**Déroulement du projet NSI**

Salut Enzo, du coup j’ai un peu cherché une idée de projet ce week-end et je pense avoir trouvé quelque chose de sympa, tu me dis si tu as pensé à quelque chose d’autre en particulier ☺

Le jeu serait un peu comme Mario Bros je pense que tu vois ce que c’est ; l’objectif du jeu est de délivrer la princesse à la fin, et évidemment le personnage de départ devra franchir des obstacles, des attaques d’ennemis et des pièges avant d’arriver au but.

Dans le jeu Mario a un compteur de vie avec 5 points de vie dessus, et évidemment s’il n’a plus aucun point, la partie est perdue. Au départ compteur = 5, bien sûr.

Mario doit franchir plusieurs salles (un peu comme le modèle du prof) mais il peut tomber sur des pouvoirs qui peuvent l’aider à combattre les ennemis (genre fleur de feu ou feuille Tanooki si tu connais). Je te propose le plan suivant :

• Salle 1 : « Mario se retrouve dans une impasse. Il y a 3 portes face à vous ; laquelle ouvrez-vous ? »

* Gauche : salle 2
* Milieu : salle 3
* Droite : salle 4

• Salle 2 : « 2 pouvoirs se présentent à vous : lequel choisissez-vous ? »

* Fleur de feu : salle 1
* Feuille Tanooki : salle 1

• Salle 3 : « Vous arrivez dans une pièce envahie de Goomba : que faites-vous ? »

* Combattre : si pouvoir = fleur de feu, salle 5, sinon compteur = -1 et salle 1
* Fuir : salle 4

• Salle 4 : « Un Boo vous a repéré depuis le fond de la salle : que faites-vous ? »

* Combattre : si pouvoir = feuille Tanooki, salle 5, sinon compteur = -1 et salle 5
* Faire demi-tour : salle 1
* Distraire le Boo : pouvoir = 0 et salle 5

• Salle 5 : « Au terme d’un long couloir vous tombez sur un embranchement : où allez-vous ? »

* Gauche : salle 6
* Droite : salle 7

• Salle 6 : « Un mystérieux bloc doré s’offre à vous, que faites-vous ? »

* S’emparer du bloc : pouvoir = fleur de feu OU pouvoir = feuille Tanooki (aléatoire) et salle 9
* Continuer son chemin : salle 8

• Salle 7 : « Une plante Piranha vous menace, que faites-vous ? »

* Combattre : si pouvoir = fleur de feu, salle 8, sinon compteur = -1, pouvoir = 0 et salle 8
* Fuir : salle 5

• Salle 8 : « Un dragon vous crache une boule de feu, que faites-vous ? »

* Repousser l’attaque : si pouvoir = feuille Tanooki, salle 9, sinon compteur = -3, pouvoir = 0 et salle 7
* Fuir : compteur = -1 et salle 9

• Salle 9 : « Vous vous retrouvez à nouveau devant 2 portes, laquelle choisissez-vous ? »

* Gauche : salle 10
* Droite : salle 11

• Salle 10 : « Vous tombez par mégarde sur un ressort qui vous propulse au début du jeu »

* Retour en salle 1

• Salle 11 : « Vous arrivez dans une salle envahie de Koopa. Quel est votre choix ? »

* Passer en force : si pouvoir = fleur de feu, salle 12, sinon compteur = -1 et salle 12
* Leur demander gentiment de passer : si pouvoir = feuille Tanooki, compteur = +1 et salle 12, sinon compteur =-1 et salle 9
* Casser le mur : si pouvoir = fleur de feu, salle 12 sinon salle 11

• Salle 12 : « Vous êtes au but ! Il reste un dernier obstacle : un dragon se dresse devant vous. Que faites-vous ? »

* Combattre : si pouvoir = fleur de feu, Fin, sinon Mort
* Contourner le dragon : si pouvoir = feuille Tanooki, Fin, sinon Mort

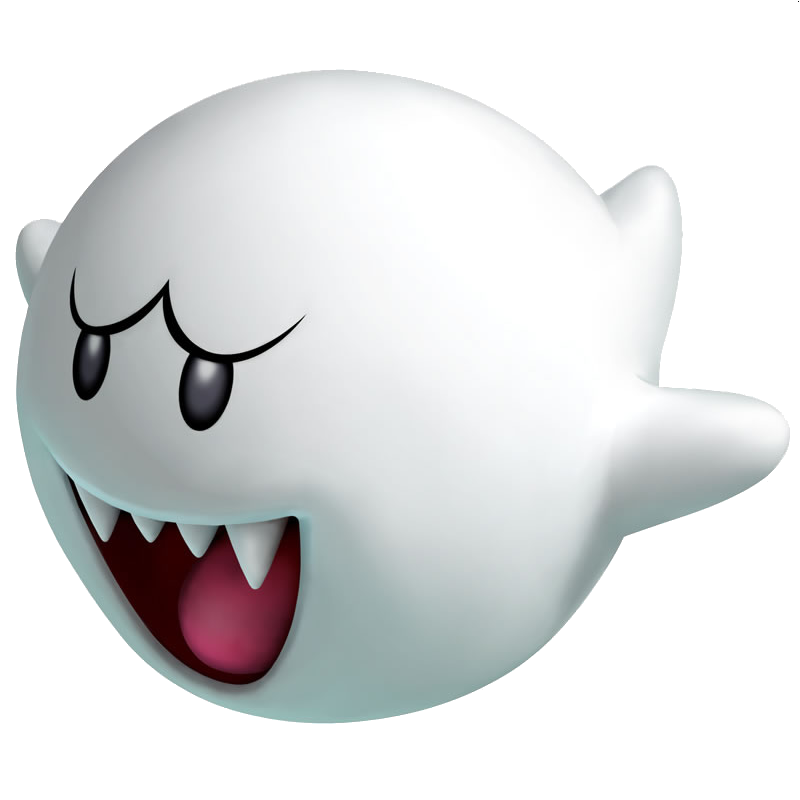
Vidéos :

<https://www.youtube.com/watch?v=dXfh9mX1_uk> : pour comprendre comment fonctionne la « feuille Tanooki »

<https://www.youtube.com/watch?v=Mau8WXbPZaU> : pour comprendre comment fonctionne la « fleur de feu » ; la partie intéressante commence à 2 :35.



Goomba



Boo

 Bloc doré

 Plante Piranha

 Koopa