



EPI Jeu vidéo – Fiche lutin Technologie – Arts plastiques

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

Nom du jeu :

Carte d'identité du lutin

- Nom du lutin :
- Niveau(x) concerné(s) :
- Caractéristiques des costumes :
✓
✓
- Type de lutin (personne, fruit ,...) :
- Nombre de costumes) :
- ✓
✓

Graphisme

• Etapes
• Outil(s)
• Objectif(s)

Algorithme du lutin en pseudo-code

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Eléments du scénario : | <ul style="list-style-type: none"> • Instructions à exécuter : |
|---|---|

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