

# PROJET JEU VIDEO 2D

## Etape 2



Ce projet pourra être présenté lors de l'épreuve orale du brevet

Nom prénom :

Classe :



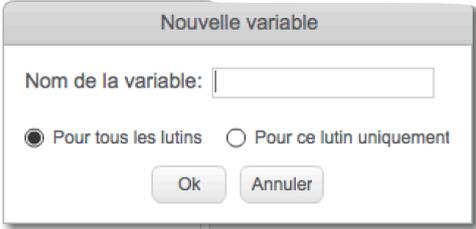
## DESCRIPTION DES PROGRAMMES

TECHNOLOGIE

*Algorigramme du déplacement du joueur*

Gestion de déplacement du joueur	
Evènements	Actions
Touche droite activée ?	Basculer sur costume ...
Touche gauche activée ?	Ajouter ... à X

*Algorigramme de gestion du score*



Gestion du score
Actions
Mettre Variable à 0
Ajouter 1 à Variable
Attendre 1 seconde

Algorithme des obstacles

Gestion des obstacles
Actions
Afficher / Cacher obstacle
Attendre ... secondes
Aller en X ; Y
Glisser en ... secondes à la position X ; Y
Variable = Valeur aléatoire entre ... et ...

Nouvelle variable

Nom de la variable:

Pour tous les lutins  Pour ce lutin uniquement

Algorithme de gestion des vies

Gestion des vies	
Evènements	Actions
Joueur touché ?	Mettre Variable à 3
	Ajouter -1 à Variable

Nouvelle variable

Nom de la variable:

Pour tous les lutins  Pour ce lutin uniquement