



Comment concevoir une manette de jeux vidéos ?

Cycle 4
Classe de 5e

- Domaine**
- Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
 - Concevoir, créer, réaliser
 - S'approprier des outils et des méthodes
 - Pratiquer des langages
 - Mobiliser des outils numériques
 - Adopter un comportement éthique et responsable
 - Se situer dans l'espace et dans le temps

- Compétences**
- C2.2 Identifier les matériaux, les flux d'énergie et d'informations ...
 - C2.5 Imaginer des solutions en réponse au besoin
 - C3.1 Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptée ...
 - C4.2 Appliquer les principes élémentaires de l'algorithme et du codage à la résolution de problèmes simples
 - C5.2 Organiser, structurer et stocker des ressources numériques

Problématique :

Nous avons vu que la carte Makeymakey pouvait remplacer un clavier d'ordinateur et qu'elle permettait d'interagir avec des éléments extérieurs. On peut lui trouver un grand nombre d'utilités mais ...

...Comment concevoir une manette de jeux vidéos?

Vocabulaire (A recopier sur votre fiche vocabulaire)

Programme informatique : Ensemble d'opérations destinées à être exécutées par un microcontrôleur.

Variable : Une variable informatique est une donnée qui est stockée et qui va évoluer tout au long de l'exécution du programme.

Chaîne d'information : Partie d'un système automatisé qui capte l'information et qui la traite. On peut découper cette chaîne en plusieurs blocs fonctionnels : Acquérir, traiter, communiquer et transmettre.

1> Comment animer mon personnage ?

Travail à faire	Critères de réussite	Barème
Faire marcher le lutin vers la droite.	Le programme fonctionne	
Faire marcher le lutin vers la gauche.		
Faire sauter le lutin.		
Assembler l'ensemble du programme		



Comment concevoir une manette de jeux vidéos ?

Cycle 4
Classe de 5e

- | | | |
|----------------|--|---|
| Domaine | <input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques | <input checked="" type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques |
| | <input checked="" type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser | <input type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable |
| | <input checked="" type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes | <input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps |
| | <input checked="" type="checkbox"/> Pratiquer des langages | |

- Compétences**
- C2.2 Identifier les matériaux, les flux d'énergie et d'informations ...
 - C2.5 Imaginer des solutions en réponse au besoin
 - C3.1 Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptée ...
 - C4.2 Appliquer les principes élémentaires de l'algorithme et du codage à la résolution de problèmes simples
 - C5.2 Organiser, structurer et stocker des ressources numériques

Problématique :

Nous avons vu que la carte Makeymakey pouvait remplacer un clavier d'ordinateur et qu'elle permettait d'interagir avec des éléments extérieurs. On peut lui trouver un grand nombre d'utilités mais ...

...Comment concevoir une manette de jeux vidéos?

2> Quelle est la chaîne d'information de notre manette ?

Travail à faire	Critères de réussite	Barème
Compléter la chaîne d'information de notre manette de jeu	J'ai réussi partiellement	↓
	J'ai réussi avec l'aide du professeur.	
	J'ai réussi seul	