

# Nuit du Code.

## En un après-midi, les lycéens de Napoléon créent un jeu vidéo et impressionnent

Des élèves du lycée Napoléon ont participé à la Nuit du code, un événement international dont le but est de créer un jeu vidéo. Dans une ambiance studieuse, deux équipes se sont succédées.

Pendant que certains profitaient du soleil, eux avaient les yeux rivés sur leur écran. Le 30 avril, deux équipes du lycée Napoléon ont participé à la Nuit du code, un événement international réunissant plus de 11 000 élèves autour d'un défi. Celui de créer un jeu vidéo en six heures et sans accès à internet ni à l'intelligence artificielle.

### « Une excellente révision » avant le bac

De 13 h30 à 19 h30, deux groupes d'élèves ont donc passé l'après-midi à coder à [L'Aigle](#). Tous avaient reçu les mêmes consignes, adaptées à leur niveau, et ont dû développer un jeu jouable à partir de quatre univers proposés.

« **A un mois du bac, c'est aussi une excellente révision pour eux** », note Julien Philippe, professeur de Numérique et Sciences Informatiques ([NSI](#)), à l'origine de la participation du lycée au concours.

Le groupe de cinq élèves de première et celui de quatre élèves de terminale se sont tous deux portés volontaires pour participer à la Nuit du code.

« **En classe, on avait déjà créé un jeu vidéo dans le cadre du programme, mais jamais dans un laps de temps aussi serré. En général, il faut au moins 8 h pour aboutir à quelque chose de complet** », relate Julien Philippe.

Là, les élèves n'ont que 6 h, sans pause et dans des conditions proches du monde professionnel.

### Ont-ils réussi ?

L'ambiance est studieuse, presque comme en examen. Les deux équipes, majoritairement composées de garçons (avec une seule fille, Ndlr), ont choisi de travailler sur le même univers de jeu. Pour autant, les deux ont pris des directions différentes.

Côté terminales, la progression est prometteuse dès les premières heures. « **On a fait tout le squelette du jeu, on est sur de bonnes bases. Je pense que ça va le faire** », confiait Adam au bout de deux heures.

Mais, la course contre la montre aura eu raison d'eux. En fin de journée et bien que leur moteur de jeu fonctionne, l'équipe n'est pas parvenue à finaliser la partie graphique.

En revanche, leurs cadets ont parfaitement relevé le challenge. « **Les profils se complètent bien** », indiquait Julien Philippe à propos de cette équipe, qui a su se répartir les tâches intelligemment.

**La qualité graphique de leur jeu est plutôt très bonne. Ils m'ont bluffé!**

## Le professeur.

Leur production a donc pu être soumise au jury du concours. Les résultats sont attendus, eux, courant juin.

Pour les neuf élèves en tout cas, la Nuit du code est un excellent exercice, une mise en situation concrète. Peut-être aussi l'occasion de susciter des vocations...

Thomas ADAM

