

## Cahier des charges

### En équipe

Création d'un atelier d'initiation au langage Processing :

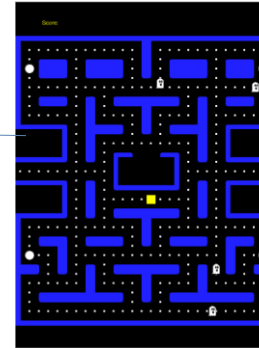
Coder un jeu (ici un Pac-Man-like)

Commenter le code pour l'initiation

Adapter le code aux exercices

Créer un document d'exercices

## Rendu final



### ① Faire apparaître le plateau

En exécutant le code du jeu pour la première fois, tu remarqueras que rien ne s'affiche après l'écran de chargement. Il est donc impossible de jouer pour le moment.

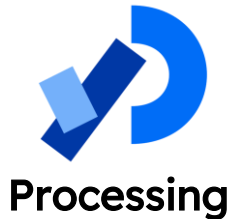
En te rendant dans la fonction `draw()` du fichier `Pacman`, tu pourras remarquer que le jeu possède plusieurs "états". Le premier concerne l'écran de chargement et le deuxième contrôle les différents affichages et actions en jeu. Pour la déterminer, on utilise la structure de contrôle `switch` permettant d'interroger une variable sur son contenu et exécuter une certaine partie du code en conséquence. Ici, c'est la variable "status" qui contient les différents états du jeu. Or, il semblerait que la dernière valeur testée ait voulu nous jouer un mauvais tour :

```
case "You're not Playing":
```

Il suffit alors de remplacer le contenu entre guillemets (ligne 108 du fichier `Pacman`) par "Playing" et le tour est joué !

## Atelier d'initiation

### Méthodes et technologies



### Compétences

Gestion de la difficulté  
20 %

Pédagogie  
20 %

Processing  
30 %

Travail d'équipe  
30 %