

	<p>Comment imaginer et définir les solutions pour le nouveau jeu ?</p>	<p>Séquence 2 Séance 3</p>
<p>NOM :</p>	<p>Prénom :</p>	<p>4ème</p>
<p>Comment définir toutes les solutions du nouveau jeu ?</p>		

Situation déclenchante

Problématique :

Comment définir toutes les solutions du nouveau jeu ?

(Arcade Makecode)

Pour créer un nouveau jeu, il faut le scénariser et proposer des solutions à partir du cahier des charges.



Pour l'instant, vous ne savez pas servir que de l'application « Arcade Makecode », il faut donc maintenant passer à l'imagination du nouveau jeu ...



... et le définir en précisant son scénario, son visuel de fond, son joueur, ses éléments complémentaires et enfin penser aux différentes animations ...

Quel est le problème à résoudre ?

Hypothèses :

ACTIVITE :

Par groupe, sur une feuille à carreaux, vous devez réaliser les différentes étapes suivantes.

1. Consultez le cahier des charges simplifié (sur le site internet : fougeraytechnologie.fr), et décrivez votre scénario en quelques lignes.
2. Réalisez les fiches des personnages et des objets, comme celle ci-dessous :



Nom : Lunk

Type : joueur, ennemi, projectile, vie ...

Dessin : description, croquis, nom de fichier ...

Animation : bouge de gauche à droite, se déplace avec les touches ...

Divers : est suivi par la caméra, enlève une vie ...

3. Pour chaque fiche, réalisez un algorithme en langage naturel comme dans l'exemple ci-dessous :

Lunk :

Caméra suit sprite Lunk

Si le joueur appuie sur les touches + ,
Alors Lunk se déplace.

Quand Lunk chevauche un objet de type Vie

Alors Ajouter 1 à Vie

Si Vie = 0 ...

...



4. Réfléchissez aussi au type de décors et le fond ou la carte dont vous avez besoin. Notez vos idées et les solutions retenues, à l'aide d'un croquis.

5. Regroupez toutes les fiches avec votre numéro de groupe, et rangez-les dans le dossier au fond de la classe.