


Compte rendu sur les mini jeux

J'avais pour but de réussir tout les niveau de plusieurs mini jeux quadrillé donc d'amener une créature d'un point A a un point B grace a des blocs de mouvement.

Le principal problème sur le jeu est que des blocs sont ajoutées voir modifier avec des effets différent le long des niveaux. Les premiers niveaux ce font facilement car on nous laissent autant de blocs que nécessaire pour réussir le niveau sans grande difficulté de compréhension mais plus on avance dans les niveaux et plus les blocs deviennent compliquer a comprendre car par exemple au niveau 3 le cochon est mis dans un angle ce qui nous rajoute la fonctionnalité de tourné soit a gauche, soit a droite ce qui peut porter a la confusion. Au niveau 6 on ajoute la fonctionnalité répéter ce qui augmente considérablement la difficulté des niveaux et répétant des actions et alors comprendre que l'on doit mettre des codes en dehors de l'action de repeter. A partir du niveau 9 le jeu nous impose des blocs qui ne sont pas changeable mais que l'on peut changer de placé ce qui augmente beaucoup la difficulté (nombreuse mort a ce niveau). Au niveau 14 on inclus une sorte de détecteur qui identifie les zones que l'on choisi (par exemple si on mets a gauche, il détectera a gauche). Le niveau 20 peut etre a la fois difficile est simple car on nous impose beaucoup de blocs mais reste plutot simple comparer au niveau 9 pour moi.

Even top universities teach block-based coding (e.g., [Berkeley](#), [Harvard](#)). But under the hood, the blocks you have assembled can also be shown in JavaScript, the world's most widely used coding language:



```
moveForward();  
moveForward();
```

Le jeu met a disposition des blocs de mouvement qui sont en fait des lignes de codes cachées. Sans le savoir on se retrouve à faire du code mais simplifier.

Ce jeu ma rappeler mes séances scratch du collège tout en utilisant des licences qui parle au petit comme angry bird ou encore plant vs zombie.