

Fiche d'évaluation de l'animal de compagnie virtuel réalisé avec une carte micro:bit					
Réalisation de l'algorithme de base de l'animal virtuel					
Création d'une variable « timer »	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non		/1		
Au démarrage					
Initialisation de la variable « timer »	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non		/1		
Affichage de l'animal de compagnie	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non		/1		
Génération du son [bonjour]	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non		/1		
Toujours					
Ajouter 1 à « timer » toutes les secondes (1000ms)	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non		/2		
Si « timer » atteint 20, affichage d'un visage triste et génération du son [triste]	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> En partie	<input type="checkbox"/> Non	/2	
Si « timer » atteint 30, affichage d'un visage endormi et génération du son [bâillement]	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> En partie	<input type="checkbox"/> Non	/2	
Si « timer » atteint 40, affichage d'un crâne et génération du son [mystérieux]	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> En partie	<input type="checkbox"/> Non	/2	
Empêcher l'utilisation du haut-parleur lors de la mort de l'animal virtuel	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non		/1		
Empêcher l'utilisation de l'afficheur LED lors de la mort de l'animal virtuel	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non		/2		
Lorsque l'accéléromètre est secoué					
« timer » est réinitialisée, affichage d'un visage riant aux éclats et génération du son [gloussement]	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> En partie	<input type="checkbox"/> Non	/2	
Lorsque l'interrupteur tactile est caressé					
« timer » est réinitialisée, affichage d'un visage heureux et génération du son [heureux]	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> En partie	<input type="checkbox"/> Non	/2	
Amélioration de l'animal de compagnie					
Création d'expressions faciales personnelles	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non		/2		
Ajout de variables pour suivre la faim, la saleté de l'animal...	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> En partie	<input type="checkbox"/> Non	/2	
Ajout de nouvelles interactions pour nourrir, nettoyer l'animal, par exemple en appuyant sur des boutons ou en utilisant le microphone intégré de la carte micro:bit.	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> En partie	<input type="checkbox"/> Non	/2	
Comportement / investissement					
Nom de l'élève 1:.....	-1pt	-2pts	-3pts	-4pts	-5pts
Nom de l'élève 2:.....	-1pt	-2pts	-3pts	-4pts	-5pts
Total					
Note de l'élève 1				/25	
Note de l'élève 2				/25	