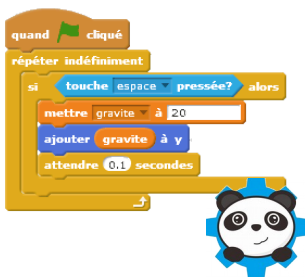
	<h2>Peux-tu relever ce premier défi informatique ?</h2> <p>EPI : Réaliser un jeu informatique</p>	CYCLE 4
		Technologie
		SÉQUENCE
		11
Compétences	<input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input checked="" type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input checked="" type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input checked="" type="checkbox"/> Pratiquer des langages	<input type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques <input type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable <input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps
<p>CT 2.5 → Imaginer des solutions en réponse au besoin. CT 3.1 → Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux. CT 4.2 → Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.</p>		

Réaliser mon premier programme informatique

L'objectif de cette première séance est de se familiariser avec l'interface du logiciel de programmation que nous allons utiliser ensuite dans le projet. Soyez les premiers à réaliser un premier jeu comprenant : 1 arrière-plan + 1 lutin + 1 objet + le score.



Travail à faire

- Créer les éléments du jeu ;
- Programmer un déplacement du lutin ;
- Augmenter le score et déclencher un événement lorsque le lutin touche l'objet.

Critères de réussite

- Les tutoriels sont utilisés pour avoir de l'aide avant d'appeler le professeur ;
- L'outil de dessin du logiciel mBlock 2 a été utilisé pour créer l'objet ;
- Le contact entre le lutin et l'objet déclenche un événement et augmente le score ;
- Je partage mes propositions avec celles des autres membres de l'équipe.

Ressources : Logiciel mBlock – Tutoriels vidéos Scratch

Comment décrire ce que fait un programme informatique ?

L'objectif de cette seconde séance est d'identifier et de comprendre la fonction des éléments qui structurent ton programme informatique afin que tu expliques le fonctionnement de ton jeu à la classe.



Travail à faire

- Décrire par écrit le fonctionnement d'un programme (script) de jeu informatique afin de l'expliquer à quelqu'un ;
- Présenter ta description du fonctionnement du programme (script) du jeu à la classe.

Critères de réussite

- Les lecteurs de mon document ont pu identifier les éléments du programme (script) correspondant à la description du fonctionnement du jeu que j'ai faite ;
- J'utilise mon document lors de la présentation orale à la classe ;
- Je partage mes propositions avec celles des autres membres de l'équipe.

Ressources : Logiciel mBlock – Programme du premier jeu – Programme d'un autre principe de jeu