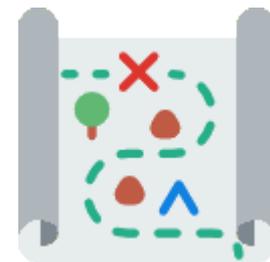


Comment créer un parcours pour Cod'Aventure ?

1. Préambule
2. Imaginer le scénario de l'histoire
3. Créer le parcours dans l'application
4. Enregistrer, exporter et tester le parcours



Le Codage Enchanté dispose d'un éditeur de parcours pour les modules Cod'Aventure et Cod'Album. La procédure de création d'un parcours pour Cod'Aventure est la même que pour Cod'Album, sans la création d'une histoire complète et de ses médias associés.

1. PRÉAMBULE

1. Télécharger et installer l'application.
2. Explorer quelques parcours du module Cod'Aventure pour se faire une idée de ce qui est attendu, en modifiant les paramètres via le menu "Options".

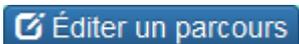
2. IMAGINER LE SCÉNARIO D'UNE HISTOIRE

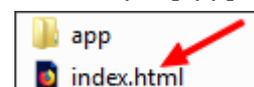
1. Le déplacement dans la grille peut être scénarisé pour motiver le joueur.
2. Choisir un héros parmi les lutins proposés dans l'application.
Il est possible de visualiser et d'imprimer toutes les cartes intégrées à l'application :

cliquer sur l'icône  de la page d'accueil, puis sur le bouton du paragraphe "Impression des cartes pour des activités non numériques".

Afficher les vignettes des cartes-objets

3. CRÉER LE PARCOURS DANS L'APPLICATION

1. Lancer l'application en cliquant sur son raccourci ou sur le fichier index.html au même niveau que [app].
2. Cliquer sur le bouton .
3. Sélectionner une grille (6*6, 10*10 ou 16*16) en cliquant sur son onglet.



Si la première étape du parcours est imposée, il faudra placer des obstacles pour contraindre le déplacement vers cette première étape.
Si l'ordre de toutes les étapes doit être respecté, le chemin doit être imposé. Il faudra alors créer un parcours de type labyrinthe, en commençant par créer les obstacles en cochant la case "Déposer l'obstacle sélectionné sur toute la grille".

4. Choisir un lutin et le placer sur la grille.

Pour placer un objet sur la grille, cliquer sur son icône pour le sélectionner, puis sur une case de la grille pour le déposer.
Pour supprimer un objet de la grille, cliquer dessus.

5. Choisir une ou plusieurs étapes et les placer sur la grille. La dernière étape (bordure bleue) sera la cible finale à atteindre.
6. Choisir éventuellement des obstacles et les placer sur la grille (si le parcours n'est pas un labyrinthe).

7. Choisir l'action qui validera chaque étape.
Dans le jeu, le bruitage émis lors de la validation d'une étape dépend de l'action choisie.
8. Saisir les champs "Titre du parcours", "Auteur du parcours", "Défi" (éventuellement) et "Description du parcours".

Un défi... Pourquoi et comment ?

Ces précisions sont consultables dans l'éditeur de parcours, en cliquant sur le point d'interrogation placé au-dessus du champ "Défi".

La mission est accomplie dès lors que le lutin valide la dernière étape après avoir validé toutes les précédentes. Toutefois, moins le code comprend d'instructions, plus il est optimisé. Ainsi, optimiser le code constitue un défi à relever, source de motivation pour le joueur.

C'est au créateur du parcours de fixer le nombre d'instructions à ne pas dépasser pour monter sur la première ou la deuxième place du podium, en respectant (ou non) cette règle :

- La première place est obtenue avec le moins possible d'instructions, donc en utilisant les répétitions.
- La deuxième place est obtenue avec le moins possible d'instructions sans utiliser les répétitions.
- La troisième place est automatiquement attribuée en cas de nombre d'instructions supérieur.

Pour qu'un parcours propose un défi (ce n'est pas obligatoire), cocher la case Défi et saisir 4 nombres séparés par une espace dans le champ (par exemple 8 15 12 20) :

- Nombre 1 : seuil à ne pas dépasser pour la 1ère place, en déplacement absolu (mode spectateur)
- Nombre 2 : seuil à ne pas dépasser pour la 2ème place, en déplacement absolu (mode spectateur)
- Nombre 3 : seuil à ne pas dépasser pour la 1ère place, en déplacement relatif (mode conducteur)
- Nombre 4 : seuil à ne pas dépasser pour la 2ème place, en déplacement relatif (mode conducteur)

4. ENREGISTRER, EXPORTER ET TESTER LE PARCOURS

- Cliquer sur le bouton .
Le parcours est alors enregistré dans l'espace Webstorage du navigateur Web. Il ne sera accessible que depuis ce navigateur Web. **Attention ! L'application doit toujours être lancée en cliquant sur son raccourci ou sur le fichier index.html situé à côté du dossier [app] (et non pas à l'intérieur).**
- Cliquer sur le bouton , puis sur .
Le fichier s'enregistre dans les téléchargements, sous le nom "lecodageenchante_titredelalbum.txt".
Il pourra être importé sur un autre ordinateur via le bouton .
- Cliquer sur  pour quitter l'éditeur et tester son oeuvre en cliquant sur son bouton placé dans l'onglet "Mes parcours".
- Chaque enregistrement crée un nouveau bouton d'accès au parcours. Il est préférable de supprimer les anciens boutons pour y voir plus clair...
- Le bouton  permet d'intégrer son parcours aux parcours proposés à l'ouverture de l'application dans les onglets Grille 6*6, Grille 10*10 ou Grille 16*16.