



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

## Graphisme

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

## Algorithme du lutin en pseudo-code

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Éléments 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> | <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/>         .....<br/>         .....<br/>         .....</p> <p><b>Fin Si</b><br/> <b>Retour au début</b></p> |
|--|---|

## Algorithme du lutin en pseudo-code

- Éléments du scénario :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Instructions à exécuter :

## Exemples d'instructions possibles pour rédiger l'algorithme

- **Mouvement** → Avancer de ; Reculer de ; Monter de ; Descendre de ; Tourner de ; S'orienter vers
- **Apparence** → Montrer ; Cacher ; Mettre costume ; Mettre couleur ; Agrandir ; Diminuer taille ; Dire
- **Son** → Jouer le son ; Arrêter le son ; Régler volume à
- **Stylo** → Ecrire avec le stylo ; Relever le stylo
- **Capteurs** → Lutin touché ? ; Couleur touchée ? Distance ? Demander ? Souris pressée ?
- **Contrôle** → Répéter indéfiniment ; Répéter nombre de fois ; Répéter jusqu'à ; Si...Alors ; Si...Alors...Sinon... ; Attendre (sec) ; Attendre jusqu'à ; Stop
- **Variable** → Ajouter au score ; Oter au score

