

<b>5<sup>ème</sup></b>	<i>EPI : réalisation d'un jeu vidéo et d'une manette.</i>	<b>Fiche ressource</b>
	<b>Expression du besoin. Cahier des charges du jeu vidéo.</b>	

## Expression du besoin

**Le demandeur** est le corps enseignant de l'école maternelle.

**L'objectif** est de faire progresser les enfants du cycle 1, âgés de 6 ans, sur des compétences de repérage spatial (devant/derrière - haut/bas, ...) tout en les divertissant et en les initiant au numérique.

**Le moyen** est un outil numérique (jeu et manette) qui vient en complément des jeux matériels de labyrinthe dont l'école maternelle dispose déjà.

## Cahier des charges du jeu vidéo

Pour la réalisation de ce jeu, vous serez en charge de :

- l'écriture du scénario,
- la création des personnages, des décors et des sons et musiques,
- la programmation
  - 1) des mouvements du héros par l'intermédiaire du clavier,
  - 2) des actions à mener lorsque des éléments du jeu interagissent.

Pour la réalisation de ce jeu, vous aurez quelques contraintes et beaucoup de liberté.

### Les contraintes :

- Le but du jeu est que le héros sorte du labyrinthe. Lorsqu'il y parvient, un son et un message de victoire sont produits.
- Le héros doit être visible dans la scène (pas de jeu à la première personne).
- Le héros est déplacé par le joueur grâce aux 4 touches "flèche" du clavier.
- Lorsqu'il touche une paroi du labyrinthe, le héros revient automatiquement au point de départ en indiquant par un son et un message qu'il a perdu.
- Des ennemis se déplacent automatiquement dans le labyrinthe, gênant ainsi la progression du héros.
- Des pièges ou des mécanismes viennent enrichir le jeu.
- lorsqu'il touche un ennemi ou un piège, le héros revient automatiquement au point de départ en indiquant par un son et un message qu'il a perdu.

*Note : les enfants du cycle 1 ne savent pas lire, les messages sont donc là à titre d'exercice.*

### En revanche vous êtes libres de décider :

- du scénario,
- de la manière dont vous réalisez les personnages, décors, sons,
- du nombre de niveaux du jeu. Le minimum attendu est d'achever un niveau.