

Créer ta France

Inspiration :

Pour le concept du jeu, nous nous sommes tournée vers des jeux de gestion de complexe, d'une ville ou d'un pays entier. Que ce soit par la gestion de l'économie, par le développement de nouvelles technologie ou même du bonheur générale des citoyens, nous voulons offrir au joueur différent moyen pour remporter la victoire.

Civilization



Tropico



En quoi le projet correspond au attentes pédagogique :

Le point vue pédagogique est l'histoire de France, l'histoire est un éléments majeure de nos vie, comprendre pourquoi et comment nous en sommes arrivé là. L'apprentissage des dates, personnage et événement historique par le jeu est un très bon moyen d'apprendre et d'intéressé.

Type de question :

Comment appelle-t-on le roi Louis XIV ?

A quelle occasion la tour Eiffel a-t-elle été construite?

Départ du jeu :

Budget : établie de base

bâtiment construit : mairie / hotel de ville / capitale

But a accomplire pour gagner :

Technologie ou Bonheur des citoyens ou Économie à 100%

Choses à gérer pour accomplire l'une des tâches :

- Technologique : Éducation, Industrie, innovation/invention
- Économie : Éducation, Tourisme, Industrie, marché, bourses
- Bonheur : Éducation, loisir

Défaite :

- Un paramètre est à 0%

A faire	Faisable	Folie
gestion des différents paramètres (Budget, point technologique, point de bonheur)	créer des jauges graphique dans le terminal pour un rendu plus visuel	interface graphique du projet
Question poser et qui rapporte un certain nombre de point		Pouvoir jouer contre un bot et le premier qui remplit les conditions à gagner
Ne pas poser deux fois la même question		
événement aléatoire (sans possibilité d'agir)	événement aléatoire (avec possibilité de faire des choix)	Gestion des événements aléatoire en fonctions des bâtiment posséder
allouer un budget en fonction des points de chaque catégories	Proposer au joueur de répondre : Cash, carré ou duo (pour les questions sur des valeur numérique)	Question de plus générale sur des actions aléatoire (discours, réunion,...) qui rapporte en fonction du contexte (industrie,education, economie,...)
allouer un budget de base pour le joueur		
Pouvoir construire des bâtiments en fonction d'une liste donné	Représentation par interface des bâtiments sur une carte/grille	
effacez de la liste les éléments déjà construit	Proposer des évolutions des bâtiments déjà construit	
gérer les points donné par les bâtiment	créer une fluctuation des points donné en fonction de différent facteur (l'éducation rentable apres plusieurs année contrairement à l'industrie..)	
A chaque tour déduire le coût des bâtiments présent sur la grille		

Événement aléatoire : envahisseur/pilleur, crise économique, JO, exposition universelle, sport, guerre