

1) Scénario - storyboard

Vous avez proposé une idée de jeu, qui a été validée. (votre exposé & diaporama) Avant de se lancer dans la programmation un certain nombre de points doivent être précisés pour optimiser sa production

1. Généralité : descriptif du jeu

a But du jeu

b Type de jeu :

c Compétence scolaire travaillée

d Public

Élèves de sixième (10 ans)

e Synopsis :

f Quand gagne t-on ?

g Quand perd t-on ?

h Nom du jeu (optionnel)

i Outil de programmation utilisé

j Complément au scénario :

Réaliser le jeu va consister à créer des « objets » d'une certaine nature et à les programmer en fonction de leur comportements et de leurs interactions il vous faut donc définir l'ensemble des ces objets et leur caractéristiques...

2 Personnages et objets du jeu

1

2

3

4

5

6

7

Il faut pour chaque objet définir son comportement, la manière dont les actions se déclenche et les interactions avec les autres objets.

3 Actions des objets : allure, comportement et interaction

Objet 1	Nature :
Comportement (détaillé)	
Moyen de Contrôle (détaillé)	
Interaction (détaillé)	
<u>Croquis</u>	

Objet 2	Nature :
Comportement (détaillé)	
Contrôle (détaillé)	
Interaction (détaillé)	
<u>Croquis</u>	

Vous continuerez sur une feuille a part pour les autres objet (n'oubliez pas de mettre un titre)

Noms des élèves :
Classe : 3e

Réalisation du jeu vidéo « sérieux »

Projet jeux6
Page /

4 autres remarques : type de questions

Écrivez quelques types de questions (2 ou 3) qui seront dans votre jeu.

Méthode réponse

Qcm – clique – entrer clavier
- autre

Question

Bonne réponse

Ce travail préalable permet de lister toutes les étapes pour réaliser le jeu

II) Taches et organisation

rep	description	qui	fait
A	Dessiner l'arrière plan		
B			
C			
D			
E			
F			

III) Utilisation de l'intelligence Artificielle

Comment l'intelligence artificielle peut nous aider à créer notre jeu ?

Type de Tâche	Comment l'IA peut nous aider ?
Dessiner les décors	
Dessiner les costumes des objets	
Trouver des questions pour les élèves de sixième	
Écrire les règles du jeu	
Aider à programmer	
Corriger les bugs	
Trouver des sons ou musiques	
Tester et améliorer le jeu	

Exemples de dialogues avec l'IA

Vous indiquerez ici des exemples d'interaction avec une IA

Tâche :
IA utilisée :
Écrivez un prompt que vous avez posée à l'IA et le résultat obtenu
Résultat obtenu :
Qualité de la Réponse de l'IA :

Tâche :
IA utilisée :
Écrivez un prompt que vous avez posée à l'IA et le résultat obtenu
Résultat obtenu :
Qualité de la Réponse de l'IA :