# INFORMATIONS GENERALES

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Elève:** | Nom: | Rey | Prénom: Thomas |
| **Lieu de travail:** | ETML | | |
| **Période de réalisation :** | 35 | | |
| **Horaire de travail :** | 12h45-17h00 tous les jeudis | | |
| **Nombre d'heures :** | 26h | | |

# PROCÉDURE

* L’élève réalise un travail personnel sur la base d'un cahier des charges selon le niveau des priorités.
* Le cahier des charges est approuvé par un enseignant. Il est en outre présenté, commenté et discuté avec l’élève.
* L’élève est entièrement responsable de la sécurité de ses données.

# TITRE

|  |
| --- |
| Doodle Sus |

# SUJET

|  |
| --- |
| Réalisation d’un jeu Doodle Jump en assembleur |

# MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

|  |
| --- |
| 1 PC sur Windows 10  Simulateur dauphin  Internet  Suite office |

# PRÉREQUIS

|  |
| --- |
| Aucun |

# DESCRIPTIF DU PROJET

L’utilisateur contrôle un personnage qui saute automatiquement et doit aller le plus haut possible.

* L’utilisateur peut se déplace de gauche à droite et inversement.
* La partie prend fin quand l’utilisateur touche le bas de l’écran.
* Le score augmente au fur et à mesure que l’utilisateur grimpe.

Si le temps le permet.

* Si le personnage touche le bord de l’écran, alors il passe de l’autre côté.

# POINTS TECHNIQUES ÉVALUÉS

|  |
| --- |
| * Code assembleur |

# VALIDATION

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Lu et approuvé le : | Signature : |
| Elève : |  |  |
| Enseignant : |  |  |