



Démonstration d'un jeu créé par un élève

publié le 21/11/2017

Version démo d'un jeu informatique codé par un élève du

collège

Descriptif :

Version démo d'un jeu informatique codé par un élève du collège

Voici la présentation que vous propose l'élève Aymerick Jossier, élève de Cinquième du collège Romain Rolland, pour la version de démonstration du jeu informatique qu'il a codé :

« Découvrez la démo du "Matou MATOUX : Contre M. Requin", un jeu créé par la société Mimick Production inventée par Aymerick JOSSIER, qui marche sur l'application "Scratch 2" qui vous permettra d'apprendre les nombres relatifs beaucoup plus ludiquement. Attention, ce n'est que la version de démonstration ! Cela veut dire qu'il faudra attendre pour essayer la version complète. Je tiens à préciser qu'il faudra aussi l'application "Scratch 2" pour pouvoir lancer mon jeu.

Au revoir et merci d'avance d'y jouer. »



matou_mathoux_demo (Zip de 195.4 ko)

Pour une présentation du logiciel Scratch 2.0 : <http://www.tice-education.fr/index.php/tous-les-articles-et-ressources/articles-informatiques/795-scratch-2-0-la-programmation-en-ligne-facile-pour-les-lyceens> ↗



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.