Plan du village :



Légende :

A : Mairie
B : Magasin d'outils
C : Ferme
D : Défi #1 et accès zone jeu
E : Défi #2
F : Défi #3

Légende logiciel Minecraft Classroom :



	Met le jeu en pause pour tous les joueurs
	Permet la désactivation du chat pour tous les joueurs
	Météo idéale (pas de pluie).
	Monstres.
	Permet les objets explosifs.
	Dégât aux joueurs.
	Interdire la modification du monde.
	Autorise les joueurs à se blesser mutuellement.

Commandes pertinentes :

Ces commandes peuvent être utilisées à l'aide de l'outil clavardage disponible dans le jeu. Pour l'utiliser, il suffit d'utiliser le raccourci clavier (T) ou encore d'appuyer sur la touche (Entrée).

Commande	Syntaxe	Exemple	Utilité
/teleport	/teleport cible destination	/teleport Marie 123,456,789	Téléporte un élève vers l'endroit désiré.
/give	/give cible objet quantité	/give Marc apple 10	Octroie à l'élève un objet en quantité désirée.
/ability	/ability cible mute true	/ability Antoine mute true	Permet de retirer l'accès au clavardage à un élève.
/list	/list	/list	Affiche la liste des élèves connectés
/msg	/msg cible texte	/msg Louis Salut!	Envoie un message à l'élève sélectionné

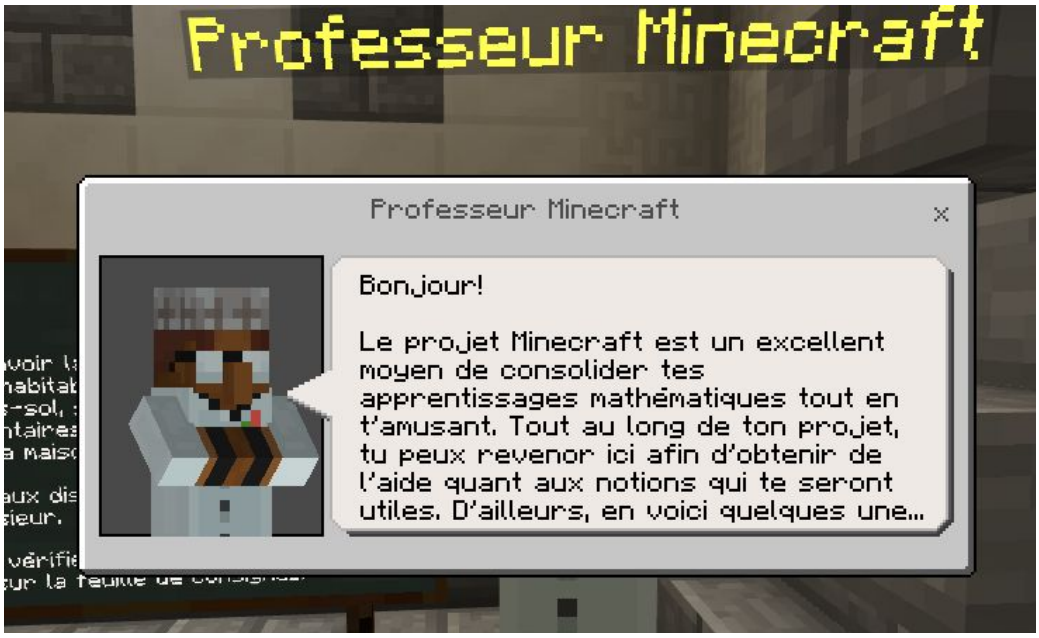
Voici d'autres raccourcis utiles :
@a
Tous les joueurs
@e
Toutes les entités
@p
Joueur le plus près
@r
Joueur au hasard
@s
Soi-même

Lieux principaux du village

Mairie du village	
Intérieur de la mairie du village	
Ferme à Mathurin	

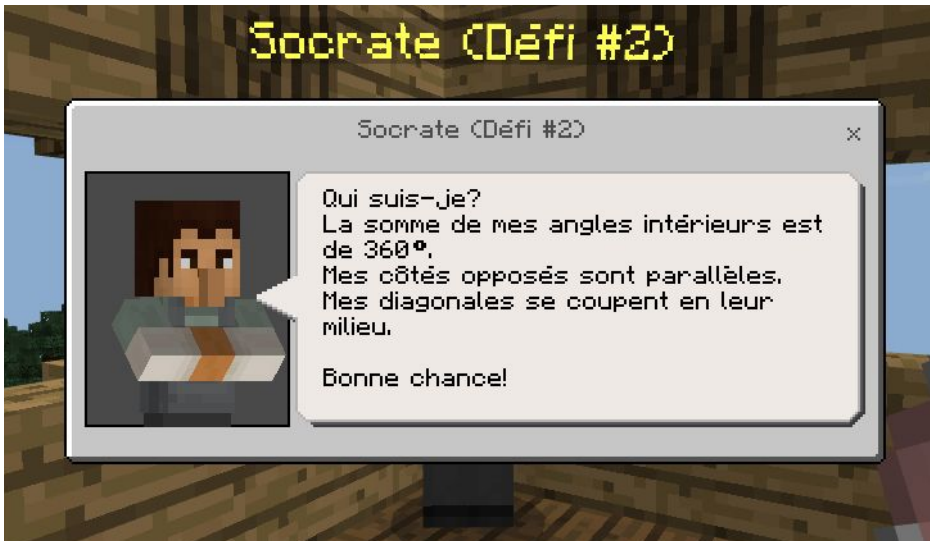
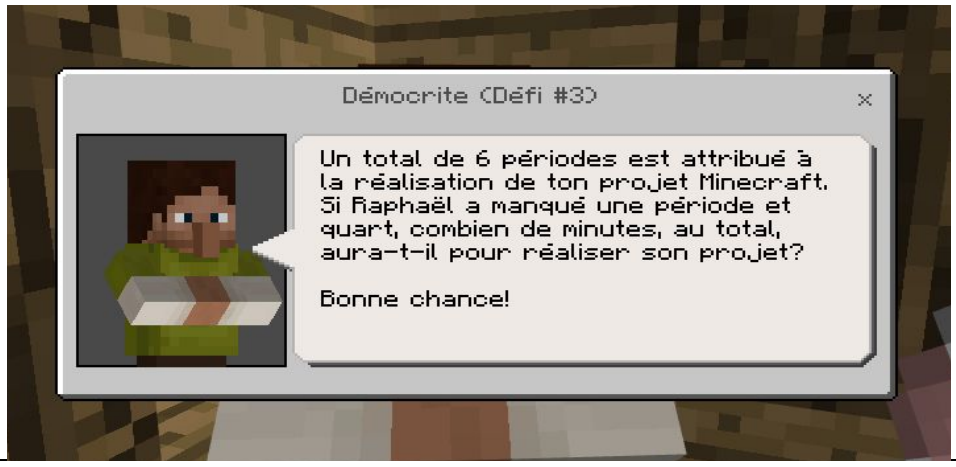
Magasin d’outils	
Tour d’observation	

Liste des personnages non-joueurs

Professeur Minecraft (Personnage ressource vers lequel les élèves peuvent se diriger pour revoir les notions mathématiques nécessaires pour le projet)	
Maire du village (Personnage qui accueille les élèves lors de leur première entrée dans le village. Il leur donne également leur première tâche)	

Mathurin (Propriétaire de la ferme à Mathurin, ils offre les semences nécessaires à la confection du jardin)	
Monsieur (Responsable du magasin d'outils, il offre l'intégralité des outils nécessaires à la réalisation des tâches demandées)	

Claude Latour (Gardien de la tour. Il peut également téléporter les élèves vers la zone jeu après l'approbation de l'enseignant)	
Pythagore (Personnage caché qui octroie une selle de cheval aux élèves plus intrépides)	

Aristote (Défi #1)	
Socrate (défi #2)	
Démocrite (défi #3)	

Exemples de villages bâtis par les élèves



