



Un deuxième jeu de Pong



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

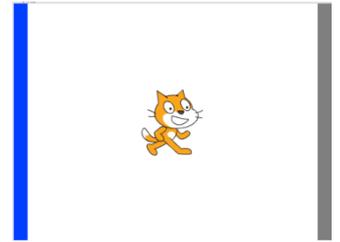
<http://helene.pelle.free.fr>

Ce jeu se joue à 2 joueurs. Ils se renvoient la balle avec les touches du clavier.

Le premier joueur à gauche doit éviter que la balle ne tombe dans son but bleu et le deuxième joueur à droite doit éviter que la balle ne tombe dans son but gris.

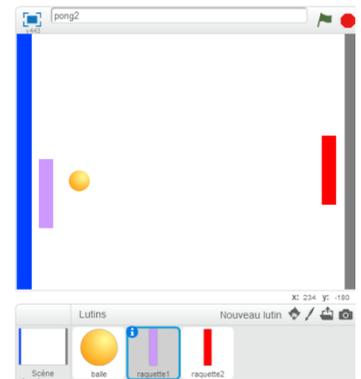
Crée ton arrière plan

Dessine 2 rectangles dans un nouvel arrière-plan qui prennent toute la largeur et qui représenteront les 2 buts. Un rectangle bleu et un rectangle gris.



Crée les lutins « balle », « raquette1 » et « raquette2 ».

1. Supprime le lutin de départ, puis clique sur « nouveau lutin » et choisis une balle. Nomme ce lutin « balle ».
2. Réduis ta balle.
3. Puis dessine un autre lutin qui sera le lutin « raquette1 ». Dessine un rectangle mauve plus petit.
4. Fais de même pour « raquette2 » avec un rectangle rouge de la même taille.



Crée le script du lutin « balle »

Clique sur le lutin « balle »

1. Quand le drapeau vert est cliqué, remets-la balle au centre.
2. Demande aux deux joueurs leurs noms et enregistre-les dans deux variables nom1 et nom2. Le premier joueur a la raquette de gauche, le second la raquette de droite.
3. Attends 2 secondes au moins avant de lancer le jeu pour que les joueurs se préparent.
4. On répète jusqu'à ce que la couleur bleue ou grise soit touchée :
 - a. Avancer de 5.
 - b. Rebondir si le bord est atteint.
 - c. Si la raquette1 ou raquette2 est touchée alors
 - Tourner de 130 degrés et avancer de 10.
 - On peut lui faire changer sa couleur et émettre le son « pop ».
 - d. Si le bleu est touché alors :
 - Dire « le nom du joueur 2 a gagné ! »
 - e. Si le gris est touché alors :

- Dire « le nom du joueur 1 a gagné ! »

5. Stop tout après la répétition.

Crée le script des lutins «raquette»

1. Quand le drapeau vert est cliqué, remets-la raquette à sa position initiale (par exemple $x : 14, y : -1$ et $x : 391, y : 8$)
2. Pour la raquette 1, répète indéfiniment :
 - Si la touche z est pressée : s'orienter en haut et avancer de 5.
 - Si la touche x pressée : s'orienter en bas et avancer de 5.
3. Pour la raquette 2, répète indéfiniment :
 - Si la flèche du haut est pressée : s'orienter en haut et avancer de 5.
 - Si la flèche du bas est pressée : s'orienter en bas et avancer de 5.

Pour compliquer un peu...

On va faire en sorte que la balle prenne de la vitesse à chaque fois qu'un joueur touche la balle.

1. Crée une variable vitesse.
2. Mets-la à 5 au début du programme de la balle.
3. Fais avancer la balle de vitesse au lieu de 5 partout.
4. Si un joueur touche la balle, ajoute 0,5 à la vitesse.

Pour que le jeu soit équitable, il faut aussi que les raquettes gagnent en vitesse.

1. Crée 2 variables vitesseraquette1 et vitesseraquette2.
2. Dans les programmes correspondant, mets les variables à 5 au début du jeu et augmente-les de 0,5 à chaque fois que la raquette touche la balle.



Merci à Matthieu pour cette idée de jeu !!!



Aide logiciel

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



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Créer un arrière-plan avec les buts		Clique sur le pinceau pour dessiner un nouvel arrière-plan. Choisis la couleur dans la palette de couleur. Dessine tes rectangles.
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.
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.
...ou...		Aller dans « Opérateurs » et choisir la brique « ...ou... ».
Tourner le lutin		Dans « Mouvement » choisis la brique « tourne de ... degrés ».
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		<p>Aller dans « Données » et choisir « Créer une variable ».</p> <p>Entrer le nom de la variable, par exemple « score ».</p> <p>De nouvelles briques apparaissent et tu pourras t'en servir dans le programme.</p>
Mettre la vitesse à 5		Aller dans « données » et choisir « mettre...à 5 ».
Ajouter 1 à une variable		Dans « Données » choisir la brique « Ajouter à score 1 »