



# EPI Jeu vidéo – Fiche lutin Technologie – Arts plastiques

Classe / Groupe : ..... Equipe N° : ..... Nom, prénom elv responsable : .....

Nom du jeu : **PACMAN**

## Carte d'identité du lutin

- Nom du lutin : **Pacman**
- Niveau(x) concerné(s) : **1 et 2**
- Caractéristiques des costumes :
  - ✓ **Pacman bouche ouverte**
  - ✓ **Pacman bouche fermée**
  - ✓ **Pacman mort**
- Type de lutin (personne, fruit , etc.) : **Fromage**
- Nombre de costumes) : **3**

## Graphisme

• Etapes	.....	.....	.....	.....
• Outil(s)	.....	.....	.....	.....
• Objectif(s)	.....	.....	.....	.....

## Algorithme du lutin en pseudo-code

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eléments du scénario :</li> </ul> <p><b>Pacman doit ramasser les morceaux de gruyère en se déplaçant dans le labyrinthe</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instructions à exécuter :</li> </ul> <p><b>Début</b></p> <p><b>Si → appuyée Alors</b><br/> <b>S'orienter vers la droite</b><br/> <b>Avancer</b><br/> <b>Fin Si</b></p> <p><b>Si ↑ appuyée Alors</b><br/>       .....<br/>       .....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>Fin Si</b><br/> <b>Retour au début</b></p> |
|---|---|



