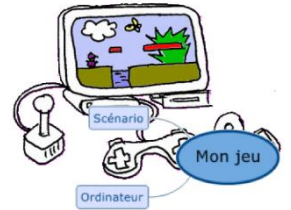


EPI JEU VIDEO

FICHE LUTIN

Classe : 4^{ème} A – G1 Nom, prénom elv responsable : Pierre Dupont



Nom du jeu : PACMAN

CARTE D'IDENTITE DU LUTIN

- Nom du lutin : **Pacman**
- Niveau(x) concerné(s) : **1 et 2**
- Caractéristiques des costumes :
 - ✓ **Pacman bouche fermée**
 - ✓ **Pacman bouche ouverte**
 - ✓ **Pacman mort**
- Type de lutin (personne, fruit ,...) : **Fromage**
- Nombre de costumes) : **3**

GRAPHISME

- Méthode de réalisation :

- **Recherche par dessins à la main**

-
-

-
-
-

ALGORITHME

- Eléments du scénario :

Pacman doit ramasser les morceaux de gruyère en se déplaçant dans le labyrinthe

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

- Instructions à exécuter :

Début

Répéter indéfiniment

Si → appuyée Alors

S'orienter vers la droite

Avancer

Fin Si

Si ↑ appuyée Alors

.....

.....

.....

.....

Retour au début

