

Etat de l'art



Jérémy Fievet
Laurine Drodzinski
N1P1 - B

Table des matières

Description.....	1
1 joueur.....	2
2 joueurs.....	2
Développement.....	3
Minimum.....	3
Objectif.....	3
Idéal.....	3
Originalité.....	3
Logiciels proches.....	4
Bibliographie.....	4

Dinogo

Description

Dans le cadre de notre projet de semestre 1, nous avons opté pour un jeu sous la forme d'un questionnaire à choix multiples ciblant les élèves de primaire, ce jeu se nomme Dinogo. L'élève a pour objectif de construire le plus de dinosaures Lego® possible dans un temps imparti, pour cela il doit répondre à une série de questions où chaque bonne réponse lui apportera une pièce. De plus si l'élève enchaîne plusieurs bonnes réponses il ne gagnera pas une pièce mais plusieurs pièces d'un coup.

Le thème par défaut porte sur toutes les matières, cependant le professeur aura la possibilité de créer lui-même ses questions¹.

Il sera également possible de choisir un mode difficile en plus de celui par défaut. Celui-ci aura pour conséquence de modifier le temps mis à disposition de l'élève.

Le score de l'élève sera enregistré en fin de partie pour qu'il puisse se situer dans un classement regroupant les scores des autres élèves ayant déjà joué.

Le jeu inclura deux modes de jeu:

¹ à l'aide d'un fichier CSV (Comma-separated value)

1 joueur



Illustration 1: Aperçu du futur mode un joueur

Ce mode sera composé d'un minuteur, du nombre de dinosaures construits, d'un aperçu de la construction en cours ainsi que du pourcentage de l'avancement de celle-ci, et pour terminer il y aura une question, accompagnée d'une liste de cinq réponses. L'élève fera son choix à l'aide des touches AZERT.

2 joueurs

Nous retrouvons les mêmes éléments que dans le mode un joueur. La seule différence est que ce mode est adapté à deux joueurs au lieu d'un.

La plupart du temps les élèves ne répondront pas aux mêmes questions.

Le deuxième joueur pourra faire son choix à l'aide des touches HJKLM.

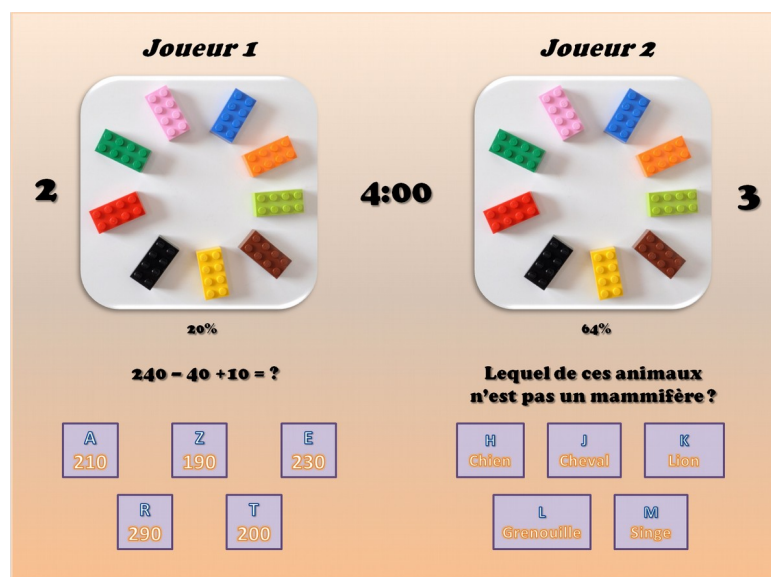


Illustration 2: Aperçu du futur mode deux joueurs

Développement

Minimum

Nous voudrions au minimum développer une version du jeu en mode texte dans lequel les dinosaures seraient formés de simples caractères.
Les questions, stockées dans un fichier CSV², ne seraient pas tirées aléatoirement.
Le jeu ne comporterait qu'un mode de jeu, le mode un joueur, et un seul niveau de difficulté.
Enfin, les bonus et malus ne seraient pas présents, l'élève ne gagnerait donc qu'une pièce à la fois .

Objectif

Notre objectif serait plutôt de réaliser un jeu un peu plus complet, cependant il resterait toujours en mode texte.
Cette fois-ci les questions sortiraient de façon aléatoire et le jeu comporterait deux modes, un et deux joueurs, ainsi que deux niveaux de difficulté.
Un système de bonus et de malus serait incorporé, ce qui permettrait à l'élève d'avancer plus ou moins vite en fonction de ses réponses.
Enfin, le professeur pourrait créer ses propres questions dans un fichier CSV.

Idéal

L'idéal serait de réaliser le jeu en mode graphique, car nous pourrions afficher de vraies pièces Lego®.
Serait également ajouté un système de mémoire des scores. L'élève pourrait donc se situer dans un classement où se trouverait le score des autres élèves.
Puis, pour terminer, il serait intéressant que les scores soient automatiquement partagés sur tous les ordinateurs de la salle.

Originalité

Nos recherches nous ont permis de constater que la plupart des jeux étaient des applications web en ligne où le professeur ne pouvait pas modifier les questions en fonction de son cours. De plus, les jeux découverts ne proposaient à l'enfant qu'un simple score calculé en fonction de ses bonnes réponses. Aucun autre stimuli³ ne lui était présenté afin qu'il ai un feed-back⁴ plus pertinent sur ses réponses qu'un simple score augmentant à chaque bonne réponse.

2 Comma-separated values

3 Facteur externe ou interne capable de déclencher une réaction donnée / excitation

4 Rétroaction

Contrairement à ces jeux, notre projet proposera un objectif plus ludique: construire le plus de dinosaures possible. Par ailleurs l'utilisation des pièces Lego® accentuera cet aspect ludique. De plus le mode deux joueurs poussera les élèves à faire de leur mieux pour battre leurs camarades.

Il n'existe donc apparemment pas de jeu comme le notre, c'est-à-dire proposant la construction de diverses choses en Lego® à l'aide d'un questionnaire.

Il existe cependant de multiples jeux fonctionnant avec des questionnaires, des quizz...etc

Logiciels proches

Nous en avons sélectionné quelques-uns qui se rapprochent plus ou moins de notre jeu:

- **Francetvéducation:**
 - Description:
Série de questions ayant pour but d'apprendre en s'amusant. Les thèmes portent sur les objets, la matière et le vivant.
- **Atout P'tit Clic:**
 - Description:
Ensemble de petits jeux éducatifs portant sur divers thèmes, comme les mots, les syllabes, les nombres, la logique...etc
L'enfant participe à une aventure avec un scénario, des missions, des héros et un univers animé et coloré.
- **Lego Duplo Zoo:**
 - Description (par The LEGO Group):
Jeu de réflexion et de construction pour enfants âgés de 2 à 5 ans. L'enfant suit les aventures du lapin, de la girafe et du lion DUPLO et doit aider les personnages à progresser en relevant des défis comme la construction de routes, de ponts, de voitures...etc
C'est un jeu de logique et d'exploration.

Index des illustrations

Illustration 1: Aperçu du futur mode un joueur.....	2
Illustration 2: Aperçu du futur mode deux joueurs.....	2

Bibliographie

Documents électroniques:

- Liens vers les jeux:
 - [France tv education](#)
 - [Atout p'tit clic](#)
 - [Lego duplo zoo](#)
- Autres liens:
 - [Charte Lego®](#)