

REPUBLIQUE TUNISIENNE MINISTERE DE L'EDUCATION ***** LYCEE KESSRA DEVOIR DE CONTROLE N° : 1 PRATIQUE	Classe: 4 ^{ème} SI-01 – GR01	A.S : 2014-2015
	EPREUVE T.I.C	
	DATE : Lundi 10 Novembre 2014 (Heure : 08.00 h – 08.00 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 « game fla » qui renferme le jeu d'une feuille d'arbre qui tombe par terre ;
2. Une autre animation « bravo fla » qui affiche un texte animé « BRAVO » en plein écran.

Sujet:

A. Animation « bravo fla » :

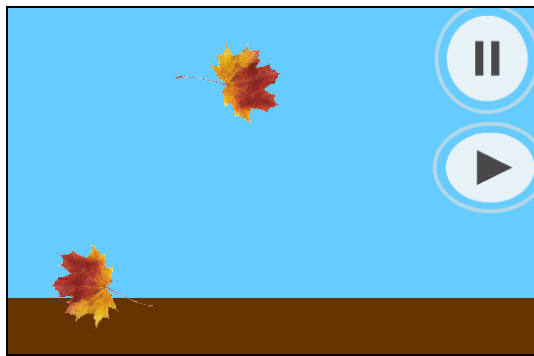
1. Crée une animation qui affiche une interpolation de forme du texte « ***** » qui se transforme en « BRAVO » en plein écran ;
2. A la fin de l'apparition du mot « bravo » ; un bouton qui renferme le texte « Autre jeux sur internet » qui s'affiche ; on appuyant sur ce bouton il nous ramène à un site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



B. Animation « game fla » :

Cette animation se compose de deux séquences :

1. Séquence N°1 : « Stage » :
 - Cette séquence consiste à faire le mouvement en rotation d'une feuille d'arbre (que vous devez importer depuis d:\DC1\ sous le nom « feuille01.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 feuille tombé par terre ; cela ce fait en tapant par le pointeur du souris sur la surface du feuille ;
 - o Une fois la feuille est cliqué par la souris, on aura le chargement de l'animation « bravo_votre_nom.swf » qui remplace l'animation « stage » ;
 - o Au contraire ; si la feuille 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 « game » sous le nom « game_ '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 « bravo » sous le nom de « bravo_ '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 feuilles ; modifier l'animation game 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. Toute fois, 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 Bravo	1
Propriété document	1	Interpolation de mouvement	1	Calque terre	1	Bouton internet	1
Importation feuille	1	Rotation	1	Bouton Essai	1	Publication	1
Réduction feuille	1	Action Script /feuille	1	Script Essai	1	2 ^{ème} feuille	1
Conversion en Bouton	1	Action Script /Image N°	1	Interpolation forme	1	Clarté	1

Bonne Chance