



## RÈGLES ET CONSEILS

Durant la NDC, 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

#### IMPORTANT

- Les univers de jeu et les liens fournis sont **confidentiels**. Ils ne doivent être partagés avec personne pendant ou après la NDC.
- Le titre de votre jeu doit être le nom de votre équipe. Les mots suivants ne doivent apparaître ni dans le titre ni dans les champs « Instructions » ou « Notes et Crédits » de votre jeu (ou des différentes versions de votre jeu): « nuit », « code », « c0de », « 2023 », « NdC », « ndc ».
- Le respect des consignes fait partie de l'évaluation du jeu.

- **Vous devez choisir un univers de jeu parmi ceux proposés.** Prenez le temps de bien étudier les différents univers de jeu (lutins, costumes, décors...) avant d'en choisir un. Une fois votre choix fait, cliquez sur « Remix ». Cet univers « remixé » devient le point de départ de votre jeu. Vous ne pouvez créer votre jeu qu'à partir des éléments que vous trouvez dans l'univers de jeu que vous avez choisi sans y ajouter aucun élément extérieur.
- **Vous devez écrire une courte documentation (ou mode d'emploi) de votre jeu.** Cette documentation doit être placée dans le champ « Instructions ». La documentation fait partie de l'évaluation du jeu.
- **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 « remixé » doivent être utilisés.
- **Il n'est pas autorisé** de regarder ou de copier/coller des scripts d'autres projets trouvés sur la plateforme Scratch ou sur votre ordinateur.
- **Il n'est pas autorisé** d'importer des ressources extérieures.
- **Il n'est pas autorisé** d'aller chercher des tutoriels sur internet ou sur votre ordinateur.
- **Il n'est pas autorisé** d'utiliser des notes personnelles ou de la documentation papier.
- **Il est autorisé**, et même conseillé, de demander de l'aide aux enseignants qui encadrent la NDC. Ils ne vous donneront pas un code complet, mais certainement de bons conseils pour avancer.
- **Il est autorisé**, et même conseillé, de demander de l'aide à vos camarades des autres équipes participantes. La NDC est un événement festif et l'entraide est fortement recommandée.
- 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 faire des « retouches » graphiques mineures sur les lutins ou les scènes: symétrie, rotation, changer une couleur, déformer, ajout de texte... mais attention à 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 serviraient de « capteur » lors des déplacements (juste un rectangle ou un cercle) ou des lutins « texte ».
- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les lutins, scènes ou sons de l'univers de jeu.
- Vous êtes totalement libre de créer le jeu que vous voulez. Soyez créatif !

## QUELQUES CONSEILS

- Avant de vous lancer dans le code, prenez le temps d'imaginer votre jeu. Passez en revue tous les lutins et tous leurs costumes (qui sont parfois nombreux). 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...
- N'oubliez pas de faire des pauses, d'aller voir ce que font les autres, de boire et de manger !
- **Et surtout, rappelez-vous : c'est un jeu ! Amusez-vous !**

## IMPORTANT : À LA FIN DES 6H

### Cas 1: si vous avez créé votre jeu en ligne avec un compte Scratch

- Partagez votre jeu en cliquant sur le bouton orange «Partager» («Share» en anglais).
- Enregistrez votre jeu sur le site de la NDC.

Pour enregistrer votre jeu sur le site de la NDC, un lien vous sera fourni. 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"

Après avoir déposé votre jeu, vous n'aurez plus le droit de le modifier. Les jeux modifiés après le dépôt ne seront pas évalués.

### Cas 2: si vous avez créé votre jeu sans connexion internet

Rendre le fichier **.sb3** en suivant les consignes fournies par votre enseignant.

## CRITÈRES D'ÉVALUATION

Chaque critère est noté sur 5:

- Jouabilité ~ un jeu qui ne marche pas ne sera pas évalué ~
- Richesse / Complexité
- Originalité / Créativité
- Respect des consignes / Documentation