

| | | |
|---|--|---|
| Cycle 4 – S26 | FICHE D'ACTIVITES <i>Pôle des Sciences et de la Technologie au collège</i> | 3ème |
| <i>Objet ou système technique</i> Le jeu vidéo rétro | Comment programmer un jeu vidéo rétro ? En 2D ? | <i>Objet ou système technique</i> Le jeu vidéo rétro |

Problématique à résoudre : ? **Séance n°3**

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

Étape n°5

Le jeu réalisé étant très minimaliste, graphiquement parlant, vous allez remplacer les divers médias (graphiques, sons) par d'autres de style rétro.

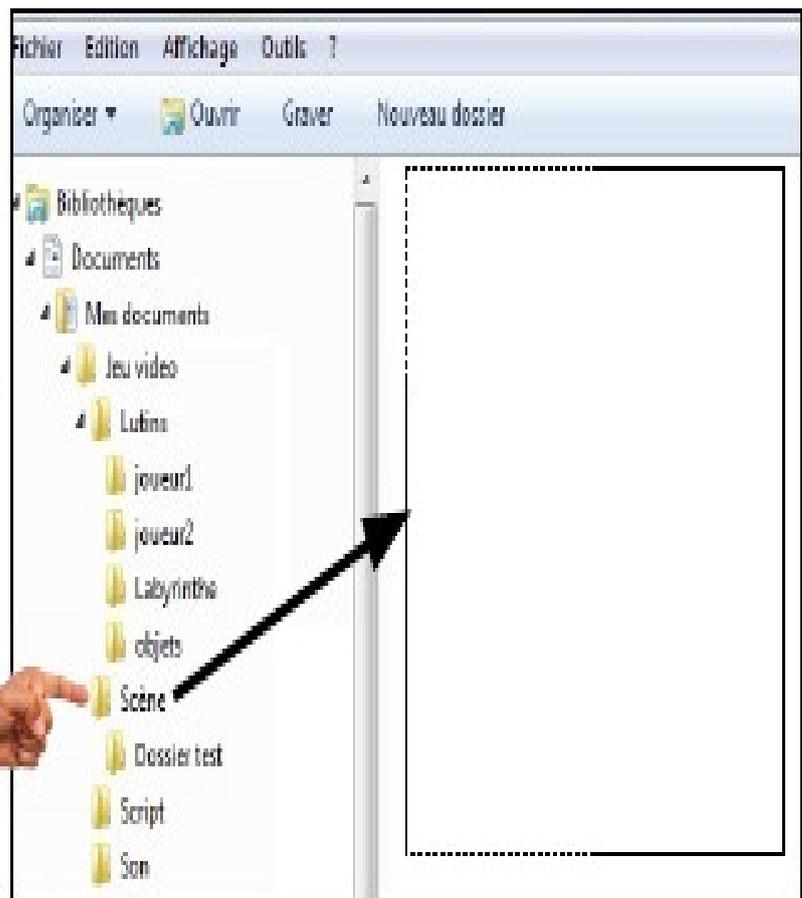
Afin d'organiser la mise en place des graphismes, comment faut-il organiser les fichiers ?



.....
A partir du site, suivre les étapes de a) -> e)

1- Compléter l'Arborescence ci-dessous :

Si je clique sur le dossier "Scène", dessiner dans le cadre pointillé ce qui s'affiche (icône + nom)



Définition de fichier (d'après vous) :

.....

.....

.....

.....

.....

| Cycle 4 – S26 | <p align="center">FICHE D'ACTIVITES</p> <p align="center"><i>Pôle des Sciences et de la Technologie au collège</i></p> | 3ème |
|---|---|--|
| <p align="center"><i>Objet ou système technique</i></p> <p>Le jeu vidéo rétro</p> | <p align="center">Comment programmer un jeu vidéo rétro ? En 2D ?</p> | <p align="center"><i>Objet ou système technique</i></p> <p align="center">Le jeu vidéo rétro</p> |
| <p>Nom – Prénom :</p> | | |

2- Durant la séquence, vous avez classé divers fichiers dans des dossiers que vous avez créés (voir l'arborescence de l'**ECRAN 1**). Le travail que vous devez effectuer maintenant consiste à faire la même chose avec les fichiers de l'**ECRAN 2** (sensiblement les mêmes que durant la séquence).

Pour cela, on crée un certain nombre de dossiers :

Programmes scratch / Joueurs / Heros / Mechant / Arrières-plan / images / Décors /

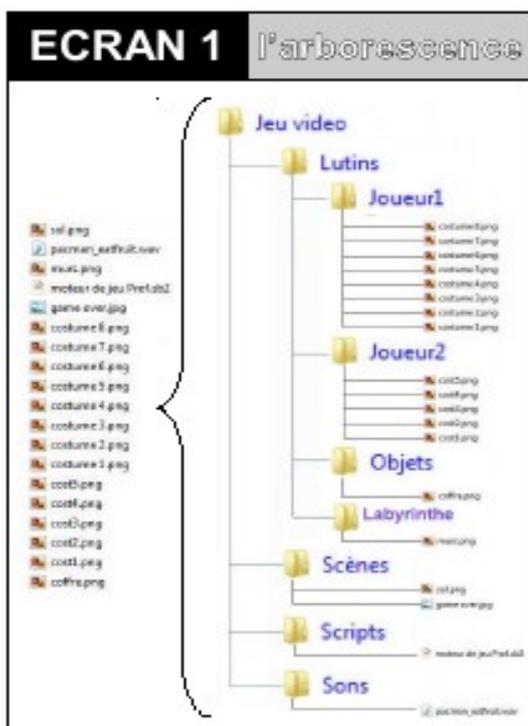
TRAVAIL A FAIRE : Réaliser, sur le verso de cette fiche, le classement des fichiers de l'ECRAN 2 :

- en plaçant judicieusement les fichiers dans les bons dossiers
- en plaçant judicieusement certains dossiers dans d'autres dossiers.

Vous dessinerez ce classement sous forme d'une **arborescence**, à partir du dossier racine **Jeu Video**

Remarques :

- 1) Les dossiers **Heros** et **Mechant** concernent les deux personnages du jeu.
- 2) Le fichier son n'ayant pas de dossier attribué, il se placera dans le dossier racine.
- 3) L'image «murs » fait partie, bien évidemment, du décor mais ce pas un arrière-plan.
- 4) Le coffre n'est ni un joueur, ni un décor.



Nom – Prénom :

.....



Jeu Video

