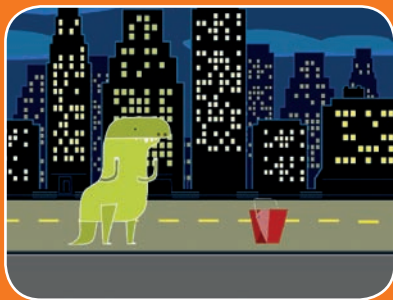


Cartes de Jeu pour Sauter



**Fais sauter un personnage au-dessus
d'obstacles qui défilent.**

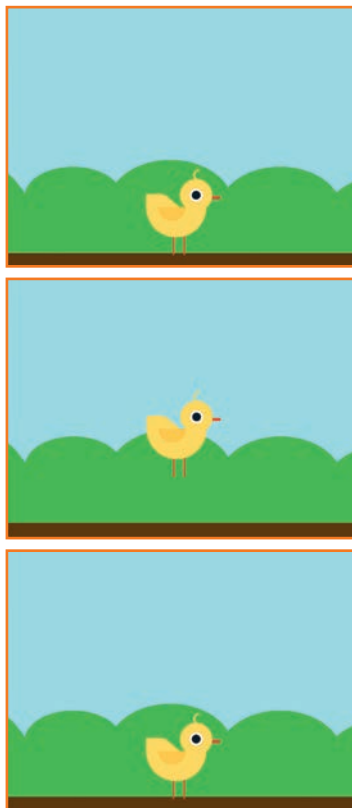
Cartes de Jeu pour Sauter

Utilise ces cartes dans cet ordre :

- 1. Sautille**
- 2. Va au Début**
- 3. Défilement d'Obstacle**
- 4. Ajoute un Son**
- 5. Stoppe le Jeu**
- 6. Ajoute Plus d'Obstacles**
- 7. Score**

Sautille

Fais sautiller ton personnage.



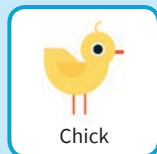
PREPARE-TOI



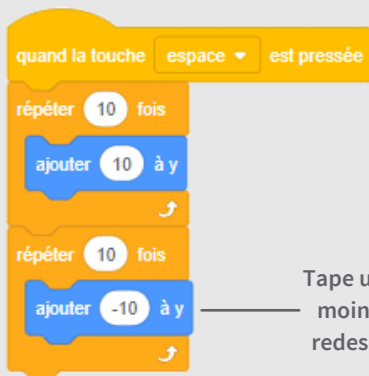
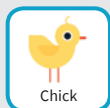
Choisis un arrière-plan.



Choisi un sprite.



AJOUTE CE CODE



Tape un signe moins pour redescendre

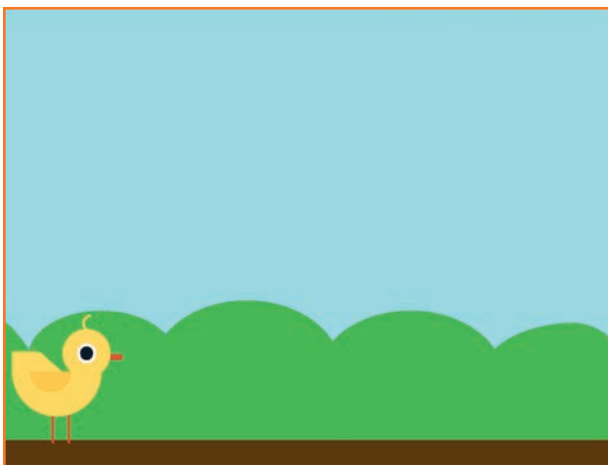
TESTE TON CODE



Appuie sur la touche Espace sur ton clavier.

Va au Début

Règle le point de départ pour ton personnage.



Va au Début

scratch.mit.edu

PREPARE-TOI



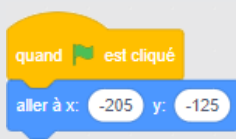
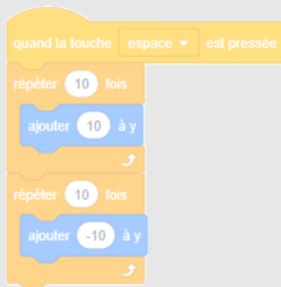
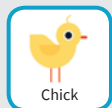
Bouge ton sprite où tu le désires



Quand tu bouges ton personnage, ses coordonnées x et y vont se mettre à jour sur la palette.

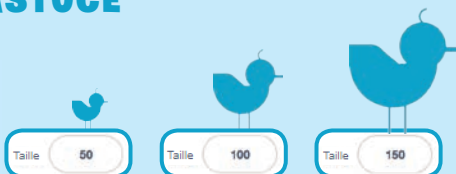
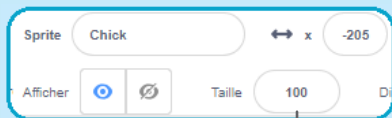
Maintenant, quand tu prends un bloc **Aller à**, il se mettra à la position de ton sprite.

AJOUTE CE CODE



Règle la position de départ (tes nombres sont peut-être différents.)

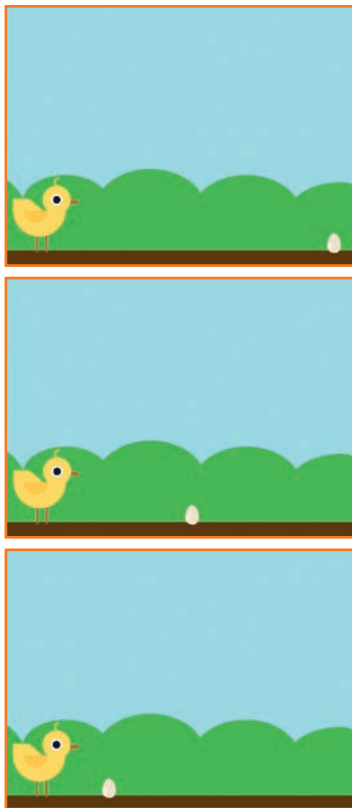
ASTUCE



Change la taille d'un sprite en entrant des nombres plus ou moins grands.

Défilement d'Obstacle

Fais défiler un obstacle
sur la scène.



Défilement d'Obstacle

scratch.mit.edu

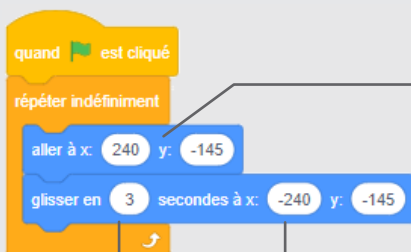
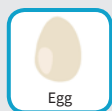
PREPARE-TOI



Choisis un obstacle
dans les sprites.



AJOUTE CE CODE



Démarré du côté
droit de la scène.

Glisse vers le côté
gauche de la scène.

Entre un petit numéro
pour aller plus vite.

TESTE TON CODE

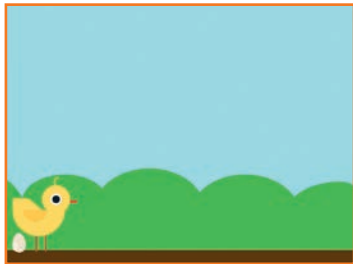
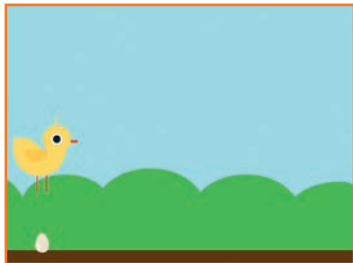
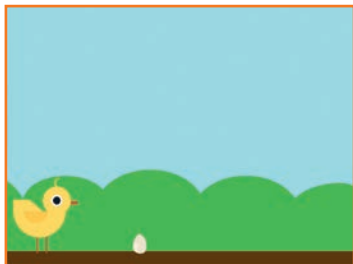
Clique sur le
drapeau vert
pour démarrer.



Appuie sur la touche
Espace sur ton
clavier.

Ajoute un Son

Joue un son quand ton personnage saute.

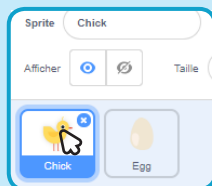


Ajoute un son

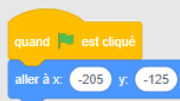
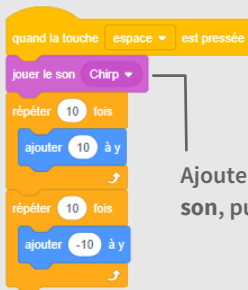
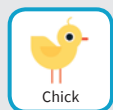
scratch.mit.edu

PREPARE-TOI

Clique sur le **sprite** Chick pour le sélectionner.



AJOUTE CE CODE



Ajoute le block **joue le son**, puis sélectionne un son.

TESTE TON CODE

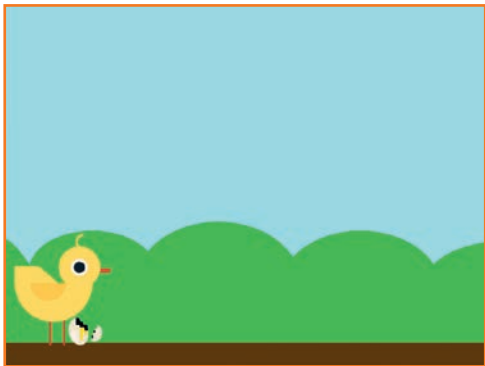
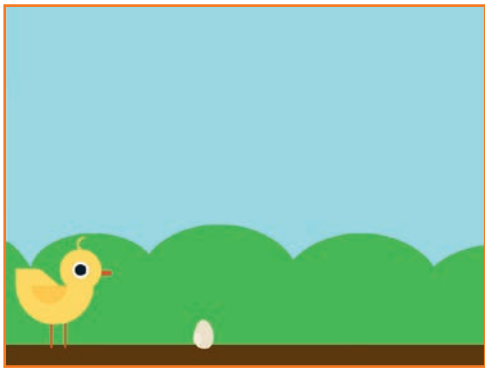
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Appuie sur la touche **Espace** sur ton clavier.

Stoppe le Jeu

Stoppe le jeu si ton sprite touche un obstacle.

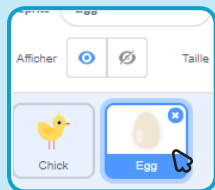


Stoppe le Jeu

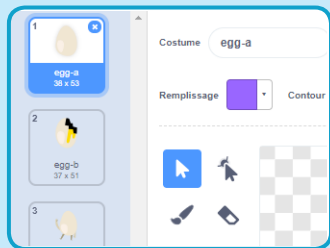
scratch.mit.edu

PREPARE-TOI

Clique pour sélectionner le sprite Egg.



Clique l'onglet **Costumes** pour voir les costumes de ton sprite.



AJOUTE CE CODE



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



Choisis un 2e costume pour ton sprite.

Insère le bloc **touche le** et choisis **Chick** dans le menu.



TESTE TON CODE

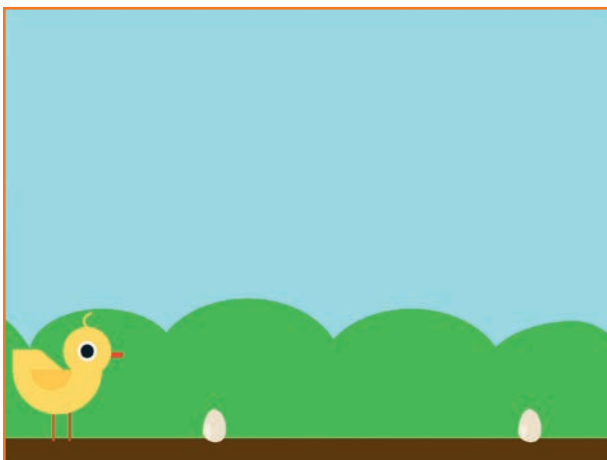
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Appuie sur la touche **Espace** sur ton clavier.

Ajoute Plus d'Obstacles

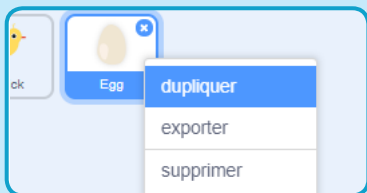
Rends le jeu plus complexe
en ajoutant plus d'obstacles.



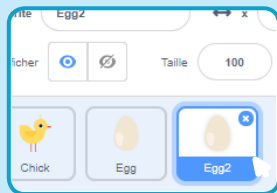
Ajoute Plus d' Obstacles

scratch.mit.edu

PREPARE-TOI



Pour dupliquer un sprite, clique droit sur l'icône (Mac: control-clique), puis choisis **dupliquer**.



Clique pour sélectionner Egg2.

AJOUTE CE CODE



Ajoute ces blocs pour attendre avant de montrer le 2e sprite.

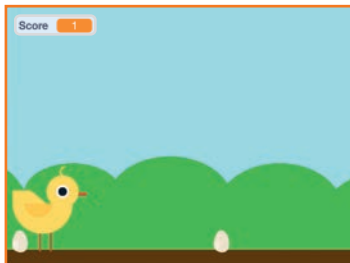
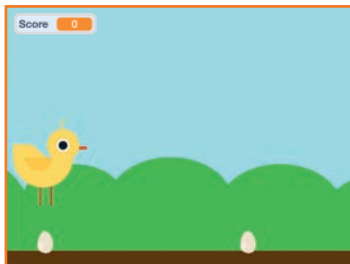
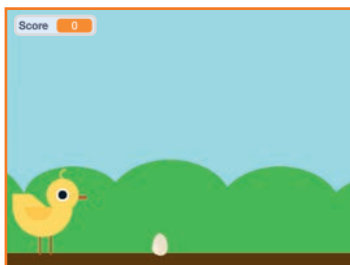
TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Score

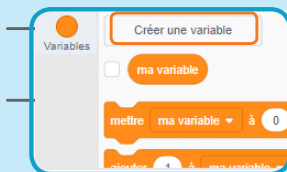
Ajoute un point chaque fois que ton personnage saute au-dessus d'un obstacle.



PREPARE-TOI

Choisis **Variables**.

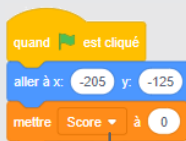
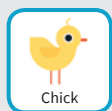
Clique sur le bouton **Créer une variable**.



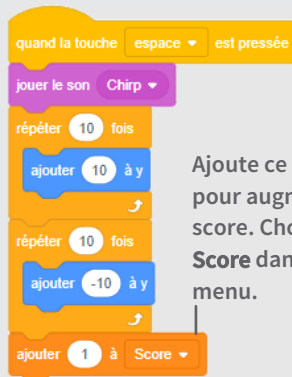
Nomme cette variable **Score** puis clique **OK**.

AJOUTE CE CODE

Clique sur le sprite Chick et ajoute deux blocs de code:



Ajoute ce bloc et sélectionne **Score** dans le menu.



Ajoute ce bloc pour augmenter le score. Choisis **Score** dans le menu.

TESTE TON CODE

Saute au-dessus des œufs pour améliorer ton score!