

	<h1>Comment créer un jeu vidéo ?</h1> <p>Fiche individuelle</p>	<p>Séquence 2 Séance 2</p>
<p>NOM :</p>	<p>Prénom :</p>	<p>4ème</p>
<p><b>Comment développer un programme de jeu pour console ?</b></p>		

## Situation déclenchante

### Problématique :

Comment développer un jeu avec l'application de programmation pour Game Go ?  
(Arcade Makecode)

La société GameGo vous demande donc de réaliser un nouveau jeu vidéo



Pour cela, elle met à votre disposition une console de jeu programmable, la « Game Go » ...

... et également une application de programmation avec ses tutoriels.



Quel est le problème à résoudre ?

### Hypothèses :

-----

-----

-----

### Réalisation :

Réalisez au moins 3 tutoriels parmi ceux proposés sur le site fougeraytechnologie.fr

J'ai réalisé les tutoriels :

Site pour la programmation :

-----

-----

-----



<https://fougeraytechnologie.fr/4eme-...>



<https://arcade.makecode.com/#>



ATTENTION

**Attention, à bien se créer un compte pour ne pas perdre les données entre chaque séance.**

Autoévaluation pour les 3 exercices d'applications (tutoriel) / IP2.2	
Écrire le nom de l'exercice	Le niveau d'acquisition (entourer)
	N1 / N2 / N3 / N4
	N1 / N2 / N3 / N4
	N1 / N2 / N3 / N4

### Compétences et connaissances travaillées du programme

<i>Attendus de fin de cycle : Écrire, mettre au point et exécuter un programme.</i>			
Domaine du socle :	Compétences de technologie :	Connaissances:	
<i>D4 -Les systèmes naturels et les systèmes techniques. D2 -Les méthodes et outils pour apprendre</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>IP2.2- Écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme commandant un système réel et vérifier le comportement attendu.</i></li> </ul>	-	
Critères des objectifs d'apprentissages de la séance	<i>-Je sais nommer tous les éléments qui participent à l'écriture, mise au point et exécution d'un programme commandant un système réel,</i>	<b>N1</b>	<i>Non atteint</i>
	<i>-et je sais repérer et expliquer à quoi servent tous les éléments qui participent à l'écriture, mise au point et exécution d'un programme commandant un système réel,</i>	<b>N2</b>	<i>Partiellement atteint</i>
	<i>-et je sais rédiger partiellement ou modifier un programme d'un système réel en fonction d'un cahier des charges,</i>	<b>N3</b>	<i>Objectif atteint</i>
	<i>-et je sais écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme commandant un système réel et vérifier le comportement attendu par rapport un cahier des charges.</i>	<b>N4</b>	<i>Objectif dépassé</i>
Démarche pédagogique : <input checked="" type="checkbox"/> Démarche d'investigation <input type="checkbox"/> Démarche de résolution de problème <input type="checkbox"/> Démarche de projet			