

EPI JEU VIDEO 2D



Cet EPI pourra être présenté lors de l'épreuve orale du brevet

- ✓ Technologie
- ✓ Mathématiques

Etape 2

Nom prénom :

Classe :



DESCRIPTION DES PROGRAMMES

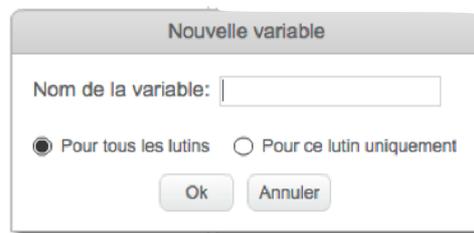
TECHNOLOGIE

Algorithme du déplacement du joueur

Gestion de déplacement du joueur

Evènements	Actions
Touche droite activée ?	Basculer sur costume ...
Touche gauche activée ?	Ajouter ... à X

Algorithme de gestion du score



Gestion du score

Actions
Mettre Variable à 0
Ajouter 1 à Variable
Attendre 1 seconde

Algorithme des obstacles

Gestion des obstacles

Actions

Afficher / Cacher le lutin

Attendre ... secondes

Aller en X ; Y

Glisser en ... secondes à la position X ; Y

Variable = Valeur aléatoire entre ... et ...

Nouvelle variable

Nom de la variable:

Pour tous les lutins Pour ce lutin uniquement

Ok Annuler

Algorithme de gestion des vies

Gestion des vies

Evènements

Actions

Lutin joueur touché ?

Mettre Variable à 3

Ajouter -1 à Variable

Nouvelle variable

Nom de la variable:

Pour tous les lutins Pour ce lutin uniquement

Ok Annuler