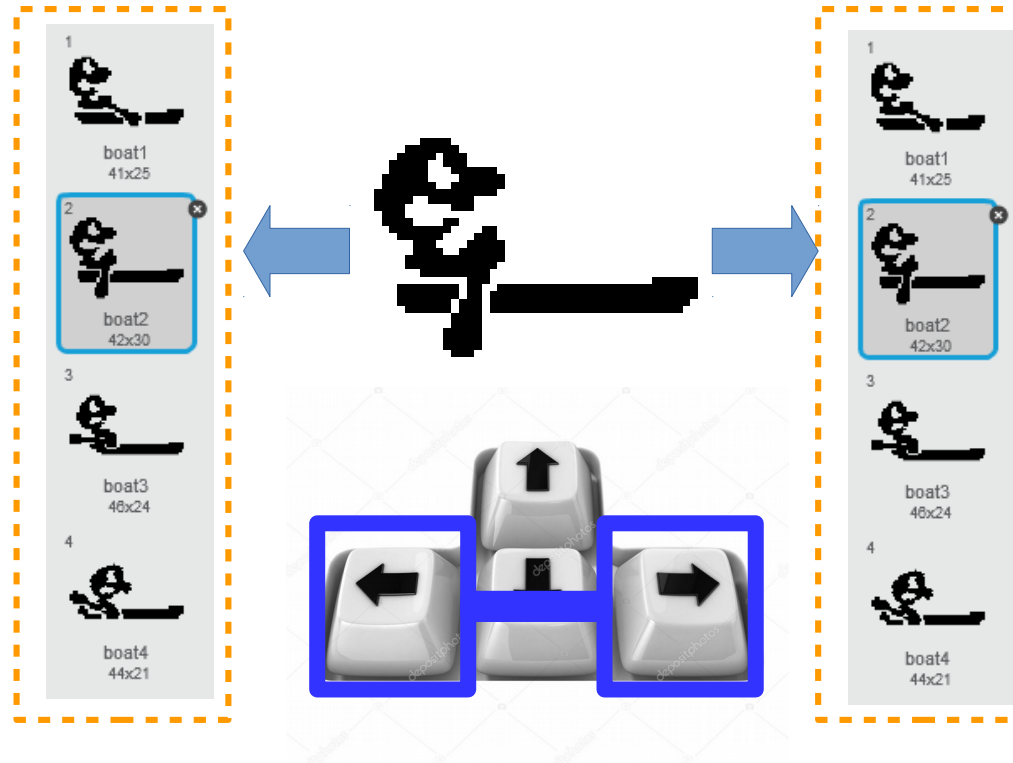
Game & Watch: PARACHUTE



Niveau B:

(niveau A) +

Le costume du bateau change en déplacement pour simuler le mouvement du rameur.



Game & Watch: PARACHUTE

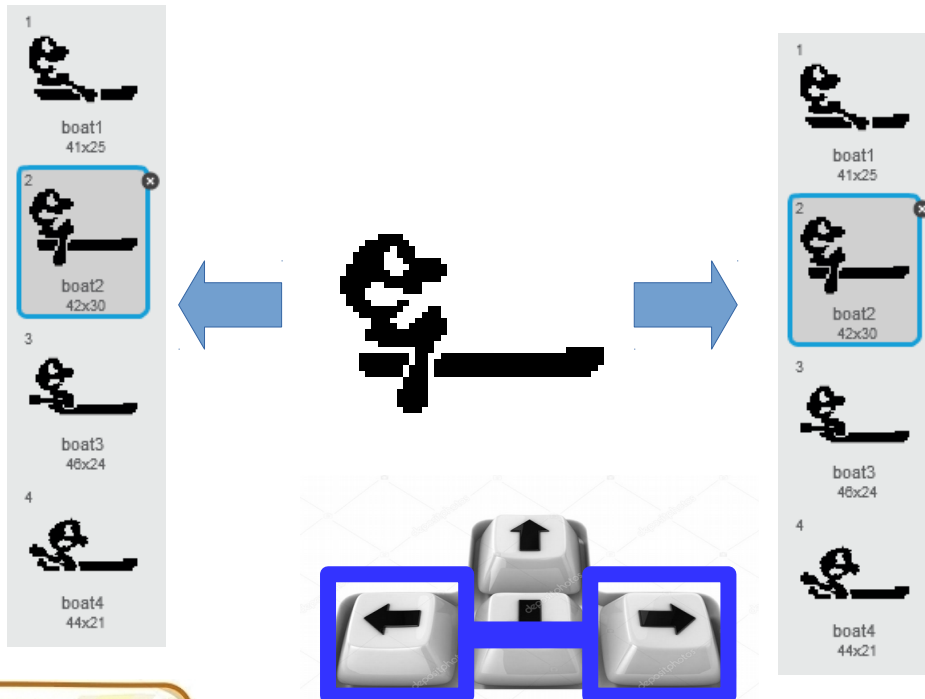


Niveau C:

(niveau A) + (niveau B)

Si le nombre de vie est de 0 ou moins, le costume de la scène « Game Over » devient visible.

Les autres objets disparaissent.



Points de vie = 0

Game Over

Help



Game & Watch: PARACHUTE

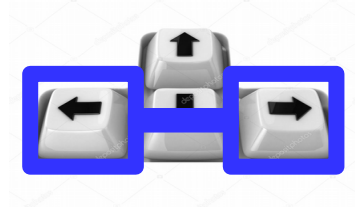
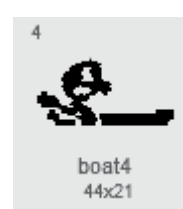
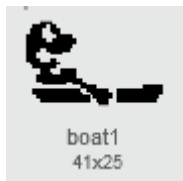


Niveau D:

Le bateau n'a que 4 positions possibles avec 1 costume par position. Une pression de la flèche droite déplace d'une position à droite le bateau et une pression de la flèche gauche déplace d'une position à gauche.

(modification des niveaux A et B)

+ (niveau C)



Points de
vie = 0



Game
Over

Help

