

Cahier de Projet : Jeu de Collecte Complet (30s)

Dossier de conception, cahier des charges et grille de recette

Niveau : Cycle 3 (CM1/CM2/6e) | **Durée :** Projet 3 séances | **Type :** Dossier de Projet Élève

1. Cahier des Charges

- Lutin Joueur : Piloté à la souris ou aux touches fléchées.
- Lutin Bonus : Tombe du haut de l'écran avec une position X aléatoire.
- Compteur de Score : Augmente de 1 point à chaque prise avec un effet sonore.
- Chronomètre : Compte à rebours de 30 secondes puis stoppe tous les scripts.

