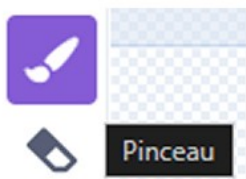


5e - Chapitre 2 : Programmation / Algorithmique : Projet : "La chasse au donut"

Nous allons programmer un jeu où un scarabée doit rejoindre un donut en suivant un parcours, sans sortir du chemin !

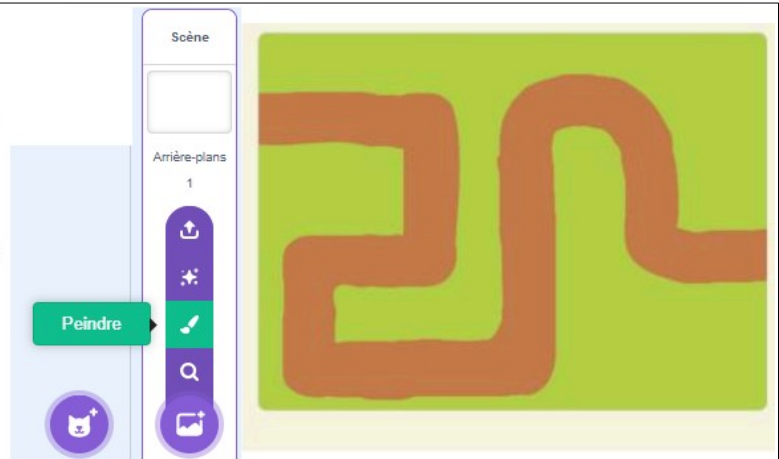
Pour cela, il suffit de suivre les étapes ci-dessous :

- 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.



100

Peindre



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

- 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.

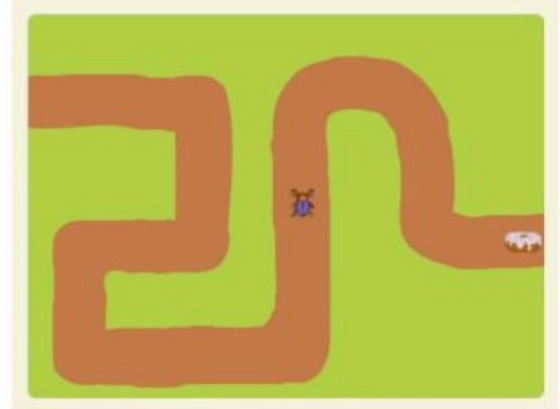


- Programmer les déplacements du scarabée à l'aide du clavier.

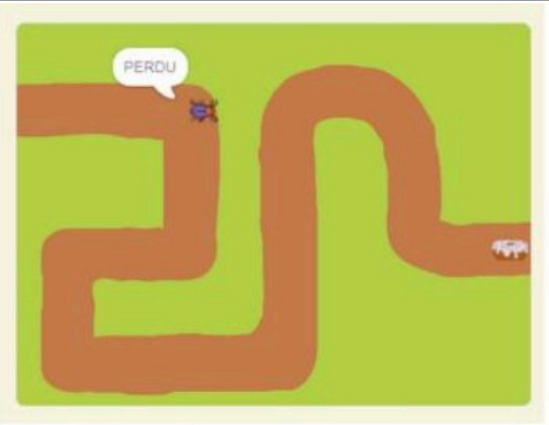
Plusieurs façons de faire existent, chacune ayant des avantages et des inconvénients :



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



- 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.

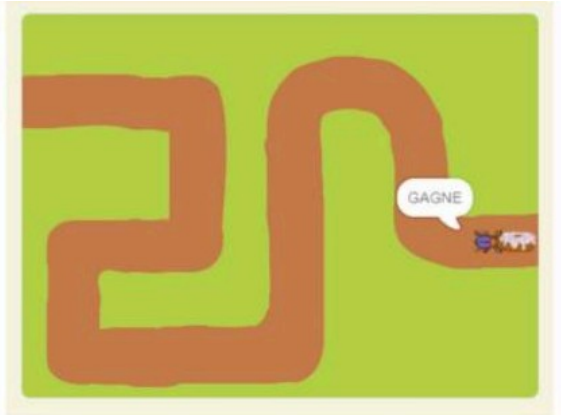


Utilise les instructions suivantes :

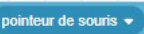


Pour choisir la couleur dans , clique sur la couleur de l'élément, puis sur la pipette tout en bas et enfin sur la couleur verte de l'arrière-plan.

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



Utilise cette instruction :

touche le  ?

✓ pointeur de souris
bord
Donut

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.
- ...