

Projet 1

La chasse au donut

Voici un jeu où un scarabée devra atteindre un donut en suivant un parcours simple. Il devra faire preuve de ténacité !

Étape 1 ■ Construire un chemin

- Supprimer le « Sprite 1 » et entrer dans l'arrière-plan pour le modifier.

- Créer un rectangle vert et tracer avec l'outil pinceau un chemin original en prenant bien soin de mettre la taille du pinceau à 100.



Étape 2 ■ Positionner le scarabée et le donut

- En allant dans la banque de lutins , insérer le scarabée « Beetle » , puis le gâteau « Donut » .

- Mettre la taille de ces deux lutins à 30 .

- Déplacer le scarabée au début du parcours, puis créer ce programme afin qu'il revienne à cet endroit à chaque début de partie (appui sur le drapeau vert).

- De même, placer le donut à la fin du parcours et créer un programme permettant de l'y placer à chaque début de partie.



Étape 3 ■ Faire se déplacer le scarabée

- Programmer les déplacements du scarabée à l'aide du clavier.

Plusieurs façons de faire existent, chacune ayant des avantages et des inconvénients :



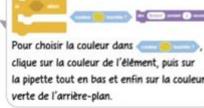
- Dupliquer ensuite ceci pour que le scarabée se déplace dans les bonnes directions lorsque l'on appuie sur les quatre flèches du clavier.

Étape 4 ■ Interdire de toucher la partie verte

- Tester indéfiniment si la couleur « verte » est touchée et dans ce cas : faire dire « PERDU » pendant 1 seconde au scarabée ; faire revenir le scarabée en position initiale ; orienter le scarabée vers la droite.



Utilise les instructions suivantes :



Pour choisir la couleur dans , clique sur la couleur de l'élément, puis sur la pipette tout en bas et enfin sur la couleur verte de l'arrière-plan.



Étape 5 ■ Tester le contact avec le donut

- Tester indéfiniment si le donut est touché et dans ce cas : faire dire « GAGNE » pendant 1 seconde au scarabée.



Utilise cette instruction :



Étape 6 ■ Insérer un chronomètre pour pimenter le jeu

- Au lancement du jeu, mettre le chronomètre à 0 et lorsque le scarabée touche le donut, faire annoncer par le donut le temps réalisé.



Utilise ces instructions :



ÉVOLUTIONS POSSIBLES

- Ajouter des arrière-plans qui permettront de rallonger le parcours.
- Donner cinq vies au scarabée et lui en enlever une chaque fois qu'il sort du chemin.
- Faire varier la taille du scarabée ou la vitesse de déplacement pour augmenter la difficulté du jeu.
- ...