

4S3 – Comment développer un jeu vidéo ?



Problématique



Fiche de travail



Séance 1 – Quelle est le concept de notre jeu vidéo ?

- ✓ **Décrire l'expérience utilisateur**
- ✓ **Repérer et respecter les exigences et contraintes**

IMPOSÉ

- 1 joueur**
- Style de jeu**
 - 2D
 - Evitement d'obstacles
 - Déplacement du joueur sur un seul axe (x ou y)
- Compatible**
 - Programmé sur Adacraft
- Tout Public**
 - Pas de contenu choquant
- Contenus Libres de droits**
 - Images et Son / Musique

À CHOISIR PAR LE GROUPE

- Simulateurs**
 - Skate ou snowboard
 - Guidon (vélo, moto, ...)
 - Joystick
- Thématique du jeu**
 - Système de vie
- Gestion du score**
- Fin du jeu**

Séance 2 – Comment organiser notre travail en groupe ?

- ✓ **Organiser un processus de conception et de réalisation dans une durée avec des tâches identifiées**

Séance 3 – Comment développer le jeu vidéo ?

- ✓ **Comprendre et respecter la propriété intellectuelle**
- ✓ **Programmer cette fonction dans le but de l'ajouter au système**
- ✓ **Tester et valider**



Tu retrouves sur l'ENT

