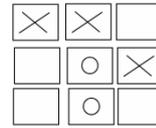




Tic Tac Toe



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



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Crée ton premier lutin « case1 »

On commence par créer 1 lutin qui a la forme d'un rectangle. Nomme-le « case1 » et place-le en haut à gauche. Indique la position voulue avec ses coordonnées quand le drapeau vert est cliqué.

On va lui donner plusieurs costumes :

- Le premier costume est donc ton rectangle.
- Le deuxième est le rectangle dupliqué avec une croix dedans.
- Le troisième est le rectangle dupliqué avec un rond dedans.

Création des variables

nature	nom	rôle
variable	nombredetours	Elle va compter le nombre de tours joués pour savoir si il faut afficher une croix ou un rond (pair : rond, impair : croix).
variable	croixourond	Cette variable permet de savoir si c'est une croix ou un rond. On lui donne deux valeurs : 1 pour croix et 2 pour rond).
variable	case1, case2...	Mise à 0 au départ, on lui donne comme valeur 1 si c'est une croix, -1 si c'est un rond. Ainsi si sa valeur est différente de 0, on ne pourra pas rejouer dans la même case, et cela permet de comptabiliser les croix et les ronds alignés et donc de tester si on a gagné.

Crée le script du lutin « sprite1 »

Crée les variables « case 1 », « case2 »... « case9 » (puisqu'ensuite il y aura 9 cases).

Quand le drapeau vert est cliqué :

1. Mets toutes les variables « case » à 0.
2. Crée une variable « nombredetours » et mets-la à 0.
3. Crée une variable « croixourond ».
Mets-la à 1 (il choisira la croix en premier).
4. Demande « quel est le nom du premier joueur ? ».
Crée une variable « joueur1 » et donne-lui la valeur de la réponse.
5. Demande « quel est le nom du premier joueur ? ».
Crée une variable « joueur2 » et donne-lui la valeur de la réponse.

Crée le script d'une case

1. Quand le drapeau vert est cliqué, basculer sur le costume 1. Aller à l'endroit voulu (première case : x : 60 et y : 18 par exemple).
2. Quand le lutin est cliqué :
 - si « croixrond =1 » et « case1=0 » alors :
 - Mettre « case1 » à 1.
 - Basculer le costume à costume 2.
 - Ajouter 1 à « nombre de tours ».
 - si « croixrond =2 » et « case1=0 » alors :
 - Mettre « case1 » à -1.
 - Basculer le costume à costume 3.
 - Ajouter 1 à « nombre de tours ».
 - S'il reçoit le message « fini »,
Envoyer à tous « toursuivant ».

Continue le script du lutin « sprite1 »

Reprends le script et ajoute : quand je reçois le message « toursuivant » :

- Si nombre de tours est pair, mettre « rondoucroix » à 1
- Sinon mettre « rondoucroix » à 2.
- Si « case1 + case2 + case 3= 3 » alors dis « le « joueur1 » a gagné ! » (avec le prénom du joueur) et envoyer le message « fini »
- De même Si « case1 + case2 + case 3= -3 » alors dis « le « joueur2 » a gagné ! » et envoyer le message « fini ».
- Puis duplique pour toutes les autres possibilités gagnantes.

Crée les autres lutins « case »

Duplique le lutin case 1 8 fois afin d'avoir les lutins « case2 », « case 3 » etc...Place les au fur et à mesure au bon endroit avec les bons coordonnées.

Change leur script avec le bon numéro de case.