

Ton nom et prénom :

Noms et prénoms des autres membres du groupe :

- Théo Durand 4 <sup>ème</sup> Gr 2	-	-
	-	-

## Fiche d'identité de : Fantôme rouge pour Pacman

Vous allez réaliser un fichier pour chaque élément graphique du jeu (décors et lutins).  
Après concertation, **établisiez chacun l'identité d'un des lutins actifs.**

Avec : - Sa place dans le jeu

- Les éléments de programmation (algorithmes) qui lui seront associés
- Comment tu as réalisé le fichier.



La méthode de création du fichier est libre mais tu ne peux pas :

- importer des images d'Internet (même en les modifiant)
- utiliser les outils de dessin de Scratch (sauf à la fin pour les retouches).
- Des croquis du futur lutin. (Travail réalisé sur une feuille à part, consigne donnée au tableau)

**Complète ce tableau :**

<b>Nom du jeu : Pacman</b>	<b>Éléments de scénario</b> Que dit l'histoire ?	<b>Éléments d'algorithme</b> Que doit faire le programme
<b>Nom du lutin : Fantôme rouge</b>	Se déplace dans le labyrinthe	Avancer / Si bord touché alors s'arrêter
<b>Nombre de costumes : 5</b>	Poursuit Pacman	Aller vers ...
<b>Présent à quel niveau : Tous</b>	Tue Pacman	Si couleur jaune touchée alors cacher Pacman
<b>Méthode de réalisation du fichier</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Papier de couleur découpé et collé</li><li>• Collage scanné</li><li>• Fond blanc supprimé avec Gimp</li></ul>	Deviens bleu quand Pacman mange une grosse pastille.	Basculer sur costume bleu
	Peut se faire manger par Pacman quand il est bleu	Si couleur bleue touchée alors cacher...

**Critères d'évaluation :**

La fiche est complète et soignée	/2
La méthode de réalisation est correctement renseignée	/4
Éléments de scénario et algorithmes sont cohérents	/4
La planche de croquis montre bien la recherche du lutin.	/10
<b>Total</b>	<b>/20</b>
<b>Appréciations :</b>	