



Fiche d'accompagnement

Parcours : Métiers du jeu vidéo

Séance 4 : Développeur

Niveaux : avancé
Âge : 9 à 11 ans

Avec



Sommaire

Objectifs	3
Compétences & connaissances	3
DÉROULEMENT DE LA SÉANCE	4
Introduction	4
Activité 1 : Présentation de l'objectif de la séance	4
La mission du développeur (environ 10 minutes)	4
Activité 2 : Brainstorming	4
Les commentaires (environ 10 minutes)	4
Activité 3 : Émergence des représentations	4
Activité 4 : Visionnage de la vidéo sur les commentaires	4
Activité 5 : Décryptage	4
Activité 6 : Quel est le rôle du développeur ?	5
Développement (reste de la séance)	5
Activité 7 : À vous de jouer !	5
Activité 8 : Définir l'expertise technique	5

Objectifs

- Approfondir le métier de développeur.
- Agir comme un développeur.
- Savoir coder les interactions.

Compétences & connaissances

- découvrir le métier de développeur.
- découvrir le langage de programmation.
- développer une expertise technique
- implémenter les comportements du jeu

Thèmes abordés

- Le métier de développeur

Ressources utilisées

- GameCode

Durée de l'atelier

- 45 minutes

Pré-requis

- Séance 1 à 3

Modalité

- Atelier alternant les moments collectifs avec les moments groupe.

Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI
- Un ordinateur par groupe
- Le carnet des charges

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Introduction

Activité 1 : Présentation de l'objectif de la séance

Les élèves vont découvrir le métier de développeur.

En fin de séance, ils devront compléter leur carnet des charges, servant de suivi à la création de leur propre jeu vidéo.

La mission du développeur (environ 10 minutes)

Activité 2 : Brainstorming

Les élèves devront réfléchir sur la mission de développeur.

Les commentaires (environ 10 minutes)

Activité 3 : Émergence des représentations

Pour faire émerger leurs représentations, faites réagir les participants autour de cette question :

Objectif	Questions annexes pour approfondir	Éléments de réponse
Pourquoi un développeur doit-il commenter son travail ?		
Comprendre l'importance et les enjeux de commenter son code.	<ul style="list-style-type: none">- Y-a-t-il d'autres développeurs qui peuvent aider ?- Que peut-il se passer si on veut améliorer son jeu plus tard ?	Les commentaires sont utilisés pour laisser des notes dans son programme et en présenter rapidement les mécanismes. Cela a pour intérêt de faciliter la compréhension du code, que l'on veuille retravailler un projet ancien ou partager ses fichiers pour travailler à plusieurs. C'est d'autant plus important si les autres développeurs sont à distance ou si on veut que son travail puisse être accessible à une communauté. C'est le cas des projets Open Source.

Activité 4 : Visionnage de la vidéo sur les commentaires

Lancer la vidéo « Code et moi » sur la notion de commentaires.

- <https://www.code-decode.net/videos/commentaires>
- <https://www.code-decode.net/videos/commentaires-sous-titre>

Activité 5 : Décryptage

À la suite du visionnage, rebondir avec ces questions :

- Pourquoi les développeurs notent-ils leurs intentions et méthodes dans les commentaires ?

- À quels endroits peut-on mettre un commentaire ?
- Comment faire pour être sûr que tout le monde nous comprend ?

Activité 6 : Quel est le rôle du développeur ?

Question de conclusion : Quel est le rôle du développeur ?

Les missions du développeur en concertation avec le Game designer :

- Programmer l'ensemble du jeu, les comportements des personnages et objets, les règles, ...
- Commenter son travail pour de futurs ajustements.
- Intervenir comme expert technique et pointer les éléments du gameplay complexes ou impossibles à implémenter.

Développement (reste de la séance)

Activité 7 : À vous de jouer !

En fonction des objets placés lors de la séance précédente, les élèves implémentent le code des éléments qui sont susceptibles d'interagir avec le joueur.

Étapes par lesquelles passer pour implémenter le code :

1. Sélectionner un personnage ou un objet
2. Décomposer l'action qu'il doit effectuer (exemple pour « gagner des points de vie lorsque j'attrape une pièce » : détecter la collision, faire disparaître la pièce, ajouter un point de vie à la variable « vie » du joueur)
3. Coder avec les blocs de la codothèque votre algorithme
4. Bien tester chaque développement

Activité 8 : Définir l'expertise technique

Éléments du carnet à remplir pour cette séance :

- Quelle est la complexité du code ?
- Y a-t-il des obstacles à l'implémentation de certains comportements ?
- Y-a- t-il des règles à suivre ?