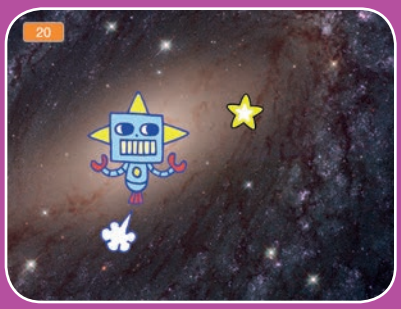
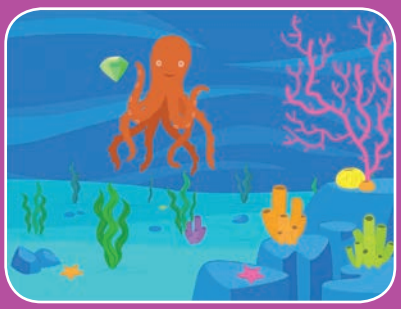
Jeu de Course Poursuite





Crée un jeu où tu poursuis un sprite pour gagner des points.

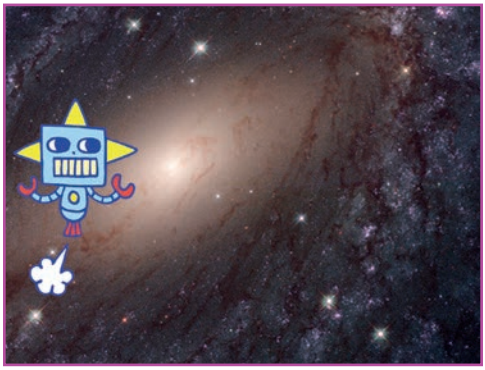
Jeu de Course Poursuite

Utilise ces cartes dans cet ordre :

1. Bouge à Gauche et à Droite
2. Bouge en Bas et en Haut
3. Poursuis une Etoile
4. Joue un Jeu
5. Ajoute un Score
6. Augmente le Niveau
7. Message de Victoire

Bouge à Gauche et à Droite

Appuie sur les flèches pour te déplacer à gauche et à droite.



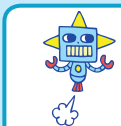
Bouge à Gauche et à Droite

scratch.mit.edu

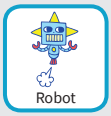
PREPARE-TOI

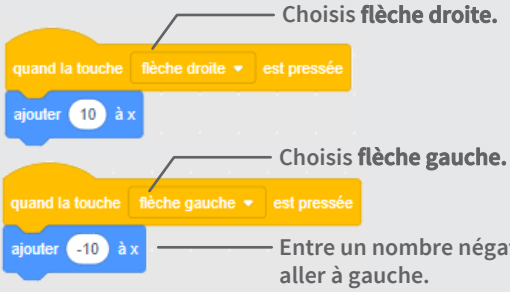
Choisis un arrière-plan.

Choisis un sprite.



AJOUTE CE CODE





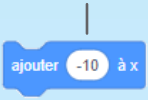
TESTE TON CODE

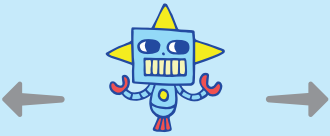
Appuie sur les flèches.

ASTUCE

x est la position horizontale sur la scène.

Entre un nombre négatif pour aller à gauche.





Entre un nombre positif pour aller à droite.

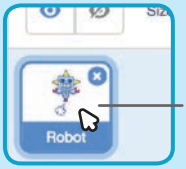
Bouge en Bas et en Haut

Appuie sur les flèches pour te déplacer en haut et en bas.

Bouge en Bas et en Haut

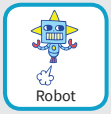
scratch.mit.edu

PREPARE-TOI



Clique sur ton sprite pour le sélectionner.

AJOUTE CE CODE



Choisis **flèche haut.**

Utilise le bloc **ajouter à y** pour monter.

Choisis **flèche bas.**

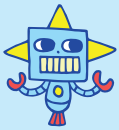
Entre un nombre négatif pour descendre.

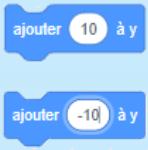
TESTE TON CODE

Utilise les flèches.

ASTUCE

y est la position verticale sur la scène.



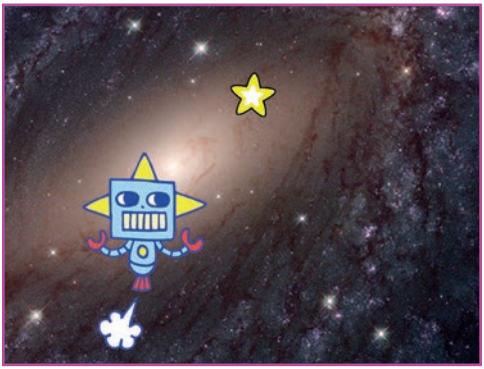


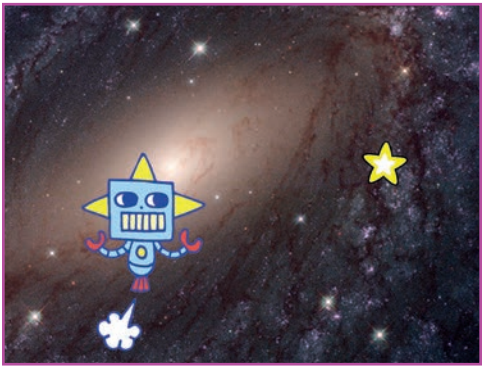
Entre un nombre positif pour monter.

Entre un nombre négatif pour descendre.

Poursuis une Etoile

Ajoute un personnage que tu peux poursuivre.





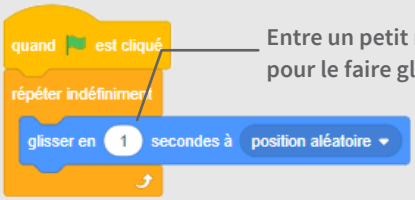
Poursuis une Etoile

scratch.mit.edu

PREPARE-TOI

Choisis un sprite comme **Star.**

AJOUTE CE CODE



Entre un petit nombre (comme 0.5) pour le faire glisser plus vite.

TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer..

Clique sur le stop pour arrêter.

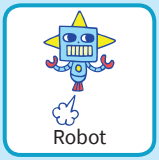
Joue un Son

Joue un son quand ton sprite touche l'étoile.

Joue un Son

scratch.mit.edu

PREPARE-TOI



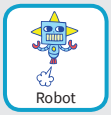
Clique pour sélectionner le sprite robot.

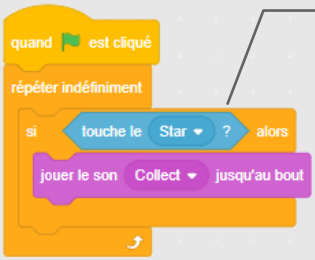
Clique sur l'onglet **Sons.**

Choisis un son de la bibliothèque de son comme Collect.

AJOUTE CE CODE

Clique sur l'onglet **Code** et ajoute ce code.





Choisis ton son du menu.

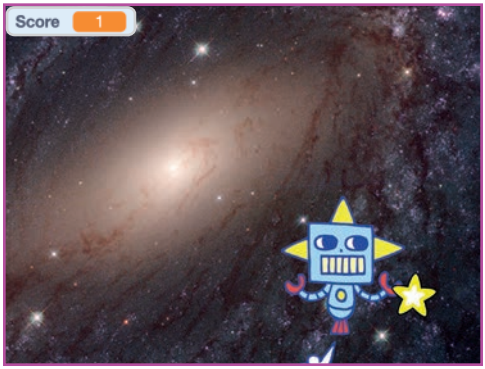
Insère le block **touche le** dans le bloc **si alors.**

TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.

Ajoute un Score

Gagne des points quand tu touches l'étoile.



Ajoute un Score

scratch.mit.edu

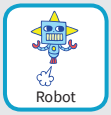
PREPARE-TOI

Choisis **Variables**.

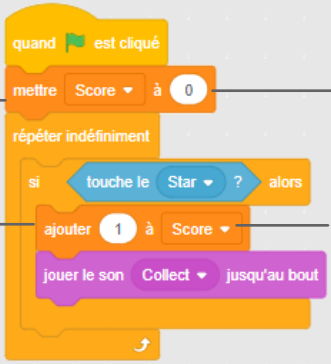
Clique sur le bouton **Créer une variable** .

Nomme cette variable **Score** puis clique **OK**.

AJOUTE CE CODE



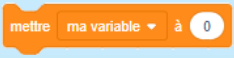
Sélectionne **Score** dans le menu.



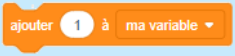
Ajoute ce bloc pour remettre le score à zéro.

Ajoute ce bloc pour augmenter le score.

ASTUCE



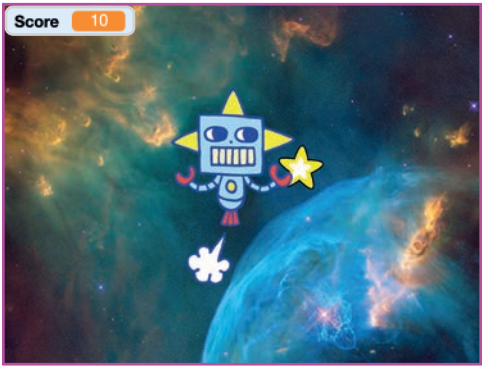
Utilise le **mettre variable à ...** pour mettre le score à zéro.



Utilise **ajouter ... à variable** pour augmenter le score.

Augmente le Niveau

Passe au niveau suivant.

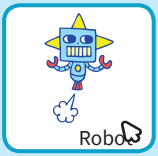


Augmente le Niveau

scratch.mit.edu

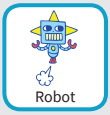
PREPARE-TOI

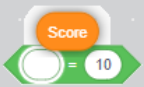
Choisis un deuxième arrière-plan.



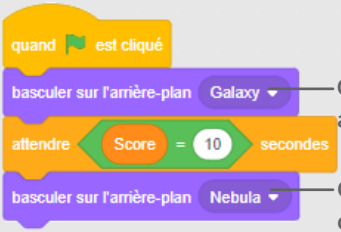
Sélectionne le sprite robot

AJOUTE CE CODE



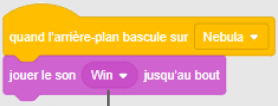


Insère le bloc **Score** dans le bloc **égale** de la catégorie **Opérateurs.**



Choisis ton premier arrière-plan.

Choisis ton deuxième arrière-plan.



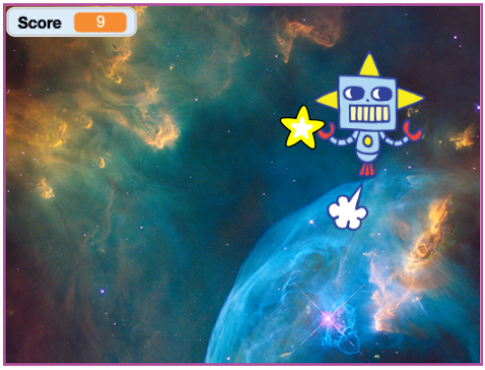
Choisis un son.

TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer ton jeu!

Message de Victoire

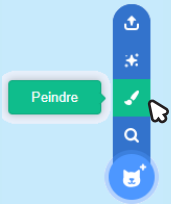
Affiche un message quand tu passes au niveau suivant.



Message de Victoire

scratch.mit.edu

PREPARE-TOI

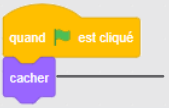


Clique sur l'icône **Peindre** pour dessiner un nouveau sprite.

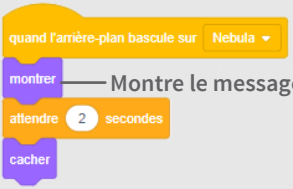
Utilise l'outil **Texte** pour écrire un message comme 'Niveau Suivant!"

Tu peux modifier la police la taille la couleur et le style.

AJOUTE CE CODE



Au début, cache le message.



Choisis un arrière-plan pour le niveau suivant.

Montre le message.

TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour jouer à ton jeu.