

JEU ÉDUCATIF POUR L'APPRENTISSAGE DE L'INFORMATIQUE

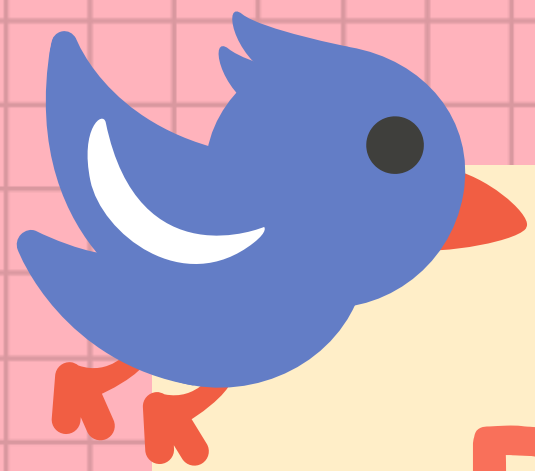
RÉALISÉ PAR:

Mariem kah 22068
Toutou Mouslih 22072
Weva nahi 22046
Zeinebou Saleh 22065

ENCADRÉES PAR :

Dr.Mohamed Lamine Ahmed Sidi
Dr.Cheikh Dhib

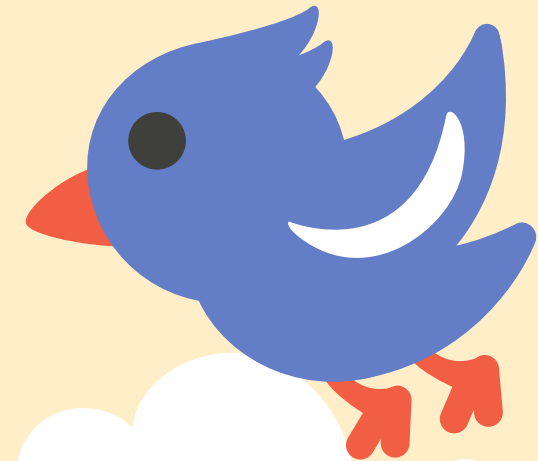
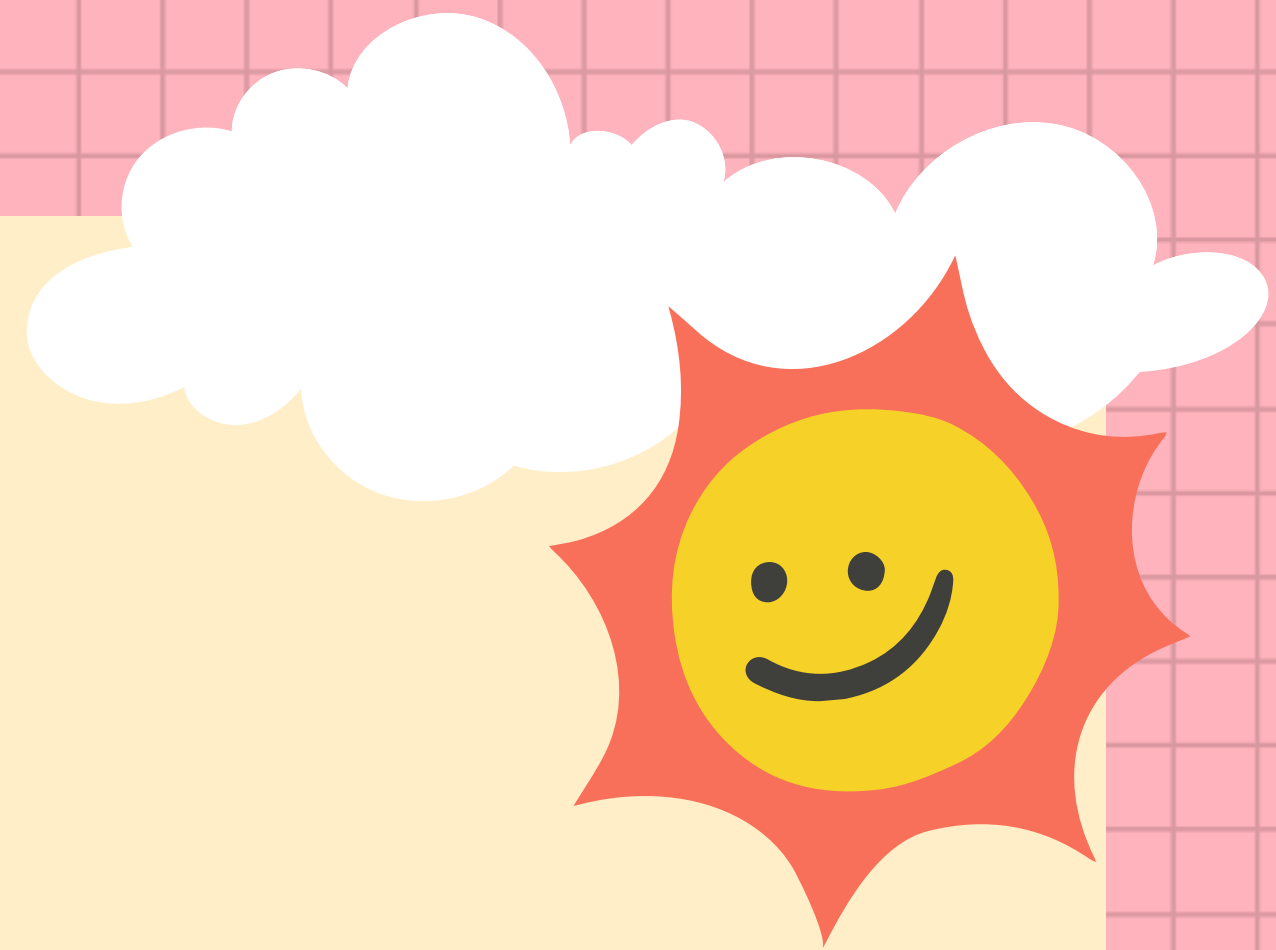




PLAN

PLAN DE LA PRESENTATION

1. Introduction
2. Objectifs
3. Démonstration
4. Implémentation
5. Conclusion





INTRODUCTION

Notre projet propose un jeu éducatif en informatique pour rendre l'apprentissage ludique et engageant. En combinant les jeux vidéo avec l'enseignement de concepts clés comme la programmation et la logique algorithmique, nous visons à stimuler la curiosité et la créativité des élèves grâce à des défis progressifs et à la gamification.

OBJECTIFS

1. Proposer un outil interactif et ludique pour l'apprentissage de l'informatique
2. Offrir des QCM infinis pour renforcer les connaissances des étudiants
3. Encourager la maîtrise des concepts informatiques de base





2.

**Offrir des QCM infinis pour
renforcer les connaissances des
étudiants**





DÉMONSTRATION

TREE



IMPLÉMENTATION

Technologies et Environnements



C-sharp



Unity



Visual Studio



GitHub



Cartoon Animator



CONCLUSION

Notre jeu éducatif infini vise à transformer l'apprentissage de l'informatique en une expérience engageante et ludique. En combinant des QCM variés avec des éléments de gamification, nous permettons aux étudiants de renforcer leurs compétences informatiques tout en s'amusant.



PERSPECTIVES FUTURES



- **Aimant à Pièces** : Introduction d'un aimant à pièces pour augmenter l'interactivité et les récompenses.
- **Bouclier d'Invincibilité** : Développement d'un bouclier permettant de rendre le personnage invincible temporairement, ajoutant ainsi de nouvelles dynamiques de jeu.
- **Divertissement Amélioré** : Continuer à rendre le jeu plus divertissant avec de nouvelles fonctionnalités et défis.

MERCI
BEAUCOUP

