



## RÈGLES ET CONSEILS

Durant l'épreuve de la Nuit du c0de, vous disposerez de 6 heures pour créer un jeu avec Scratch. Pour cela, vous devrez utiliser l'un des univers de jeu mis à votre disposition. Ces univers de jeu ne contiennent aucun script, mais possèdent de nombreux lutins, des scènes et des sons.

### Les règles

- Vous êtes totalement libre de créer le jeu que vous voulez. Soyez créatif !
- Vous ne pouvez créer votre jeu qu'à partir des éléments que vous trouvez dans l'univers de jeu de départ sans rien y ajouter de l'extérieur.
- Il n'est pas autorisé d'importer des lutins, scènes ou sons (de la bibliothèque Scratch ou depuis Internet) dans votre projet. Seuls ceux fournis dans l'univers de jeu doivent être utilisés.
- Il n'est pas autorisé de regarder ou copier/coller des scripts d'autres projets de la plateforme Scratch ou de votre ordinateur.
- Il n'est pas autorisé d'aller chercher des tutoriels (vidéos ou autres) durant l'épreuve : les codes doivent venir de vous.
- Vous n'êtes absolument pas obligé d'utiliser tous les lutins, scènes ou sons de l'univers de jeu.
- Vous avez le droit de dupliquer des lutins si vous en avez besoin.
- Les éléments du jeu vous suggèrent peut-être de créer un jeu que vous connaissez déjà, mais vous êtes tout à fait libre de proposer autre chose.
- Vous avez le droit de demander de l'aide aux professeurs qui encadrent l'épreuve. Ils ne vous donneront pas un script complet, mais certainement de bons conseils pour avancer. Soyez patients : lorsque vous avez travaillé pendant plusieurs heures sur un projet, il est très difficile pour quelqu'un qui le découvre de répondre à une question du genre « *pourquoi ça n'ajoute pas un point lorsqu'il saute ?* » ou « *pourquoi il disparaît ?* ».
- Vous avez le droit de demander de l'aide à vos camarades des autres équipes participantes. La Nuit du c0de est un événement festif et l'entraide est fortement recommandée.
- Vous avez le droit de faire des « retouches » graphiques mineures sur les lutins ou les scènes : symétrie, rotation, changer une couleur, déformer, ajout de texte... attention de ne pas y passer trop de temps. Il est quand même conseillé d'éviter : il y a suffisamment de lutins (et certains ont beaucoup de costumes) pour trouver ce dont vous avez besoin.
- Vous avez le droit de créer des lutins qui servirait de « capteur » lors des déplacements (juste un rectangle ou un cercle) ou des lutins « texte ».

## Quelques conseils

- Avant de vous lancer dans le code, prenez le temps d'imaginer votre jeu. Passez en revue tous les lutins, tous leurs costumes (qui sont parfois nombreux) et tous les sons. Prévoyez de réaliser rapidement une version simple, mais jouable de votre jeu. Puis, si vous en avez le temps, rajoutez au fur et à mesure des éléments de complexité : niveau de difficulté, scores, son, etc.
- Vous travaillez à deux ou trois : organisez-vous pour être les plus efficaces possible.
- **Pensez à sauvegarder !** Et surtout, effectuez régulièrement **des copies incrémentées** (version 1, 2, 3...) de votre jeu à chaque amélioration majeure (qui marche). Scratch ne permet pas d'annuler des modifications...
- Pensez à donner **un descriptif de votre projet** sur la page du projet (ou dans une intro du jeu) : il serait dommage que le jury n'arrive pas à jouer à votre jeu, car il ne savait pas qu'il fallait diriger l'extraterrestre avec la souris...
- N'oubliez pas de faire des pauses, d'aller voir ce que font les autres, de boire et de manger !
- Et puis surtout, rappelez-vous : c'est un jeu ! **Amusez-vous !**

## IMPORTANT : avant la fin de l'épreuve

Avant la fin de l'épreuve :

- **Partagez votre jeu** en cliquant sur le bouton orange « Share »
- **Enregistrez votre jeu** sur le site de la Nuit du c0de.

Pour enregistrer votre jeu sur le site de la Nuit du c0de, un lien vous sera fourni par les enseignants. Ce lien vous amènera sur la page d'enregistrement. Sur cette page, vous devrez indiquer le **nom de votre équipe**, votre **catégorie** et **l'identifiant de votre projet**. L'identifiant du projet est la suite de chiffres présente dans son adresse.

Exemple: si l'adresse est `https://scratch.mit.edu/projects/6535/`, l'identifiant est 6535.

### NOM DE L'ÉQUIPE \*

Choisir un nom d'équipe de 20 caractères maximum et sans caractères spéciaux.

### CATÉGORIE \*

choisir...



### IDENTIFIANT DU PROJET \*

L'identifiant du projet est la suite de chiffres présente dans son adresse.

Exemple: si l'adresse est "scratch.mit.edu/projects/6535/", l'identifiant est "6535"



## Critères d'évaluation de votre jeu

Tous les jeux créés dans votre établissement seront testés et évalués. Par catégories, les premiers de chaque établissement participeront à un classement international.

Les critères sont :

- La jouabilité **! les jeux non jouables ne seront pas évalués !**
- Originalité / créativité
- Richesse / complexité
- Respect des consignes

**Très bonne Nuit du c0de à tous !**