



Fiche Lutin

Classe / Groupe : Equipe N° : Nom, prénom elv responsable :

Nom du jeu : Pacman

Carte d'identité du lutin

- Nom du Lutin : **Pacman**
- Type de lutin (personne, fruit ,...) : **Fromage**
- Niveau(x) concerné(s) : **1 et 2**
- Nombre de costumes : 3
- Caractéristiques des costumes :
 - ✓ **Pacman bouche ouverte**
 - ✓ **Pacman bouche fermée**
 - ✓
 - ✓ **Pacman mort**
 - ✓
- Sons ou musiques :

Evénement	Mange rond	Mort			
Son	Miam.mp3	Requiem.mp3			

Graphisme

• Etape	Recherche internet	Taille	Transparence	Couleur	
• Outil	Google	Photofiltre	Photofiltre	Photofiltre	
• Objectif	Trouver image	Dimensionner	Rendre fond transparent	Changer couleur	

Algorithme du lutin en pseudo-code

Eléments du scénario :

Pacman doit ramasser les morceaux de gruyère en se déplaçant dans le labyrinthe

.....
.....

Instruction à réaliser :

Début

SI → appuyée Alors
S'orienter vers la droite
Avancer de 10 pas

FIN SI

SI ↑ appuyée alors

[illegible][illegible]

- Mouvement → Avancer de ; Reculer de ; Monter de ; Descendre de ; Tourner de ; S'orienter vers
- Apparence → Montrer ; Cacher ; Mettre costume ; Mettre couleur ; Agrandir ; Diminuer taille ; Dire
- Son → Jouer le son ; Arrêter le son ; Régler volume à
- Stylo → Ecrire avec le stylo ; Relever le stylo
- Capteurs → Lutin touché ? ; Couleur touchée ? Distance ? Demander ? Souris pressée ?
- Contrôle → Répéter indéfiniment ; Répéter nombre de fois ; Répéter jusqu'à ; Si...Alors ; Si...Alors...Sinon... ; Attendre (sec) ; Attendre jusqu'à ; Stop
- Variable → Ajouter au score ; Oter au score