



Concevoir et réaliser mon jeu informatique

Nom : – Prénom : – Classe : – Equipe :

Nom du jeu :

La carte d'identité du lutin

- Nom du lutin :
- Niveau(x) concerné(s) :
- Caractéristiques des costumes :
✓ ✓ ✓
- Type de lutin (personne, fruit , etc.) :
- Nombre de costumes) :

Le graphisme

- Méthode de réalisation :

▪	▪
▪	▪
▪	▪

Algorithme

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Éléments du scénario :
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
..... | <ul style="list-style-type: none">• Instructions à exécuter : |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|

- Éléments du scénario :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Instructions à exécuter :

Exemples d'instructions

- **Mouvement** → Avancer de ; Reculer de ; Monter de ; Descendre de ; Tourner de ; S'orienter vers
- **Apparence** → Montrer ; Cacher ; Mettre costume ; Mettre couleur ; Agrandir ; Diminuer taille ; Dire
- **Son** → Jouer le son ; Arrêter le son ; Régler volume à
- **Stylo** → Ecrire avec le stylo ; Relever le stylo
- **Capteurs** → Lutin touché ? ; Couleur touchée ? Distance ? Demander ? Souris pressée ?
- **Contrôle** → Répéter indéfiniment ; Répéter nombre de fois ; Répéter jusqu'à ; Si...Alors ; Si...Alors...Sinon... ; Attendre (sec) ; Attendre jusqu'à ; Stop
- **Variable** → Ajouter au score ; Oter du score