

Dédales




Dédales est un jeu éducatif qui peut avoir plusieurs objectifs :


- repérages et déplacements dans un plan
- orientations dans différentes directions
- stratégie de déplacements : chemins, impasses

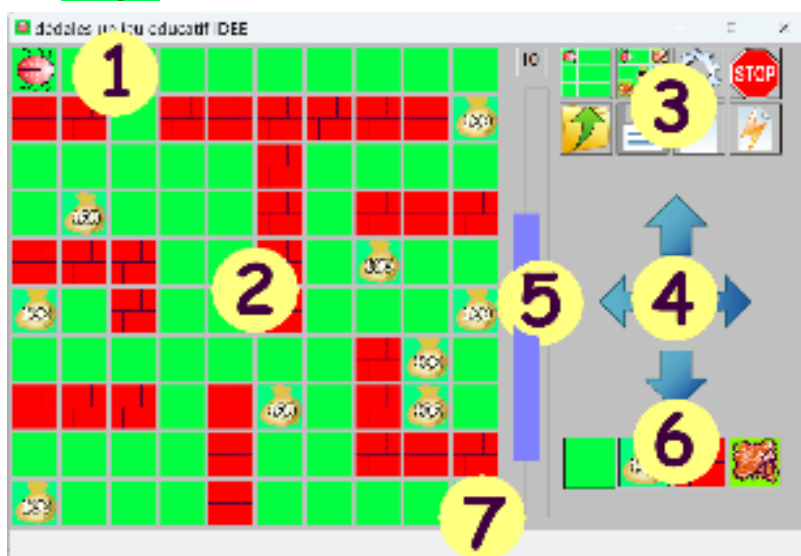
L'écran principal

Le « terrain » de jeu est une grille de 10 x 10 cases.

Chaque case peut contenir différents obstacles :

Pierre, brique   ou des « bonus »   ou rien

Une « coccibelle »  se déplace sur ce terrain pour collecter les bonus.



1. la « coccibelle » (elle gigote des pattes)
2. le « terrain » de jeu, grille de 10x10
3. commandes de démarrage du jeu et de programmation des déplacements
4. commandes pour déplacer la coccibelle
5. jauge des bonus récoltés
6. éléments qu'on peut poser à la main sur le terrain
7. messages d'aide sur les commandes


(le nom de coccibelle était une faute de frappe au départ, mais comme le nom sonne bien, je l'ai gardé ... BB)



Le but du jeu est de se déplacer pour « cueillir » tous les bonus. Quand on gagne, il y a plein de fleurs qui poussent.


Déplacer la « coccibelle »

1 - avec le clavier : on utilise les flèches pour faire bouger la coccibelle, elle se tourne toute seule dans la bonne direction

2 - avec les commandes à l'écran : on clique avec la souris sur la commande voulue

 la coccibelle avance tout droit (attention à son orientation, par exemple si elle regarde vers le bas de l'écran!)

 la coccibelle va se tourner vers SA droite ou vers SA gauche 
(très déroutant au début, excellent exercice de repérage de direction)

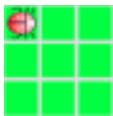
 elle peut aussi reculer

3 - avec des commandes programmées

Si elle butte dans un obstacle, brique ou pierre, elle est bloquée, il faut la manœuvrer, contourner l'obstacle, pour aller continuer la cueillette des bonus.

Les commandes en détail

Chaque commande est expliquée au survol dans un message en bas d'écran



vide complètement le terrain (permet de créer un nouveau terrain de jeu)



crée un nouveau jeu avec des bonus et des obstacles au hasard



montre la fenêtre des réglages



créé une nouvelle liste de commandes programmées



exécute la liste des commandes programmées



sauve le terrain avec le jeu en cours



charge un des terrains enregistrés

Les terrains de jeux enregistrés sont des fichiers texte qui peuvent éventuellement être manipulés avec le Bloc Notes de Windows.

Les déplacements possibles (du plus simple au plus savant)

1. On joue en utilisant les flèches du clavier
2. On joue en utilisant les commandes de déplacement à l'écran avec des clics de la souris
3. On joue avec des commandes de déplacements programmées

Jouer avec les commandes programmées

Les commandes sont affichées sous forme de liste dans une petite fenêtre au-dessus du jeu.



cette commande crée une nouvelle liste de commandes



En cliquant sur les boutons on ajoute les commandes voulues : « avance », « tourne vers la droite », etc



En cliquant sur cette commande , la liste des déplacements commandés est exécutée pas à pas. On peut suivre ces déplacements.

On peut commencer en créant un terrain facile avec un ou deux déplacements simples, et en programmant deux ou trois commandes seulement pour s'essayer

C'est là qu'on s'aperçoit qu'on se trompe facilement : la coccibelle ne fait pas du tout ce qu'on veut ! (on lui dit de tourner à gauche et elle va vers la droite de l'écran !)

Si on a besoin, on peut arrêter l'exécution des commandes en cours avec le bouton « Arrête tout ». On peut la reprendre au début ou bien là où on est... On peut recaler la souris en route si on veut (attention à son orientation!)... Cette partie du programme peut l'objet de nouvelles fonctions (enregistrer les commandes, les faire rejouer, etc ... à vous de proposer ...)
Ce sont les difficultés de l'anticipation (on ne peut pas parler de programmation, on est juste aux premiers balbutiements !)

Les réglages



On peut régler :

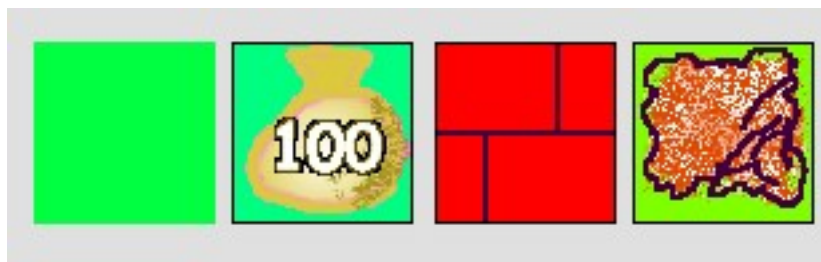
- le son, oui ou non (les musiques d'accompagnement)
- le nombre de bonus maximum pour une création de jeu automatique (ne compte pas pour un jeu enregistré avec un nombre de

bonus différent)

- la couleur du fond de fenêtre
- les obstacles créées par défaut (brique ou pierre)

Ces réglages sont enregistrés dans le fichier « dédales.cfg »

Créer un nouveau terrain



En bas à droite de l'écran du jeu, se trouvent les éléments qu'on peut poser dans la grille. De la gauche vers la droite :

- un carré vert ! C'est une cellule vide, on s'en sert pour effacer un élément posé, comme par exemple pour ouvrir un passage si on est bloqué
- un bonus : un élément qu'il faut aller « cueillir » pour gagner une partie
- une brique : un des deux obstacles à poser dans le jeu
- une pierre, le second obstacle qu'on peut poser

Quand on a rempli le terrain comme on veut on peut l'enregistrer en lui donnant un nom



On peut donc ensuite le recharger pour y jouer.

Ces terrains sont enregistrés dans le répertoire du programme sous forme d'une liste de contenus.

Conseils généraux



Quand on crée un nouveau terrain avec cette commande, il y a en principe 10 bonus posés. En création manuelle on choisit le nombre de bonus qu'on veut, jusqu'à 15.

La création des terrains au hasard peut créer des impasses : la coccibelle ne peut plus avancer, ou bien il y a des bonus enfermés, encadrés par des obstacles, on ne peut pas gagner. On débloque en jeu en posant une cellule vide (le carré vert en bas à droite de l'écran de jeu).

On peut donc modifier un jeu en cours de partie.

Constater des impossibilités de jeu peut montrer les capacités d'analyse et de repérage chez un joueur,

Utiliser les commandes de déplacements programmées montre aussi de bonnes capacités d'anticipation, que ce soit dans les mouvements prévus ou dans les directions relatives à utiliser.

Bons jeux !