

Equipe		Avancement A compléter avec	Ressource	Ressource	Remarques
			Sélectionner le prenom de l'élève 1	Sélectionner le prenom de l'élève 2	
Classe		0, 1, 2 ou 3			
Etape 1	Cahier des charges	<a href="#">Rédaction du cahier des charges</a>			
		Correction			
Etape 2	Recherche de solution	Imaginer le jeu			
		Présenter le jeu sous forme de carte mentale			
		Recherche et traitement image joueur			
		Recherche et traitement image obstacle 1			
		Recherche et traitement image obstacle 1			
		Recherche et traitement image obstacle 2			
		Recherche et traitement image autre			
		Recherche et traitement image autre			
		Recherche musique de fond			
		Recherche musique bruitage 1			
		Recherche musique bruitage 2			
Etape 3	Réalisation	Description du fonctionnement du jeu			Sous forme d'algorithme
		Programmation de la structure du jeu			Fond écran, gestions des vies, gestion du score
		Programmation du joueur			Déplacement du joueur uniquement et des visuels associées (costumes)
		Programmation de l'obstacle 1			Déplacement de l'obstacle 1 uniquement et des visuels associées (costumes)
		Programmation de l'obstacle 2			Déplacement de l'obstacle 3 uniquement et des visuels associées (costumes)
		Programmation de l'obstacle 3			Déplacement de l'obstacle 4 uniquement et des visuels associées (costumes)
		Programmation autre			
	Validation	Validation du jeu			
Transfert du jeu sur le simulateur					