



Echapper au fantôme

<http://helene.pelle.free.fr>

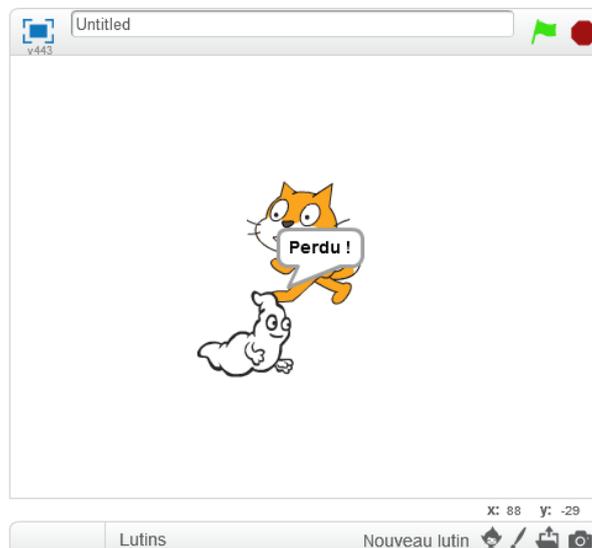


Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Le but de ce programme est de créer un lutin qui doit échapper à un fantôme qui se déplace de façon aléatoire sur l'écran.

Crée un personnage qui ressemble à un fantôme.

Script de Sprite 1 	Script de Ghost 1 
<ol style="list-style-type: none">1. Crée un bloc manette.2. On commence le programme principal quand on clique sur le drapeau vert.3. Répète jusqu'à ce que le fantôme soit touché la brique « manette ». 	<p>Crée une condition pour que le fantôme rebondisse si le bord est atteint et change de direction :</p>  <ol style="list-style-type: none">1. Le programme commence quand on clique sur le drapeau vert.2. Répète jusqu'à ce que sprite1 soit touché :<ol style="list-style-type: none">i. Si Bord touché alors tourner de 15 degrés et rebondir.ii. Avancer de 10 pas.3. Si sprite1 est touché, le fantôme dit « Perdu !!!! »



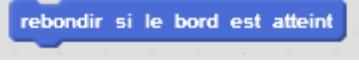


Aide logiciel

<http://helene.pelle.free.fr>



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Créer un nouveau lutin		Clique sur « Nouveau lutin ». Choisi un gâteau, par exemple un fantôme.
Réduire ou augmenter la taille d'un lutin		Clique en haut à droite de l'écran, clique sur les icônes puis sur ton personnage.
Répéter indéfiniment		Aller dans « Contrôle », choisir la boucle « Répéter indéfiniment » et mettre les données que vous voulez répéter à l'intérieur de la boucle.
Créer une condition « si un bord est touché »		Aller dans « Contrôle », choisir la brique « Si... alors... ». Aller dans « Capteurs » et insérer « ...touché » dans la condition « si ».
Rebondir si le bord est atteint		Aller dans « mouvement » et choisir « rebondir si le bord est atteint ».
Tourner de 15 degrés		Aller dans « mouvement » et choisir « tourner de 15 degrés ».
Arrêter un script		Aller dans contrôle et choisir « arrêter ce script ».