JOUONS UN JEU!

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Journal Final

|  |
| --- |
| Faites une réflexion finale sur votre projet. Partagez vos pensées/sentiments de l’évolution de votre jeu, le produit final, l’expérience du travail en équipe, les défis auxquels vous avez fait face, etc. |
| Quand nous avons commencé de préparer notre jeu, j’ai pensé que nous n’aurons pas assez de temps mais à la fin c’était complète. Tout le monde avait leur propre tache et après la pause d’hiver, nous avons assemblé notre jeu et enregistrer notre publicité. Je pense que nous avons travaillé forte ensemble et c’était amusante d’avoir un jeu qui était fait par notre idées. Le jeu est un peu grand mais je pense que ça fait que c’est plus amusant. C’est facile à comprendre, en regardant les autres jouent notre jeu, ça semblé comme c’était amusant ou intéressant parce que c’était à pro pos de 2018. J’aime que tout notre carte est reliée de notre génération aujourd’hui. Ça fait que les gens à notre âge peuvent comprendre les blagues et les situations qui étaient mise dans le jeu. Je ne suis pas le type de personne qui aime travaillait dans les groupes mais ce projet était assez facile de faire avec un groupe. Si nous avons travaillé un peu pendant la pause d’hiver peut-être notre jeu ressembler moins bâcler mais je pense que c’est bon. La plupart des défis étaient au commencement de la création du jeu, ça prenait beaucoup de temps pour vraiment commencer le jeu. La plus grand-chose que j’ai regretté est que nous n’avons pas joué notre jeu jusqu’à quelque jour après que c’était due. C’était à cause de la gestion du temps. En tous je pense que ce projet était un chose différent et amusante à faire parce que la liberté de la créativité. Ce n’est pas souvent qu’on fait un jeu de société pour une classe de langue. Mon groupe a coopéré à la fin et ont étaient capable de complètement finir le jeu la façon que nous avons visionné au commencement. Il y avait plusieurs de changement mais je pense que ça c’est un processus normal quand tu crées un jeu comme ça.  |