

Découverte du projet

Cette activité doit vous permettre de découvrir le projet **Verne's Games** en totale autonomie. Elle comporte deux étapes à réaliser dans l'ordre.

Pour vous aider à répondre aux questions posées, vous devez suivre ce lien :

http://stipro03.free.fr/btscim/travail/college/cinquieme/projet_verne_s_games/projet_verne_s_games_decouverte_du_projet/index.html



(les ressources sont également disponibles sur l'E.N.T, via la rubrique **Cahier de textes** ou via le menu **Espace pédagogique - Technologie - Classe de cinquième**)

2. Questionnaire

2.1. D'après le diagramme « Bête à cornes », compléter les éléments :

- Quel est l'objet de l'étude ou du produit à réaliser ? :
- A qui rend il service ? :
- Sur quoi agit-il ? :
- Dans quel but ? :

2.2. D'après le diagramme « Pieuvre », citer tous les **EME** - Éléments du Milieu Extérieur - qui tournent autour du projet :

-
-
-
-
-
-

2.3. Citer les noms des 4 jeux à créer :

-
-
-
-

2.4. Citer les 4 œuvres de Jules Verne qui ont servi de scénario aux jeux vidéos à créer :

-
-
-
-

2.5. Qu'appelle-t-on les lutins dans le logiciel de programmation Scratch ?

-