

Connaissances : - Contraintes, Principaux éléments d'un cahier des charges. - Design, innovation & créativité. - Croquis, carte heuristique - Algorigramme, variable, boucle, action, évènement, instruction conditionnelle.	Séquence 4 – Comment créer un jeu vidéo en 2D ?
Compétences : DIC1.2- identifier les conditions, contraintes et ressources correspondantes, qualifier et quantifier simplement les performances d'un objet technique existant ou à créer. DIC1.5- Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin. OTSCIS2.1- Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schéma, graphes, diagrammes, tableaux. IP2.3- Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.	Activité 4.3- Comment scénariser un jeu vidéo 2D ?

Mise en situation :

Extrait vidéo projets Scratch :

Problématique : Comment créer un jeu vidéo 2D en Scratch ?

Activité élève :

1) Décrire votre jeu vidéo 2D à l'aide de la méthode QQQQCP (Quoi ? Qui ? Où ? Quand ? Comment ? Pourquoi?)

De quoi s'agit-il ? (rédiger un court texte décrivant le scénario de votre jeu)	
Quelles sont les caractéristiques du jeu ? (préciser la thématique)	
Qui est le personnage principal ? (proposer un nom, rôle, ...)	
Quels sont les autres personnages ? (nom, fonction, ...)	
Où se passe le jeu ? (décrivez la scène)	
Combien faut-il de fond de scène ? (à créer, à importer, à dessiner)	
Quand gagner des vies ?	
Quand le jeu finit-il ? (game over)	
Comment les personnages se déplacent-ils ?	
Comment les éléments du jeu interagissent-ils ?	

2) Décrire sous forme de croquis le déroulement de votre jeu vidéo 2D

a) Scénario :

Que se passe-t-il ? Quels sont les évènements importants ?	Que se passe-t-il ? Quels sont les évènements importants ?	Que se passe-t-il ? Quels sont les évènements importants ?
Que se passe-t-il ? Quels sont les évènements importants ?	Que se passe-t-il ? Quels sont les évènements importants ?	Que se passe-t-il ? Quels sont les évènements importants ?

b) Personnages ou lutins : lister les personnages de votre jeu 2D

Dessin	Image à récupérer

c) Scènes : lister les scènes à utiliser

Dessin	Ressource à récupérer

d) Son, musique et bruitage : lister les sons et musiques à utiliser

Son à enregistrer :	
Musique à intégrer :	Ressources à récupérer :
Générique :	Ressources à récupérer :

3) Compléter la « Fiche Répartition des tâches »

Quoi ? (la tâche)	Qui ? (prénom de l'élève)	Quand et combien de temps ?