

# COMMENT CRÉER UN JEU VIDÉO ?



## LE CONCEPT DU JEU

Dans cette séquence, vous devez réaliser en groupe un jeu vidéo qui sera utilisable avec le matériel du collège. Quelques contraintes sont imposées tandis que d'autres laisseront cour à votre imagination :

### IMPOSÉ

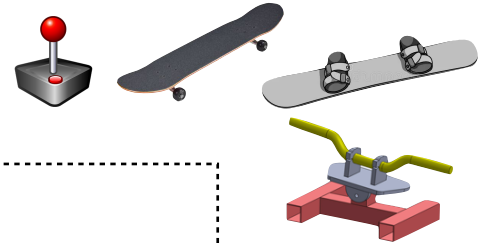
- 1 joueur**
- Style de jeu**
  - 2D
  - Evitement d'obstacles
  - Déplacement du joueur sur un seul axe (x ou y)
- Compatible**
  - Programmé sur Adacraft
- Tout Public**
  - Pas de contenu choquant
- Contenus Libres de droits**
  - Images et Son / Musique

### À CHOISIR PAR LE GROUPE

- Simulateurs**
  - Skateboard
  - Guidon
  - Joystick
- Thématique du jeu**
- Système de vie**
- Gestion du score**
- Fin du jeu**

Reporter dans chaque case des éléments de choix permettant de décrire votre jeu.

Choix du simulateur :



#### Pilotage du joueur

- Pilotage en X
- Pilotage en Y
- Touche A :
- Touche P :
- Barre espace :

#### Nom du Jeu



#### Visuel



#### Gestion des vies

- ✓ Nombre de vie au départ : **3**
- ✓ Perte des vies :
- ✓ Possibilité de gagner des vies ?



#### Gestion du Score



#### Gestion des fichiers

- Arrière plan :
- Musique de fond :
- Bruitages :
- Obstacle 1 :
- Obstacle 2 :
- Obstacle 3 :
- Obstacle 4 :



#### Fin du jeu



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

			Avancement	Ressource	Ressource	Remarque
			A compléter entièrement	Sélectionner le premier de S, T, U ou V	Sélectionner le premier de R ou S	
Classe	Étape	Calendrier des tâches				
4ème	Etape 1	Calendrier des tâches				
		Création de la page				
		Création de la page de contenu				
		Recherche et traitement images élèves				
		Recherche et traitement images élèves 1				
		Recherche et traitement images élèves 2				
		Recherche et traitement images élèves 3				
		Recherche et traitement images élèves 4				
		Recherche images de fond				
		Recherche images de fond 2				
4ème	Etape 2	Recherche de vidéos				
		Recherche et traitement images de fond				
		Recherche images de fond				
		Recherche images de fond 2				
		Recherche images de fond 3				
		Recherche images de fond 4				
		Recherche images de fond 5				
		Recherche images de fond 6				
		Recherche images de fond 7				
		Recherche images de fond 8				
4ème	Etape 3	Présentation de la page				Obtention du premier enregistrement et des visuels associés (contenus)
		Présentation de la page 1				Obtention de l'élément 1 uniquement et des visuels associés (contenus)
		Présentation de la page 2				Obtention de l'élément 2 uniquement et des visuels associés (contenus)
		Présentation de la page 3				Obtention de l'élément 3 uniquement et des visuels associés (contenus)
		Présentation de la page 4				Obtention de l'élément 4 uniquement et des visuels associés (contenus)
		Présentation de la page 5				Obtention de l'élément 5 uniquement et des visuels associés (contenus)
		Présentation de la page 6				Obtention de l'élément 6 uniquement et des visuels associés (contenus)
		Présentation de la page 7				Obtention de l'élément 7 uniquement et des visuels associés (contenus)
		Présentation de la page 8				Obtention de l'élément 8 uniquement et des visuels associés (contenus)
		Présentation de la page 9				Obtention de l'élément 9 uniquement et des visuels associés (contenus)
4ème	Validation	Validation de la page				
		Transfert de la page au site				



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 de stockage nuage, un dossier est créé par équipe.

Navigation: Tous les fichiers > Stockage Groupe Nuage > 4ème > + Nouveau

Filtres: Type, Modifié, Personnes

Nom	Taille
4G1	0 KB
4G2	0 KB
4G3	0 KB
4G4	0 KB
4G5	0 KB
4G6	0 KB



Choisir un mot de passe pour sécuriser l'accès au dossier.

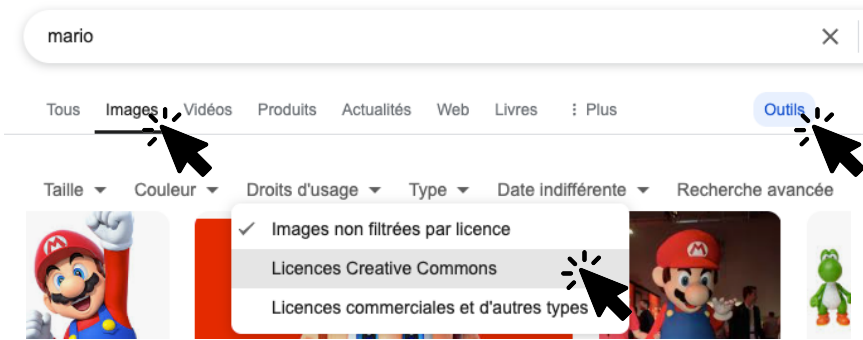


Quel est le profil nécessaire pour pouvoir organiser le dossier et ajouter des documents ?

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**

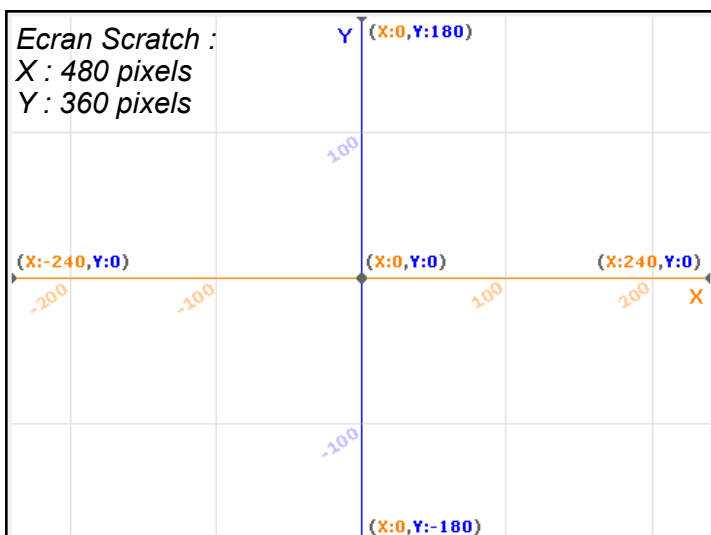
- Quel que soit le sujet du contenu (infographie, présentation orale, texte, photo, ...) peuvent être soumis au droit d'auteur.
- Quels que soient la qualité du contenu !
- Même si l'auteur n'indique pas avoir « déposé » le contenu ou en l'absence de toute mention de type « copyright » ou « tous droits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

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

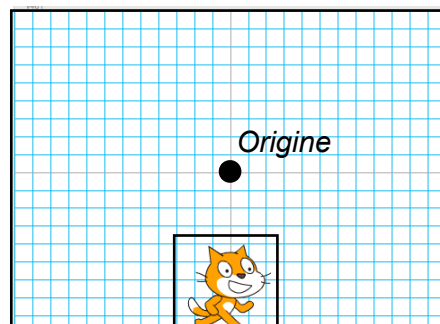
- Ni le but d'intérêt général, ni le caractère gratuit de l'exploitation, ne permettent à l'utilisateur d'avoir une autorisation de l'auteur.
- L'utilisateur qui ne dispose pas de l'autorisation de l'auteur pour utiliser une œuvre commet un acte de contrefaçon.
- Peine encourue de 3 ans d'emprisonnement,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



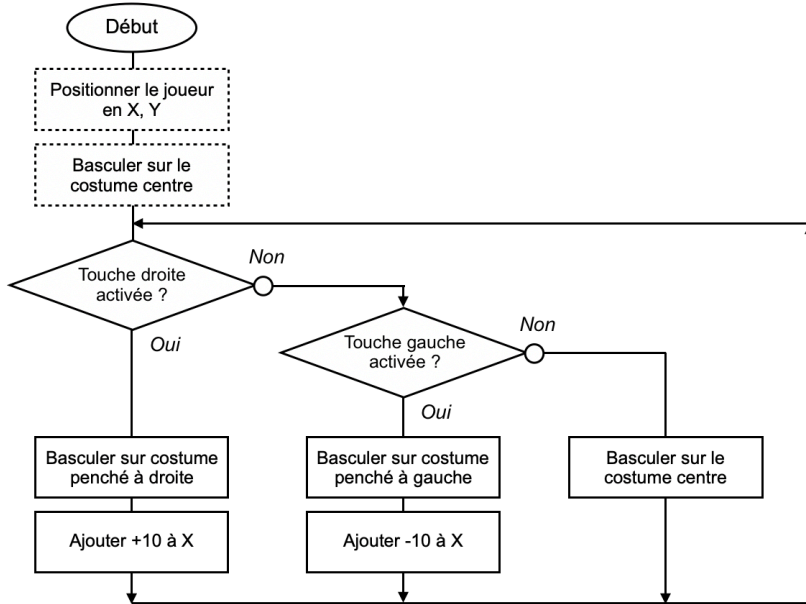
Les fichiers en .PNG contrairement aux fichiers .JPG gèrent la transparence et permettent donc d'obtenir des images sans contour blanc par exemple.



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



## ADAPTATION DU PROGRAMMATION DU JEU - GESTION DU JOUEUR

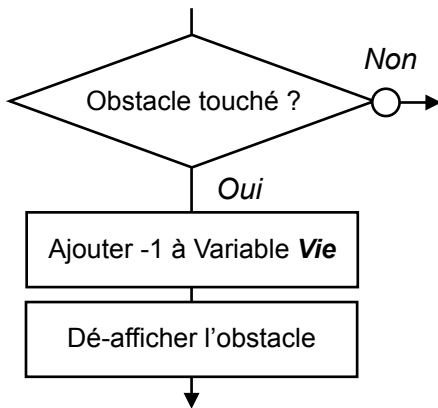


Exemple de description de programme pour le déplacement d'un joueur sur l'axe X.

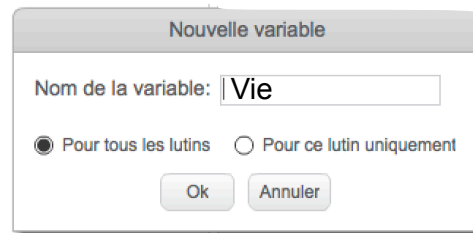


A l'aide de l'exemple ci-contre, adapter le programme de déplacement du joueur pour votre jeu.

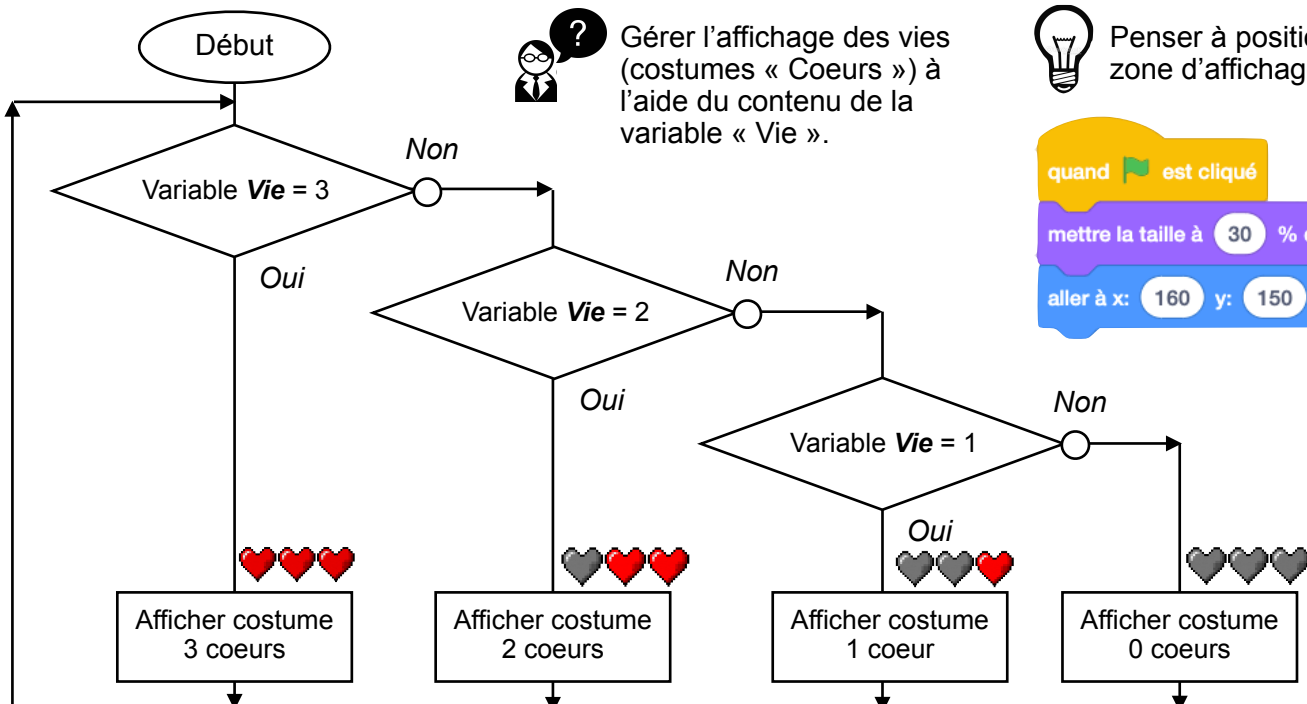
## ADAPTATION DU PROGRAMMATION DU JEU - GESTION DES VIES



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.

