



Un premier jeu de Pong



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

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

Le but du jeu est de toucher la balle avec la raquette pour éviter qu'elle ne tombe dans l'eau.

Chaque fois que la balle touche la raquette, on gagne un point.

Si la balle tombe dans l'eau, on a perdu !

C'est un programme pour débuter qui ne tient pas compte de la direction de la balle dans le rebond.

Crée ton arrière plan

Dessine un rectangle bleu dans un nouvel arrière-plan qui prend toute la longueur et qui est tout en bas.

Crée les lutins « balle » et « raquette ».

1. Supprime le lutin de départ, puis clique sur « nouveau lutin » et choisis une balle.
Nomme ce lutin « balle ».

Réduis ta balle.

2. Puis dessine un autre lutin qui sera le lutin « raquette ». Dessine un rectangle rouge, colorié en rouge. Renomme le « raquette ».

Crée le script du lutin « balle »

Clique sur le lutin « balle »

1. Quand le drapeau vert est cliqué, remets-la balle au centre.
2. Tourne-la de 15 degrés.
3. On répète jusqu'à ce que la couleur bleue (c'est-à-dire le rectangle) soit touchée tout ce qui suit :
 - a. Avancer de 10
 - b. Si la raquette est touchée alors
 - Tourner de 195 degrés et avancer de 10.
 - On peut lui faire changer sa couleur et émettre le son « pop ».
 - c. Si le bord est touché alors :
 - Rebondir si le bord est atteint,
 - Tourner de 5 degrés
 - Avancer de 5.

4. Après la répétition (c'est-à-dire quand la balle a touché le rectangle bleu » :
- Le lutin dit « perdu » pendant 2 secondes
 - Et on stoppe tout.

Crée le script du lutin «raquette»

1. Quand le drapeau vert est cliqué, remets-la raquette à sa position initiale
Par exemple (x : -6, y : 3).
2. Répète indéfiniment :
 - Si flèche droite pressée : s'orienter à droite et avancer de 5.
 - Si flèche gauche pressée : s'orienter à gauche et avancer de 5.

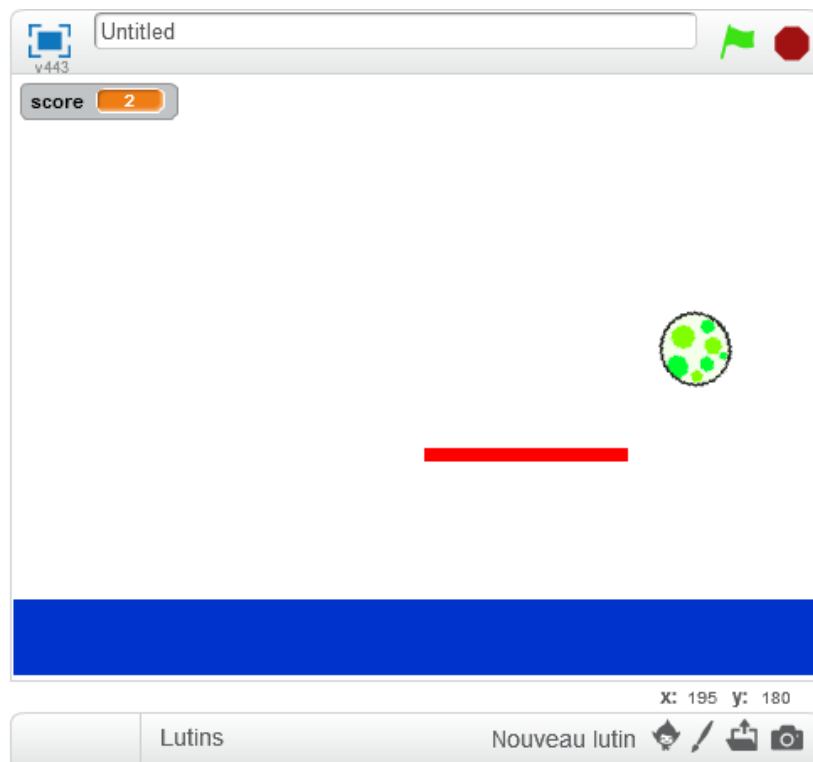
Ajouter un score

On peut créer un score qui augmente de 1 quand la balle a rebondi sur la raquette

1. Dans le script du lutin « balle » Crée une variable « score » et mets-là à 0 au tout début de ton script.
2. Ajoute 1 à ta variable dans la condition 3a. « si la raquette est touchée alors ».

Pour augmenter la difficulté

Tu peux créer une variable vitesse dans le script de balle. Mets la vitesse à 10 au début du programme et fais avancer la balle de vitesse à chaque fois. Tu peux créer une condition pour que la vitesse augmente de 1 par exemple quand la raquette est touchée.





Aide logiciel

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



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Créer un arrière-plan avec un rectangle bleu.		Clique sur le pinceau pour dessiner un nouvel arrière-plan. Choisis un bleu dans la palette de couleur. Dessine un rectangle bleu déjà colorié en choisissant le rectangle « plein ».
Créer un nouveau lutin		Clique sur le lutin et choisis ton lutin.
Dessiner un nouveau lutin.		Clique sur le pinceau et dessine ton lutin.
Modifier le sens de rotation pour qu'il soit fixe.		Clique sur la petite flèche du lutin et dans « style de rotation » choisis le point
Agrandir ou réduire un lutin.		Utilise « Agrandir » ou « Réduire » et clique sur le lutin de ton choix.
Remettre la balle au centre		Dans « Mouvement », choisis la brique « aller à » et mets la balle à x : 23 et y : 70.
Tourner le lutin		Dans « Mouvement » choisis la brique « tourne de ... degrés ».
Répéter jusqu'à ce qu'une couleur soit touchée		Dans « Contrôle », choisis la brique « répéter jusqu'à ». Dans « Capteurs », choisis la brique « couleur touchée ». Pour modifier la couleur clique sur le petit carré, et déplace la « main » jusqu'à la couleur de ton choix.
Condition si un lutin est touché		Aller dans « Contrôle ». choisir la brique « si....alors ». Insérer le capteur « lutin touché »
Changer la couleur d'un lutin		Aller dans « Apparence » et choisir la brique « ajouter à l'effet couleur ».
Rebondir si le bord est atteint		Dans « Mouvements » choisir la brique « rebondir si le bord est atteint ».
Emettre le son « pop »		Aller dans « Sons » et choisir « jouer le son pop ».
Stopper tout		Dans « contrôle », choisir « stop tout ».

Créer une variable	 The image shows the 'Données' (Data) menu in Scratch, which includes options like 'Sons', 'Stylo', 'Données', 'Capteurs', 'Opérateurs', and 'Ajouter blocs'. Below the menu is a 'Créer une variable' (Create a variable) button. Below that is a dialog box titled 'Nouvelle variable' (New variable) with a text field for 'Nom de la variable:' containing the word 'nombre'. There are two radio buttons: 'Pour tous les lutins' (selected) and 'Pour ce lutin uniquement'. At the bottom are 'Ok' and 'Annuler' buttons.	Aller dans « Données » et choisir « Créer une variable ». Entrer le nom de la variable, par exemple « score ». De nouvelles briques apparaissent et tu pourras t'en servir dans le programme.
Mettre une variable à zéro.	 The image shows a Scratch 'mettre' (set) block. The block is orange and has a dropdown menu showing 'score' and a text field containing '0'.	Aller dans « données » et choisir « mettre....à 0 ».
Ajouter 1 à une variable	 The image shows a Scratch 'ajouter à' (add to) block. The block is orange and has a dropdown menu showing 'score' and a text field containing '1'.	Dans « Données » choisir la brique « Ajouter à score 1 »