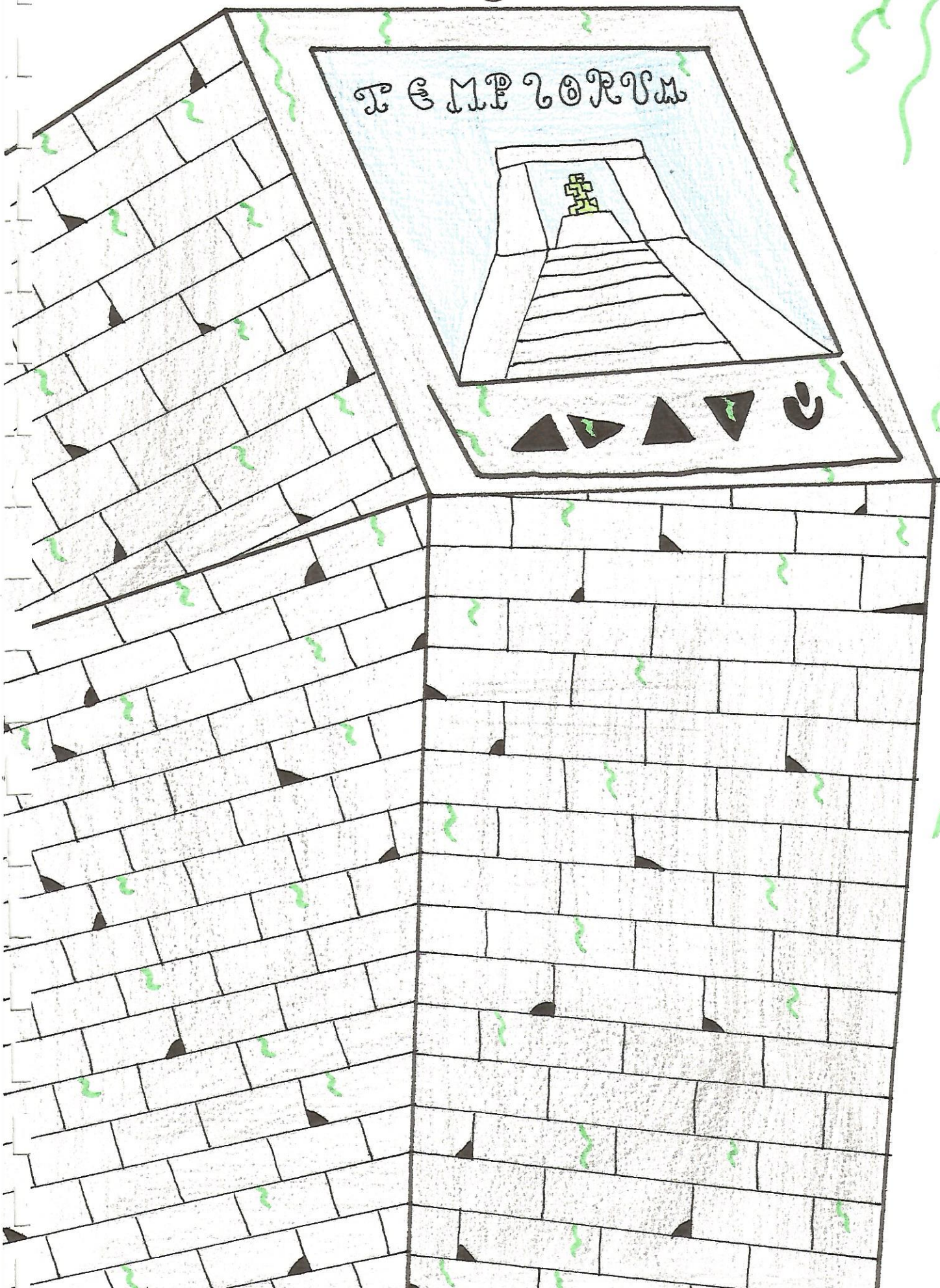


JEUX FABRIQUE

CARNET DE BORD



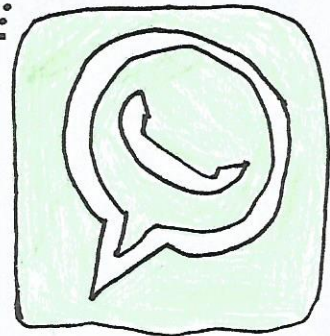
Carnet de bord Technologie

Lundi 3 janvier 2022 :

- Formation du groupe de travail pour le projet : Zachary, Gabriel, Tristan, Paul, Damien et Lucas.
- Création d'un groupe Whatsapp pour communiquer en dehors des cours.

Objectif du prochain cours : Choix du thème du jeu

Vendredi 7 janvier 2022 :



- Répartition des rôles de travail :

Programmation : Tristan

Musique : Paul et Zachary

Construction Borne d'arcade : Damien et Paul

Décoration Borne d'arcade : Damien et Gabriel

Graphisme du jeu : Paul

Carnet de Bord : Lucas

Magazine : Zachary et Lucas

- Le jeu vidéo sera sur le thème de la jungle et d'un temple Maya, ce sera un explorateur qui devra trouver un totem.
- Objectif du prochain cours : Dessiner chacun notre personnage

Lundi 10 janvier 2022 :

- Découverte du personnage de Tristan.
- Continuation de la programmation.



Lundi 17 janvier 2022 :

- Découverte des personnages de Damien, Zachary et Lucas.
- Début de la programmation du menu du jeu.

Objectif du prochain cours : Commencer à réfléchir au design de la borne.

Vendredi 21 janvier 2022 :

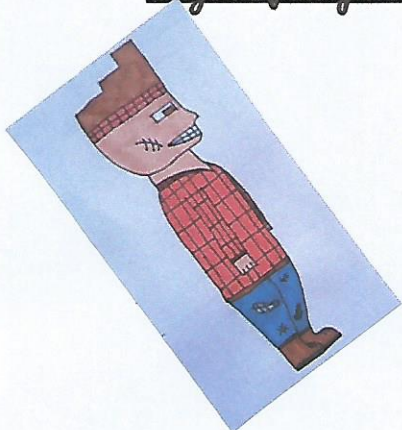
- Modélisation de la borne sur sketchup.
- Pixellisation du fond d'écran pour les niveaux.
- Continuation de la programmation.

Objectif du prochain cours : Imagination des différents niveaux.

Lundi 24 janvier 2022 :

- Création des niveaux au format papier.
- Finalement il n'y aura qu'un seul personnage et ce sera celui de Tristan.

Objectif du prochain cours : Réfléchir chacun à un nom pour le jeu.



Lundi 31 janvier 2022 :



- Programmation du personnage.
- Choix du nom du jeu, ce sera Templorium. ("temple" en latin).

Vendredi 4 février 2022 :

- Décision de ce que nous allons faire pendant les vacances :
Faire la borne d'arcade en bois.
Début de la réalisation du carnet de bord au propre.
Définir la musique du jeu.
Création de l'histoire du jeu.

Lundi 21 février 2022 :

En arts plastiques :

- Découverte de la borne d'arcade en bois.
- Début de la décoration de la borne.

En technologie :

- Découverte de la musique.



Lundi 28 février 2022 :

En technologie :

- Histoire du personnage.
- Choix du nom du personnage: LAZIMA
- Programmation du premier niveau.
- Zachary et Lucas se chargeront du magazine.

En arts plastiques :

- Décoration de la borne d'arcade.

Vendredi 4 mars 2022 :

- Début du magazine.
- Continuation de la programmation des niveaux.

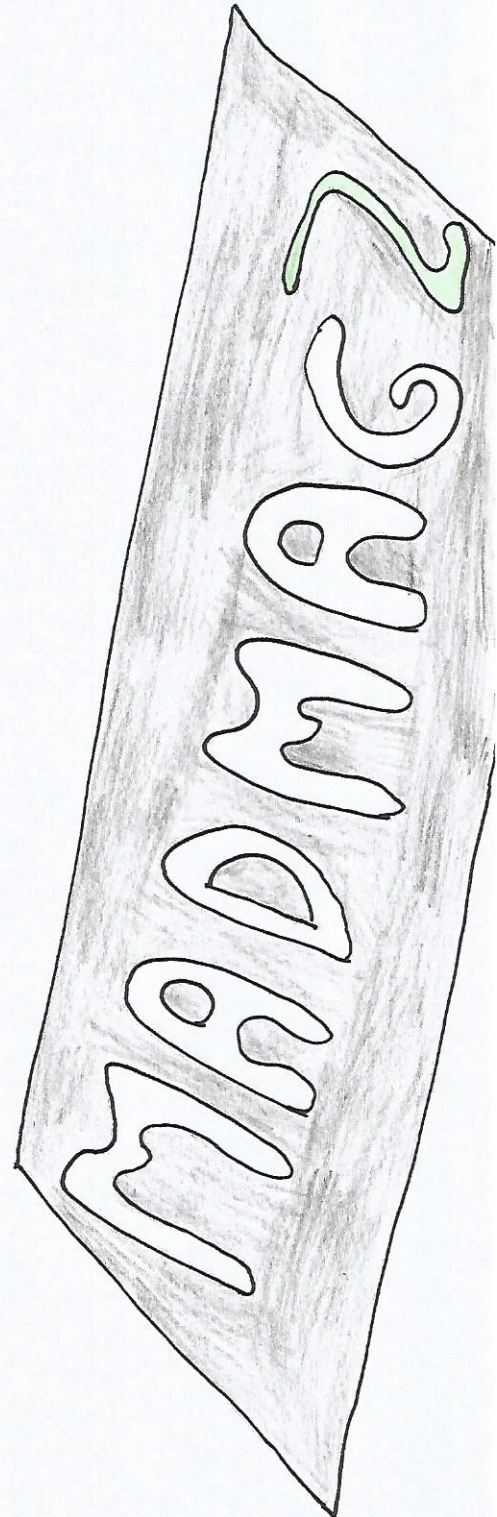
Lundi 7 mars 2022 :

En technologie :

- Continuation du magazine.
- Programmation du deuxième niveau.
- Imagination du décor de la borne sur sketchup.

En arts plastiques :

- Décoration de la borne.
- Création du nom au propre pour le coller sur la borne.



Mercredi 9 mars 2022 :

En français :

- Imagination de la pièce de théâtre.



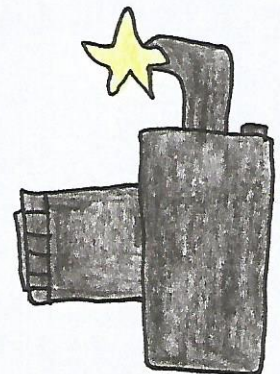
Vendredi 11 mars 2022 :

En français :

- Choix des costumes.

Lundi 14 Mars 2022 :

- Prise des photos pour le magazine.
- Continuation de la programmation.
- Découverte de tous les textes pour le magazine.



Mardi 15 mars 2022 :

En français :

- Mise au point du scénario et de son écriture.

Vendredi 18 mars 2022 :

- Fin du magazine.
- Fin du Carnet de Bord.
- Fin de la programmation.
- Commencement des répétitions en classe puis chez Paul.

Lundi 21 mars 2022 :

- Présentation finale du projet.

