

<b>Cycle 4 – S26</b>	<b>FICHE D'ACTIVITES</b> <i>Pôle des Sciences et de la Technologie au collège</i>	<b>3ème</b>
Objet ou système technique Le jeu vidéo rétro	.....	Objet ou système technique Le jeu vidéo rétro



Un jeune entrepreneur souhaite faire connaître sa société de développement de logiciels ludiques à la fois à la nouvelle et ancienne génération d'utilisateurs (« gamers ») à travers le développement d'un jeu à distribuer gratuitement. Pour cela, il demande à son équipe de développement d'acquérir les compétences nécessaires à la programmation d'un jeu vidéo rétro.

**Problématique à résoudre :** .....

**Séance n°1**

Pour résoudre cette problématique, vous avez à votre disposition plusieurs ressources sur le site.

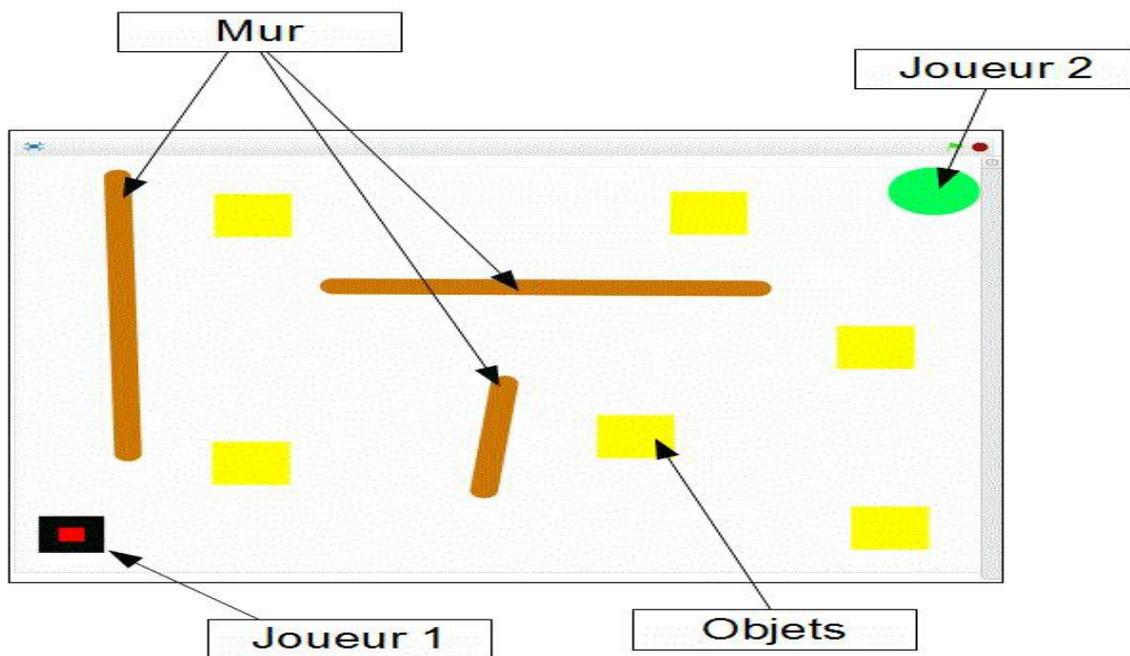
**Étape n°1**

a) A l'aide de l'article et après avoir étudié les étapes de conception du jeu vidéo, quelles sont les 2 premières étapes :

- 1) .....
- 2) .....

Pour réaliser le jeu, il vous faut .....

b) Compléter le cahier des charges du jeu vidéo suivant :

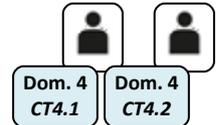


FONCTIONS		CRITERES D'APPRECIATION	NIVEAU D'EXIGENCE
F1	.....	Interface	
		Nombre de joueurs	
F2	respecter le scénario	Joueur 1	
		Joueur 2	
		Fin de jeu	
		Réalisme	
F3	.....	Vue	
		Qualité graphique	
		Décor	

## Étape n°2

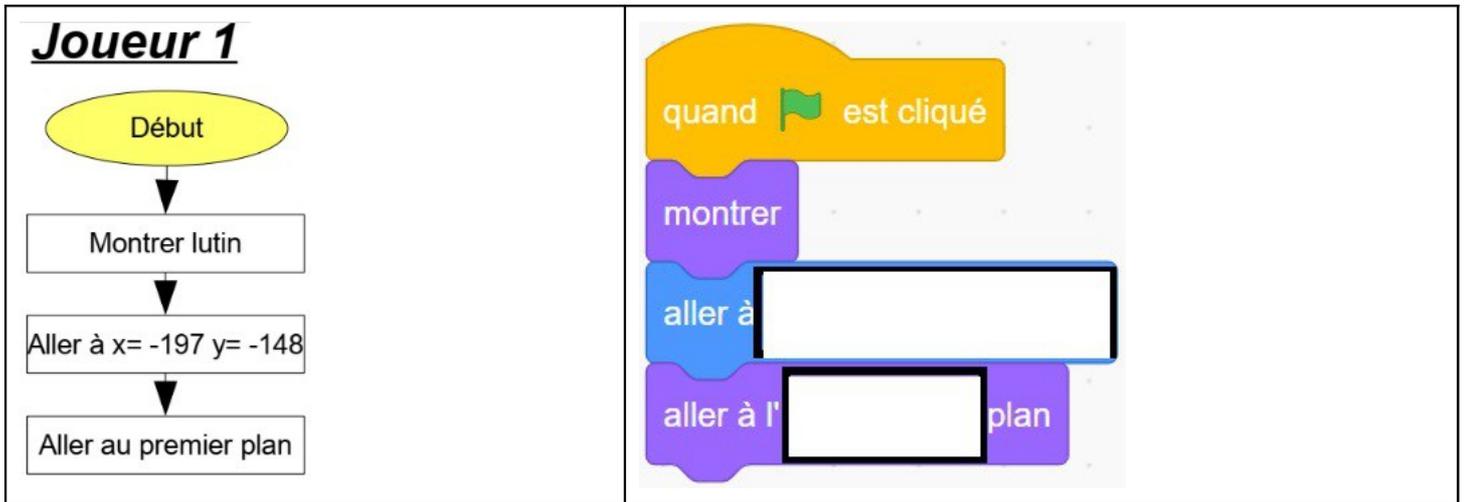
Téléchargez et lancer le programme sous Scratch en ligne.

En utilisant Scratch en ligne, **agencer** les divers blocs de chaque lutin suivant le fichier visible sur le site (b).



**Complétez le code Scratch selon l'algorithme visible :**

Algorithmes	Langage graphique
<p style="text-align: center;"><b><u>Labyrinthe</u></b></p> <p><b>Début</b>  <b>Montrer lutin</b>  <b>Si (J1gagne ou J2gagne)=1 alors</b>  <b>    Cacher lutin</b>  <b>    Mettre chronomètre à zéro</b>  <b>Répéter</b></p>	
<p><b><u>Objets</u></b></p>	
<p><b><u>Joueur 1</u></b></p>	



**Présentez le résultat à votre professeur.**

**Étape n°3**

Dessinez au crayon sur la fiche élève le programme Scratch correspondant à l'algorithme

Algorithmes	Langage graphique
<pre> graph TD     A([Début]) --&gt; B{J1gagne=1?}     B -- oui --&gt; C[Aller à x= -180 y=45]     C --&gt; B     B -- non --&gt; D{J2gagne=1?}     D -- oui --&gt; E[Aller à x=120 y= -80]     E --&gt; B         </pre>	

en bleu : les ACTIONS  
en vert : les attentes d'un EVENEMENT  
en rouge : les BOUCLES

Algorithmes	Langage graphique
<p><b><u>Labyrinthe</u></b></p> <p>Début  Montrer lutin  Si (J1gagne ou J2gagne)=1 alors  Cacher lutin  Mettre chronomètre à zéro  Répéter</p>	