

Concevoir un jeu d'arcades

Cahier des charges à respecter :

Le jeu doit :

- avoir les caractéristiques d'un jeu d'arcade
- être programmé avec scratch
- se dérouler dans un univers précis

Les lutins doivent :

- être tous cohérents avec l'univers choisi
- être "originaux", c'est-à-dire créés par le groupe d'élèves (dessins, traitements d'images, etc). Au moins en ce qui concerne le lutin "avatar", au mieux tous les lutins et arrière-plans.
- Le lutin "avatar" doit être dirigé à l'aide des touches de direction du clavier.

Le programme doit :

- fournir l'affichage des scores, des nombres de vies, l'affichage d'un message en fin de partie,
- être commenté avec le plus de précision possible.

Un article dans l'ENT, en français correct, doit présenter le jeu, ses objectifs et les éléments du clavier utilisés.

Annexe : caractéristiques d'un jeu de type arcade

Niveaux très courts, mécanismes très simples, difficulté qui augmente rapidement ou bien niveaux de jeu, impossibilité de "gagner" (le but est de rester en vie le plus longtemps possible, éventuellement en gagnant le plus de points possible).