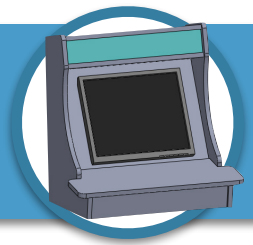
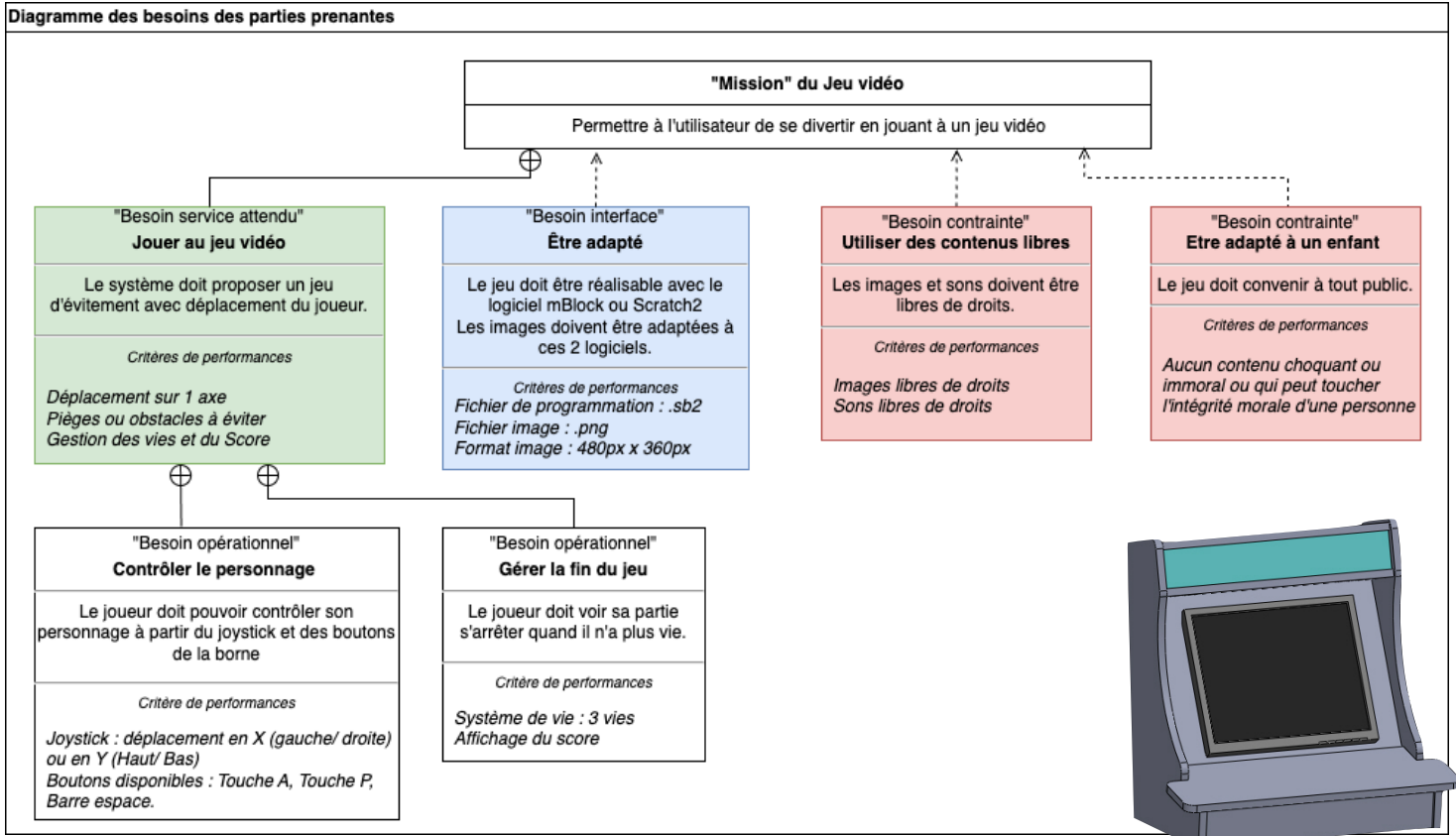


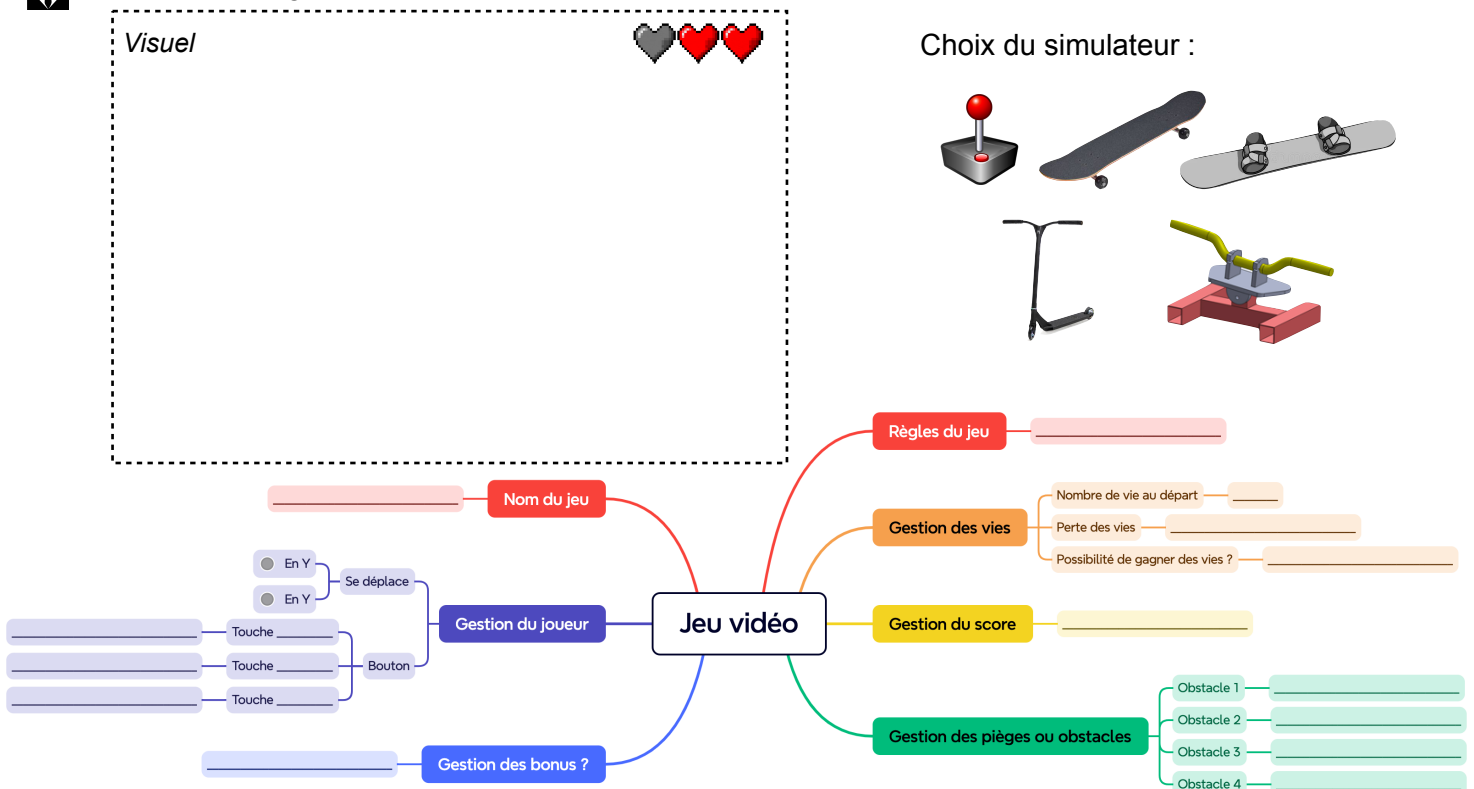
# COMMENT CRÉER UN JEU VIDÉO ?



## CAHIER DES CHARGES



A partir du cahier des charges, imaginer et proposer une présentation de votre jeu à l'aide de la carte mentale du groupe.



# ORGANISATION AU SEIN DE L'ÉQUIPE - FICHIERS INFORMATIQUES ASSOCIÉS

	A	B	C	D	E	F	G
Équipe	Avancement	Ressource	Ressource	Remarque			
Classe	À compléter	Sélectionner le prénom de l'élève 1	Sélectionner le prénom de l'élève 2				
Etape 1	Catier des charges	Liens de catier des charges					
		Recherche de jour					
		Objet de la page forme de carte postale					
		Recherche et traitement image jour					
		Recherche et traitement image paysage					
		Recherche et traitement image paysage 2					
		Recherche et traitement image paysage 3					
		Recherche et traitement image de jour					
		Recherche image de jour					
		Recherche image de jour 2					
		Recherche image de jour 3					
		Recherche image de jour 4					
		Recherche image de jour 5					
		Recherche image de jour 6					
		Recherche image de jour 7					
		Recherche image de jour 8					
		Recherche image de jour 9					
		Recherche image de jour 10					
		Recherche image de jour 11					
		Recherche image de jour 12					
		Recherche image de jour 13					
		Recherche image de jour 14					
		Recherche image de jour 15					
		Recherche image de jour 16					
		Recherche image de jour 17					
		Recherche image de jour 18					
		Recherche image de jour 19					
		Recherche image de jour 20					
		Recherche image de jour 21					
		Recherche image de jour 22					
		Recherche image de jour 23					
		Recherche image de jour 24					
		Recherche image de jour 25					
		Recherche image de jour 26					
		Recherche image de jour 27					
		Recherche image de jour 28					
		Recherche image de jour 29					
		Recherche image de jour 30					
		Recherche image de jour 31					
		Recherche image de jour 32					
		Recherche image de jour 33					
		Recherche image de jour 34					
		Recherche image de jour 35					
		Recherche image de jour 36					
		Recherche image de jour 37					
		Recherche image de jour 38					
		Recherche image de jour 39					
		Recherche image de jour 40					
		Recherche image de jour 41					
		Recherche image de jour 42					
		Recherche image de jour 43					
		Recherche image de jour 44					
		Recherche image de jour 45					
		Recherche image de jour 46					
		Recherche image de jour 47					
		Recherche image de jour 48					
		Recherche image de jour 49					
		Recherche image de jour 50					
		Recherche image de jour 51					
		Recherche image de jour 52					
		Recherche image de jour 53					
		Recherche image de jour 54					
		Recherche image de jour 55					
		Recherche image de jour 56					
		Recherche image de jour 57					
		Recherche image de jour 58					
		Recherche image de jour 59					
		Recherche image de jour 60					
		Recherche image de jour 61					
		Recherche image de jour 62					
		Recherche image de jour 63					
		Recherche image de jour 64					
		Recherche image de jour 65					
		Recherche image de jour 66					
		Recherche image de jour 67					
		Recherche image de jour 68					
		Recherche image de jour 69					
		Recherche image de jour 70					
		Recherche image de jour 71					
		Recherche image de jour 72					
		Recherche image de jour 73					
		Recherche image de jour 74					
		Recherche image de jour 75					
		Recherche image de jour 76					
		Recherche image de jour 77					
		Recherche image de jour 78					
		Recherche image de jour 79					
		Recherche image de jour 80					
		Recherche image de jour 81					
		Recherche image de jour 82					
		Recherche image de jour 83					
		Recherche image de jour 84					
		Recherche image de jour 85					
		Recherche image de jour 86					
		Recherche image de jour 87					
		Recherche image de jour 88					
		Recherche image de jour 89					
		Recherche image de jour 90					
		Recherche image de jour 91					
		Recherche image de jour 92					
		Recherche image de jour 93					
		Recherche image de jour 94					
		Recherche image de jour 95					
		Recherche image de jour 96					
		Recherche image de jour 97					
		Recherche image de jour 98					
		Recherche image de jour 99					
		Recherche image de jour 100					



Par messagerie ENT, vous avez reçu un lien afin de vous connecter à votre outil de planification et d'avancement du projet. Ne pas hésiter à le mettre en favoris dans l'ENT.

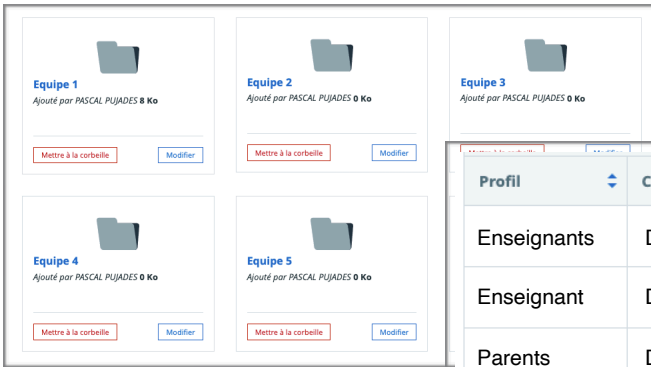
0	Non fait
1	En cours
2	Fait
3	Validé

Indiquer l'avancement au fur et à mesure du projet, à l'aide des cellules conditionnelles colonne D.

	A compléter
Eleve 1	Fifi
Eleve 2	Riri
Eleve 3	Loulou
Eleve 4	
Tous	Tous

Gérer la répartition des tâches et indiquer en Colonne E et F qui est le responsable de chaque tâche.

# ORGANISATION AU SEIN DE L'ÉQUIPE - DOSSIER COLLABORATIF



Dans l'espace classe de l'ENT, un dossier est créé par équipe.



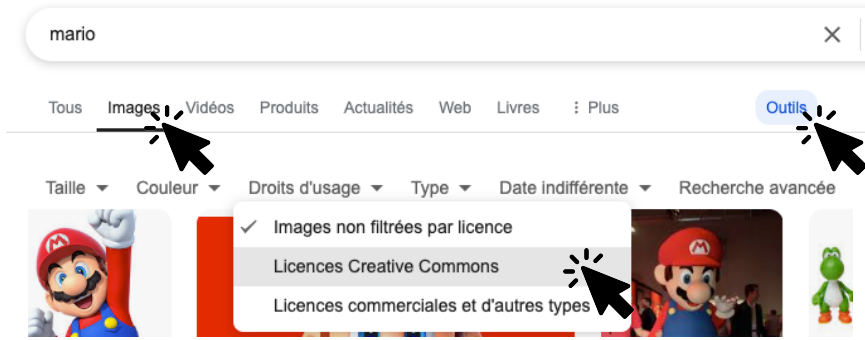
Indiquer les cibles manquantes ainsi que le rôle associé à chaque profil dans le cadre des partages des droits du dossier collaboratif.

Profil	Cible	Rôle
Enseignants	De l'établissement	
Enseignant	De technologie de la classe	
Parents	De la classe	
Elève		
Elève		
Elève		
Elève		

Profil	Lecture uniquement	Ecriture de contenu qui doit être validé pour être mis en ligne. Peut supprimer que son contenu	Ecriture de contenu et mise en ligne directement. Peut supprimer que son contenu	Peut valider, mettre en ligne et supprimer tout contenu	Peut gérer la rubrique et gérer les accès
Visiteur	Oui	Non			
Rédacteur	Oui		Non		
Rédacteur avec mise en ligne	Oui			Non	
Modérateur	Oui				Non
Gestionnaire	Oui				



# COMMENT TROUVER DES IMAGES LIBRE DE DROITS ?



Il est possible de faire une recherche avancée dans les moteurs de recherche avec ici par exemple une recherche par droits d'usage au niveau des images.

Les licences Creative Commons permettent aux créateurs de partager leurs œuvres en définissant des conditions d'utilisation. Elles favorisent le partage tout en protégeant les droits d'auteur.



Obligation de citer l'auteur ou la source (lien URL)



Obligation de partager dans les mêmes conditions



Modification interdite



Utilisation commerciale interdite

Exemple avec ce projet qui est sous la licence Créative suivante :



Les autres enseignants peuvent utiliser ce projet avec leurs élèves mais ils doivent citer la source (lien ENT). Il n'y a pas de contre indication pour le modifier comme ils le souhaitent. Mais doivent partager leur adaptation dans les mêmes conditions de partage. Il est interdit de récupérer ce document pour le revendre dans un livre par exemple.

! **Les droits d'auteurs**

**Légifrance**

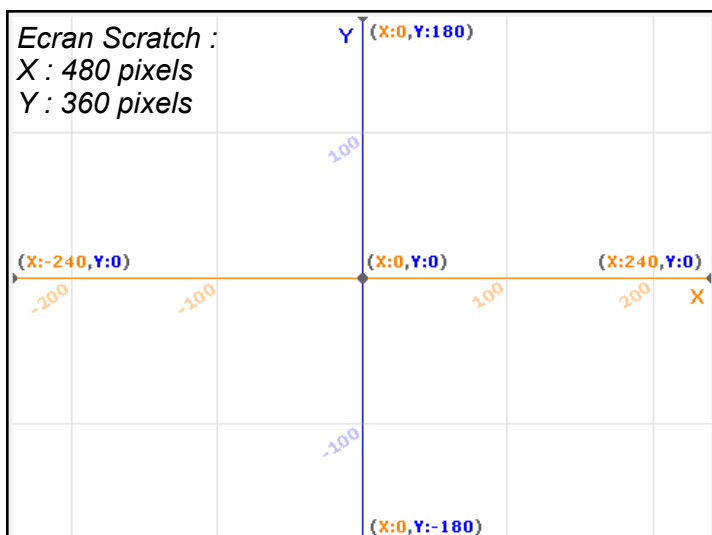
- Quel que soit le sujet du contenu (infographie, présentation orale, texte, photo, ...) peuvent être soumis au droit d'auteur.
- Quels que soient la qualité du contenu !
- Même si l'auteur n'indique pas avoir « déposé » le contenu ou en l'absence de toute mention de type « copyright » ou « tous droits réservés ».

Source : <https://www.economie.gouv.fr/apie/propriete-intellectuelle-publications/contenus-concernes-par-droit-auteur>

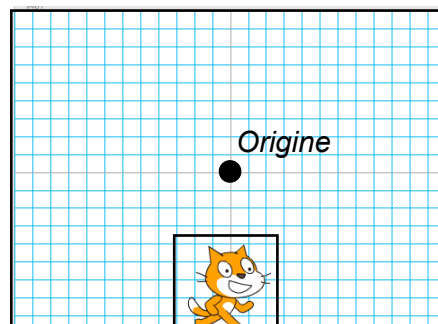
- Ni le but d'intérêt général, ni le caractère gratuit de l'exploitation, ne permettent à l'utilisateur d'avoir une autorisation de l'auteur.
- L'utilisateur qui ne dispose pas de l'autorisation de l'auteur pour utiliser une œuvre commet un acte de contrefaçon.
- Peine encourue de 3 ans d'emprisonnement, 300 000€ d'amende.

Source : [https://www.legifrance.gouv.fr/codes/section\\_lc/LEGITEXT000006069414/LEGISCTA000006161634/#LEGISCTA000006161634](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/section_lc/LEGITEXT000006069414/LEGISCTA000006161634/#LEGISCTA000006161634)

## QUEL FORMAT ET QUELLES DIMENSIONS POUR MES IMAGES ?



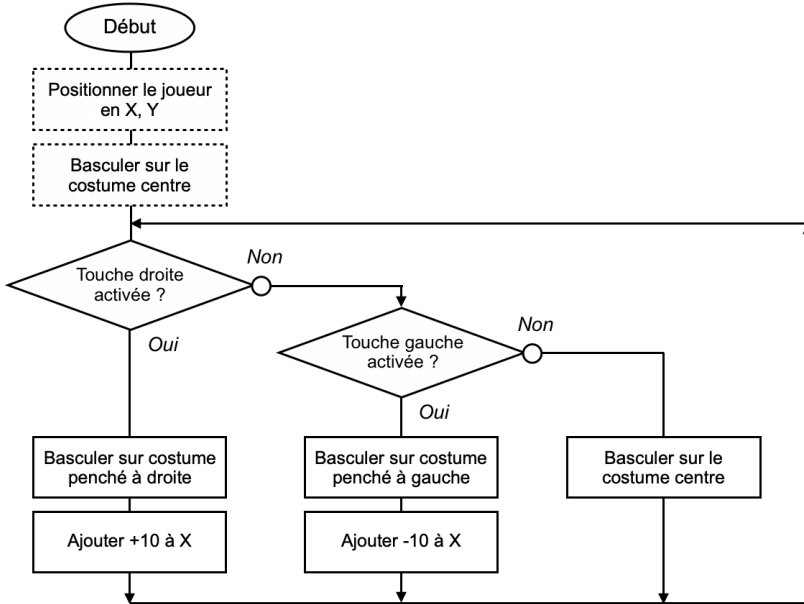
Les fichiers en .PNG contrairement aux fichiers .JPG gèrent la transparence et permettent donc d'obtenir des images sans contour blanc par exemple.



Pour exemple, rectangle autour du chat :  
X : 100 pixels  
Y : 100 pixels



## ADAPTATION DU PROGRAMMATION DU JEU - GESTION DU JOUEUR

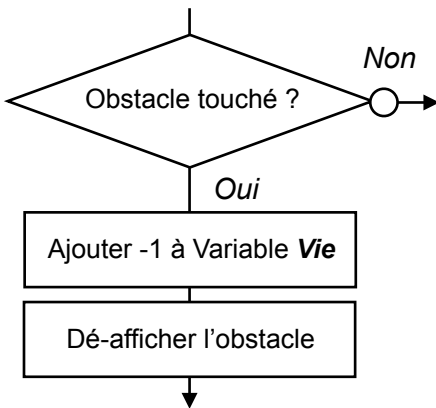


Exemple de description de programme pour le déplacement d'un joueur sur l'axe X.

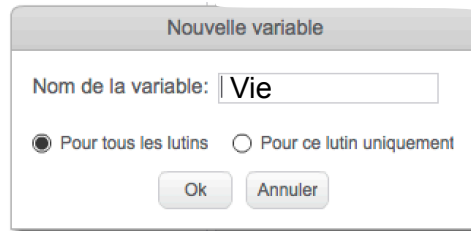


A l'aide de l'exemple ci-contre, adapter le programme de déplacement du joueur pour votre jeu.

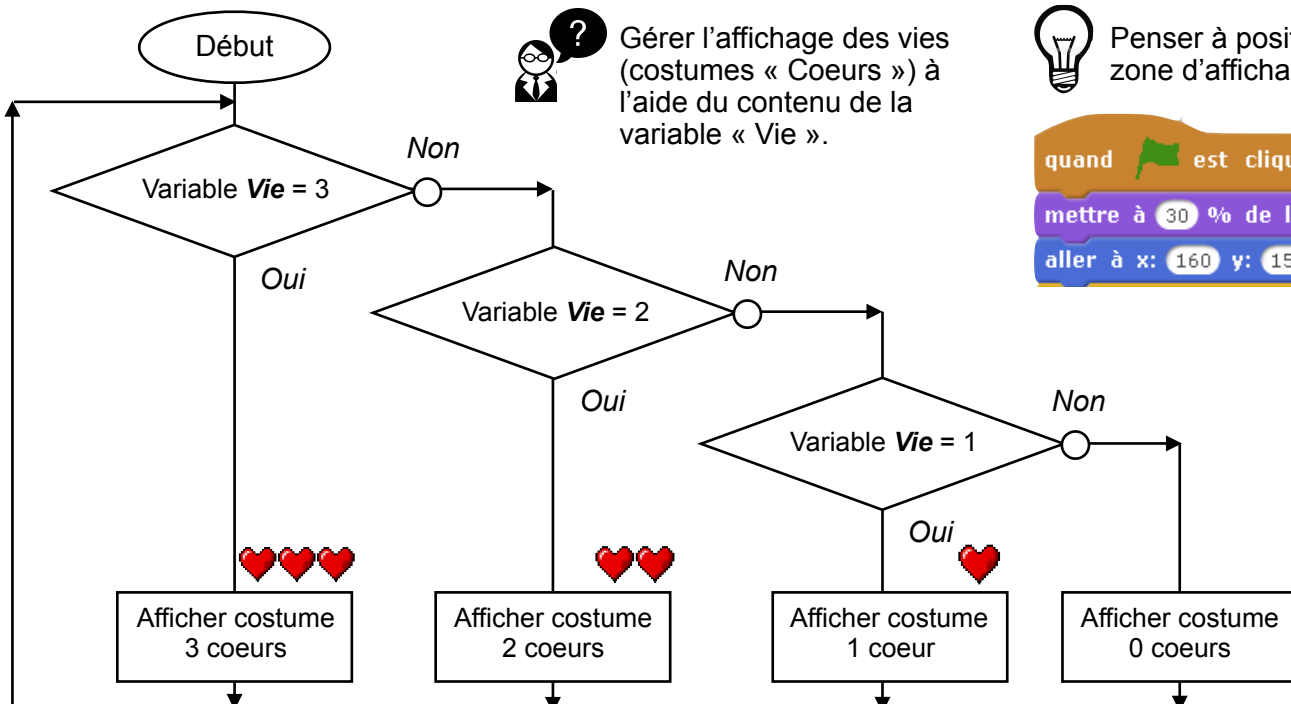
## ADAPTATION DU PROGRAMMATION DU JEU - GESTION DES VIES



Gérer dans le programme des obstacles la perte des vies. Dès que l'obstacle est touché par le joueur, une vie est perdue et l'obstacle disparaît de l'écran. La gestion des vies est possible via la variable « Vie »



## ADAPTATION DU PROGRAMMATION DU JEU - GESTION DE L'AFFICHAGE DES VIES



Gérer l'affichage des vies (costumes « Coeurs ») à l'aide du contenu de la variable « Vie ».



Penser à positionner la zone d'affichage des vies.

