**Objectif du projet**

Ecrire un programme qui simule le jeu MARIO

**Travail demandé**

Vous devez vous partager les tâches au sein de l’équipe pour élaborer un programme qui :

* Affiche une page d’accueil ( Start , Quit..)
* Affiche le décor
* Affiche les obstacles (blocs et pièges)
* Affiche le personnage en position de départ
* Permet au joueur de déplacer MARIO dans le décor (défilement horizontal du décor + sauts etc).
* Affiche un chronomètre
* Retour au début du niveau et suppression d’une vie si MARIO tombe sur un piège ou si Chronomètre=0
* Affiche Game Over si plus de vie puis retour au menu

Option : 2 ou 3 niveaux, pièces à collecter pour obtenir des vies, sons

**Production élève attendue**

Le programme du jeu MARIO ( ne pas oublier les commentaires).

Chaque élève doit élaborer un dossier personnel comprenant :

* Un rappel du projet
* Les règles du jeu que vous avez choisies
* Un exposé rapide des travaux effectués par les autres membres de l’équipe
* Un exposé des ses travaux personnels :
  + Un algorithme ( ou algorigramme) associé au programme principal
  + Le rôle des fonctions élaborées par l’élève et des variables utilisées.
  + Les algorithmes (ou algorigrammes) associés à ces fonctions
* Une conclusion contenant par exemple les améliorations envisageables.

Chaque élève doit préparer une présentation (type powerpoint) pour l’oral.

.