

Equipe						
Classe		Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5
Réflexion	Imaginer le jeu					
	Présenter le jeu sous forme de carte mentale					
Design	Recherche des images					
	Rechercher les musiques					
	Adapter les images :					
<i>Images</i>						
<i>Musiques</i>						
Programmation	Programmation du déplacement du joueur					
	Programmation de la gestion des vies					
	Programmation de la gestion du score					
<i>Obstacle :</i>						
<i>Obstacle :</i>						
<i>Obstacle :</i>						
<i>Obstacle :</i>						
Validation du jeu	Valider la fonctionnalité du jeu sous Scratch					
Analyse du capteur	Détecter les seuils analogique du capteur					
Programmation	Adapter le programme avec le capteur Analogique					
Validation finale du jeu	Valider le jeu					