

DESCRIPTION DU PROJET:

Celvolution est un jeu de type Agar.io. Le joueur est représenté par une cellule, il se déplace à l'aide de la souris. Son but est d'absorber des cellules plus petites que lui, qui apparaissent aléatoirement, pour grossir. Un autre joueur, dirigé par l'ordinateur, est aussi présent. Il faut arriver à être plus gros que lui pour le manger, avant qu'il ne vous absorbe (s'il est plus gros que vous).

CONNAISSANCES PRÉ-REQUISES :

Programmation Scratch :

Les variables
Les boucles et les conditions
Les clones
La création de nouveaux blocs

Mathématiques :

Géométrie : repères orthonormés

OBJECTIFS :

Ce projet va permettre de programmer un scrolling à l'écran. Les clones devront être utilisés pour les cellules qui apparaissent aléatoirement. La notion de création de nouveaux blocs est abordée.


TEMPS
ESTIMÉ


CYCLE


MATÉRIEL
NÉCESSAIRE

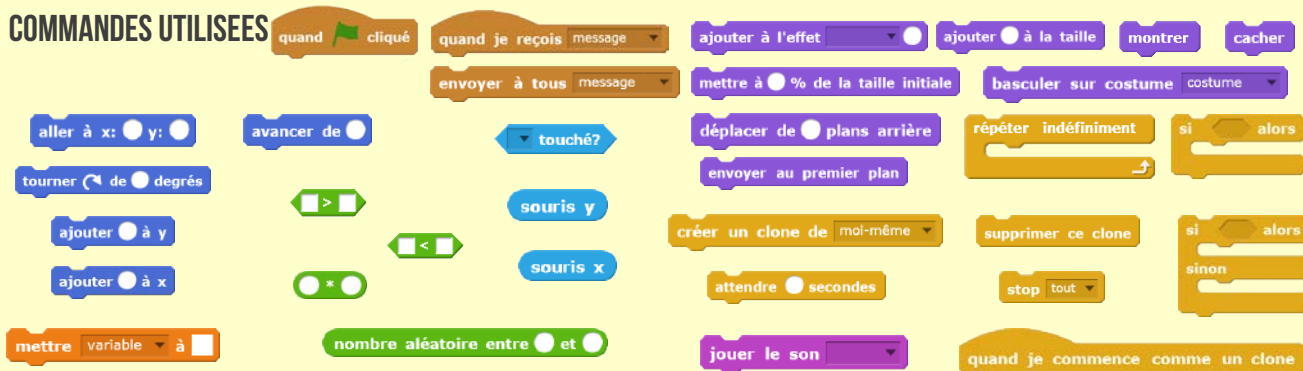

CLASSE


GROUPE DE
NIVEAUX

FAUT-IL
INTERNET?

| | | | | | |
|-------------------|---|--------------------|--------------------|-----|-----|
| Plusieurs séances | 4 | SCRATCH/Ordinateur | 5 ^{ème} + | N/A | non |
|-------------------|---|--------------------|--------------------|-----|-----|

COMMANDES UTILISEES



RESSOURCES DU PROJET :

Les ressources graphiques associées à ce projet sont :

Pour le lutin joueur :



Pour le lutin AI :



Pour le lutin cellule :



Pour le lutin fin :

La partie est finie !

Pour le lutin grille :

