

 académie Strasbourg RÉGION ACADÉMIQUE GRAND EST MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE 	 TraAM » Mathématiques - Technologie	Année scolaire 2016 – 2017
		Cycle 4 - 4 ^{ème} Technologie
	Créer un Sérious Game	Fiche élève Séquence 0 séance 2

Créer un jeu avec cible mouvante

Objectif : Réaliser de nouveaux scripts avec le placement aléatoire d'un objet sur tout l'écran.

Réaliser un compte à rebours à l'aide d'une variable.

Réaliser un record du jeu en comparant la valeur de 2 variables.

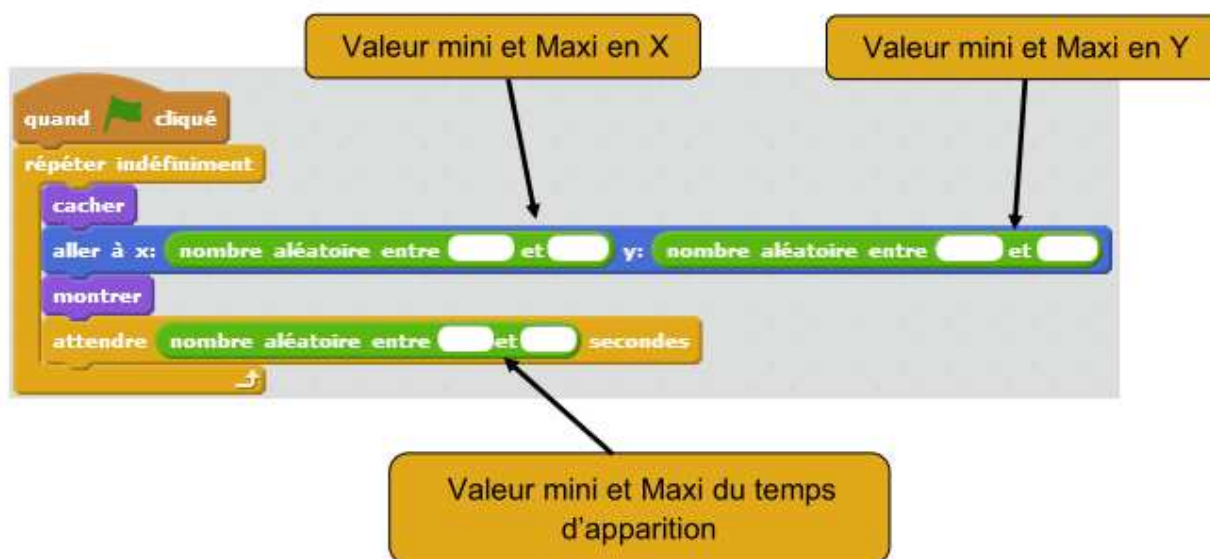


- 1) Réaliser le fond de l'écran, et 2 lutins : le viseur et le cafard.
- 2) Définir les 3 variables : « Compteur », « Record » et « temps »
- 3) Créer le script suivant sur le viseur et le tester. (le viseur doit suivre la souris de l'ordinateur)

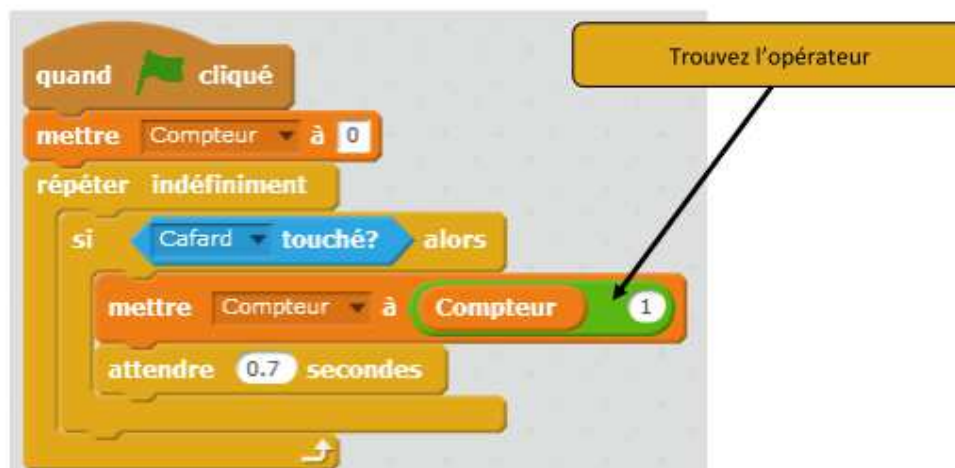


<p>académie Strasbourg</p> <p>RÉGION ACADÉMIQUE GRAND EST</p> <p>MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE</p> 	<p> TraAM » Mathématiques - Technologie</p> <p>Créer un Sérious Game</p>	<p>Année scolaire 2016 – 2017</p> <p>Cycle 4 - 4^{ème} Technologie</p> <p>Fiche élève Séquence 0 séance 2</p>
---	--	--

- 4) Nous allons déplacer le cafard de façon aléatoire sur tout l'écran. Il sera caché pendant le déplacement. Puis il restera visible pendant un temps aléatoire entre 0.1 et 1.2 secondes.

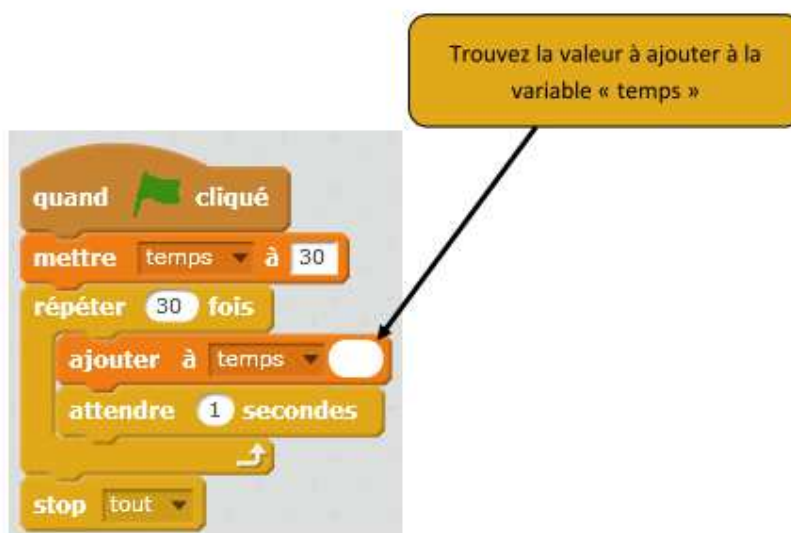


- 5) Nous allons créer un compteur de points :
Il faut mettre le compteur de point à « 0 » au début de la partie.
Puis, si le cafard est touché : dans la variable « compteur », nous prenons la valeur actuelle de cette variable à laquelle nous additionnons 1.



<p>académie Strasbourg</p> <p>RÉGION ACADÉMIQUE GRAND EST</p> <p>MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE</p> 	<p> TraAM » Mathématiques - Technologie</p> <p>Créer un Serious Game</p>	<p>Année scolaire 2016 – 2017</p> <p>Cycle 4 - 4^{ème} Technologie</p> <p>Fiche élève Séquence 0 séance 2</p>
---	--	--

- 6) Nous allons réaliser le compte à rebours. Le jeu va durer 30 secondes.
Réalisez le script suivant :



- 7) Nous allons créer le record du jeu : Nous allons insérer le script suivant et le placer entre « répéter 30 fois » et « stop tout »



- 8) Testez votre jeu, et vérifiez si tout fonctionne correctement.
9) Si vous avez fini, vous pouvez essayer de l'améliorer...

