	<h1>Comment créer un jeu vidéo ?</h1>		<b>CYCLE 4</b>
			Technologie
			<b>SÉQUENCE</b>
			<b>13-14</b>
Compétences	<input checked="" type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input checked="" type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input checked="" type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input checked="" type="checkbox"/> Pratiquer des langages	<input checked="" type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques <input checked="" type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable <input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps	
	Parcours	<input checked="" type="checkbox"/> Éducation artistique et culturelle <input type="checkbox"/> Avenir <input type="checkbox"/> Citoyen <input type="checkbox"/> Santé	EPI

## Présenter le projet et Définir le cahier des charges (séance 1)

En Math et Techno, vous allez créer un jeu vidéo 2D. Mais quel jeu ?



### Travail à faire

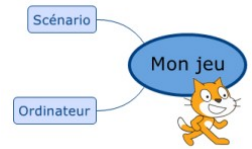
- Imagine un jeu de labyrinthe
- Dresse la liste de ce dont vous avez besoin pour concevoir, produire et utiliser ce jeu
- Présente ta proposition de jeu

### Critères de réussite

- J'ai inventé un univers cohérent
- Un scénario est rédigé sous la forme de paragraphes construits.
- Le cahier des charges (carte mentale) est en concordance avec le scénario

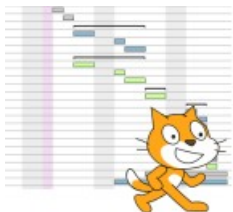


En Math : Rappel sur l'environnement Scratch, le repère orthonormé, les déplacements selon les axes...



## Définir les tâches et Répartir le travail (séance 2)

Le scénario étant prêt, il faut maintenant définir les tâches et se répartir le travail



### Travail à faire

- Détermine les différentes tâches du projet
- Réparti les tâches aux différents membres du groupe
- Produit un planning des tâches

### Critères de réussite

- Mon planning permet de comprendre l'organisation du projet du début à la fin.
- Nous nous sommes entendus pour nous répartir les tâches.

## Rechercher les différents éléments (séance 3)

Il faut maintenant définir le scénario plus précisément et chercher les éléments du jeu



### Travail à faire

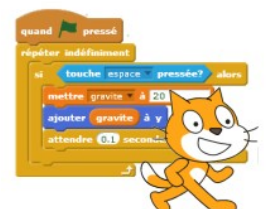
- Cherche tous les éléments utiles au jeu (lutins, fonds, musiques, ...)

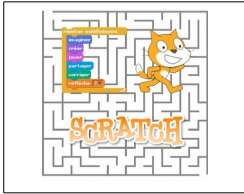
### Critères de réussite

- J'ai trouvé tous les éléments utiles pour mon jeu
- Les éléments que j'ai trouvés sont libres de droit (EMI)



En Math (séances 3 à 5) : Recherches de solutions pour la programmation du jeu





# Comment créer un jeu vidéo ?

CYCLE 4

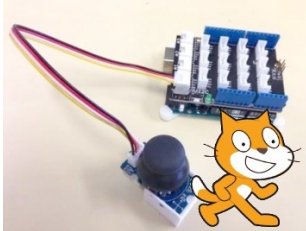
Technologie

SÉQUENCE

13-14

## Piloter le jeu par une télécommande (séances 4 et 5)

Le jeu avance... Est-il possible de piloter le jeu autrement que par le clavier ou la souris ? Peut-on créer une télécommande ?



### Travail à faire

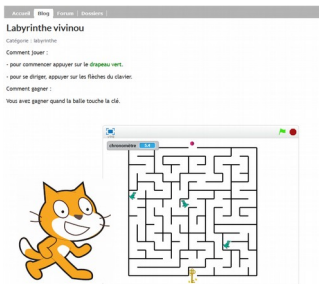
- Cherche la différence entre un bouton poussoir et un joystick
- Programme l'utilisation de ces 2 capteurs

### Critères de réussite

- Je sais faire déplacer un lutin dans les 4 directions
- Je sais piloter une action depuis le bouton poussoir

## Finaliser le programme et l'intégrer dans l'ENT (séance 6)

Il faut maintenant incorporer la télécommande au jeu et intégrer le jeu dans l'ENT...



### Travail à faire

- Modifie le programme du jeu pour inclure l'utilisation de la télécommande
- Teste et Valide le fonctionnement du jeu
- Intègre ton jeu (sans télécommande) dans un article ENT en précisant les règles

### Critères de réussite

- Le jeu est accessible depuis l'ENT
- Il fonctionne sans bug

## Présenter son projet (séance 7 (et 8 ?))

Le moment est venu de présenter votre projet !



### Travail à faire

- Prépare la présentation orale
- Réparti le temps de parole
- Présente le projet de jeu à la classe.

### Critères de réussite

- L'ensemble de l'équipe participe aux explications orales à la classe ;
- L'ensemble de la classe a compris vos solutions retenues