



Objectif : décrire de façon la plus précise possible le programme afin de passer facilement à la programmation informatique (au codage).



L'idée

Un projet se démarre par des idées : Décrire le scénario à l'aide de phrases.

Afin de mettre en évidence les objets ou actions, on peut les souligner.

Le programme pose des questions sur les multiplications, on répond.
Si la réponse est juste, on gagne un point sinon on ne gagne rien.



Questions essentielles

Afin de trouver de bonnes idées, on doit se poser les bonnes questions.

Quel est l'objet principal ? Le personnage Alex
Comment le joueur va commander le programme ? En tapant une réponse sur le clavier
Quel est le principe du jeu (questions, déplacements, tirs...) ? Questions successives
Comment le joueur gagne ? 1 point à chaque bonne réponse
Comment le joueur perd ? Au bout de 10 mauvaises réponses
Quels sont les autres objets ? Les scarabées
Quand le jeu se termine t il ? Quand le scarabée de l'ordinateur est arrivé

Description par objets programmés



On décompose le projet en sous scénarios pour chaque objet :



Le personnage : Il choisi des devinettes au hasard. Il demande le résultat.



Le scarabée : Si la réponse est égale au résultat alors il avance.

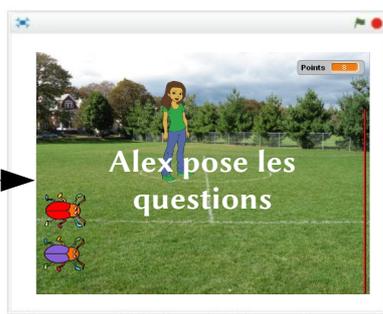
Description par croquis



On décrit le graphisme du jeu à l'aide de dessins :



On choisi la table



Alex pose les questions

Scarabée arrivé avant



Le joueur a gagné

Scarabée arrivé après

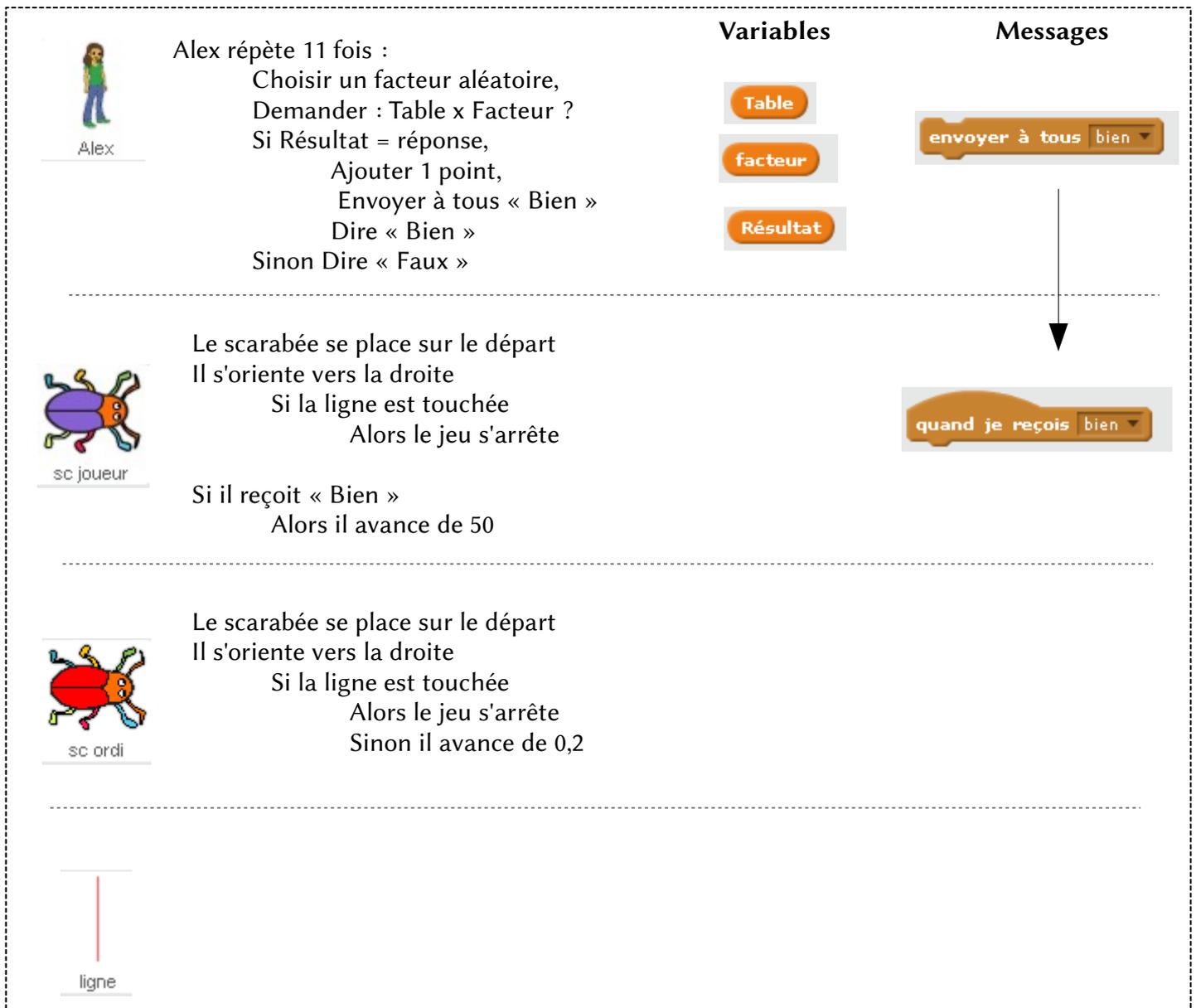


Le joueur a perdu

Les variables et les messages

Tout programme informatique a besoin de stocker des informations pour fonctionner.

De plus, les objets communiquent entre eux à l'aide de messages.



Améliorations du design

Qu'est ce qui rend le jeu plus facile ? Plus dur ?

Quel est le thème du jeu ? Quels sont les noms et logos qui symbolisent le jeu ?

Les commandes du jeu sont elles facilement utilisables ?