

REPUBLIQUE TUNISIENNE MINISTERE DE L'EDUCATION ***** <b>LYCEE KESSRA</b> DEVOIR DE CONTROLE N° : 1 PRATIQUE	Classe: 4 <sup>ème</sup> SI-01 - GR02	A.S : 2014-2015
	<b>EPREUVE T.I.C</b>	
	DATE : Lundi 10 Novembre 2014 (Heure : 11.00 h – 12.00 h) COEFFICIENT : 1.5 Prof : Ben AMMAR	

Nom & Prénom : .....	Note : ..... /20
----------------------	------------------

- ✂ L'épreuve comporte 1 page.
- ✂ Dans le dossier D:\DC1, créer votre dossier de travail en le nommant "Nom&prénom" où vous enregistrer toutes vos travaux demandées.

Le sujet consiste à développer une animation jeu avec le logiciel macro media flash:  
 Le travail comporte deux animations flash :

1. Une animation nommé « bombe fla » qui renferme le jeu d'une bombe qui tombe par terre ;
2. Une autre animation « sucee fla » qui affiche un texte animé « BOMBE ATTAQUEE » en plein écran.

**Sujet:**

A. Animation « sucee fla » :

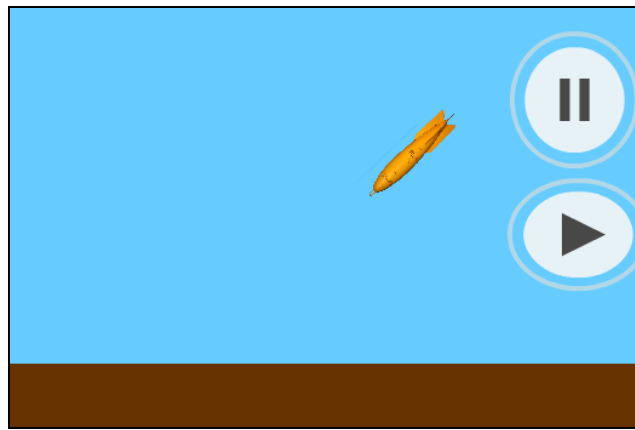
1. Crée une animation qui affiche une interpolation de forme du texte « \*\*\*\*\* » qui se transforme en « BOMBE ATTAQUEE » en plein écran ;
2. A la fin de l'apparition du mot « BOMBE ATTAQUEE » ; un bouton qui renferme le texte « Autre jeux sur internet » qui s'affiche ; on appuyant sur ce bouton il nous ramène à un site <http://www.games.com>



B. Animation « bombe fla » :

Cette animation se compose de deux séquences :

1. Séquence N°1 : « Stage » :
  - Cette séquence consiste à faire le mouvement en rotation d'une bombe (que vous devez importer depuis d:\DC1\ sous le nom « bombe.png ») qui tombe par terre ; la terre est représentée dans cette animation sous forme d'un rectangle de couleur (#663300).
  - La règle de cette jeu est comme suit :
    - o Ne pas laissé la bombe tombé par terre ; cela ce fait en tapant par le pointeur du souris sur la surface du bombe;
    - o Une fois la bombe est cliqué par la souris, on aura le chargement de l'animation « sucee\_votre\_nom.swf » qui remplace l'animation « bombe » ;
    - o Au contraire ; si la bombe arrive a la surface terre, il aura un branchement sur la séquence N°2 ;



2. Séquence N°2 : « perdue » :

- Cette séquence affiche la phrase : « GAME OVER » en plein écran et présente un bouton qui affiche : « Autre Essai » qui fait refaire l'exécution de la séquence N°1 : « stage ».



**Travail demandé:**

1. En utilisant le logiciel flash développer l'animation « bombe» sous le nom « bombe\_ 'votre nom'.fla » en précisant la taille 550\*500 pixels de cadence 20 de couleur d'arrière plan (#66CCFF) qui renferme 40 images;
2. En utilisant les boutons des bibliothèques communes/Boutons insérez deux boutons de votre choix pour l'arrêt et la relance de l'animation stage ;
3. Créez l'animation « sucee» sous le nom de « sucee\_ 'votre nom'.fla »
4. Faire la publication des animations en formats : .SWF , .HTML et .EXE.
5. On veut améliorer notre jeu, on veut atteindre le niveau de difficulté :2 bombes; modifier l'animation bombe et précisément la séquence stage pour ce type de jeu.

**N.B** : Le style d'écriture, les couleurs du texte, les fonds des animations sont laissés au libre choix du candidat. Toutefois, ces opérations sont importantes dans l'évaluation du travail.

**Grille d'évaluation :**

Traitement	Points	Traitement	Points	Traitement	Points	Traitement	Points
Enregistrement	1	Ligne de temps	1	Bouton Play/Stop	1	Action Script Sucée	1
Propriété document	1	Interpolation de mouvement	1	Calque terre	1	Bouton internet	1
Importation bombe	1	Rotation	1	Bouton Essai	1	Publication	1
Réduction bombe	1	Action Script /bombe	1	Script Essai	1	2ème bombe	1
Conversion en Bouton	1	Action Script /Image N°	1	Interpolation forme	1	Clarté	1

**Bonne Chance**