

Cartes de Jeu pour Sauter



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

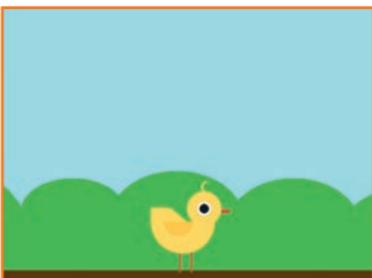
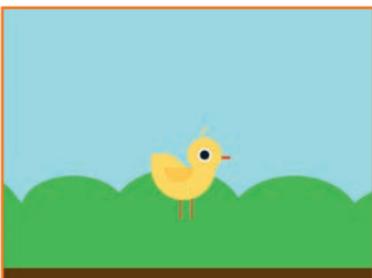
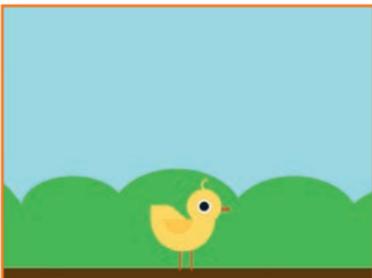
Cartes de Jeu pour Sauter

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.



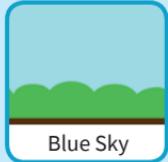
Sautille

scratch.mit.edu

PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Choisi un sprite.



AJOUTE CE CODE



```
quand la touche espace est pressée
répéter (10) fois
    ajouter (10) à y
répéter (10) fois
    ajouter (-10) à y
```

Tape un signe moins pour redescendre

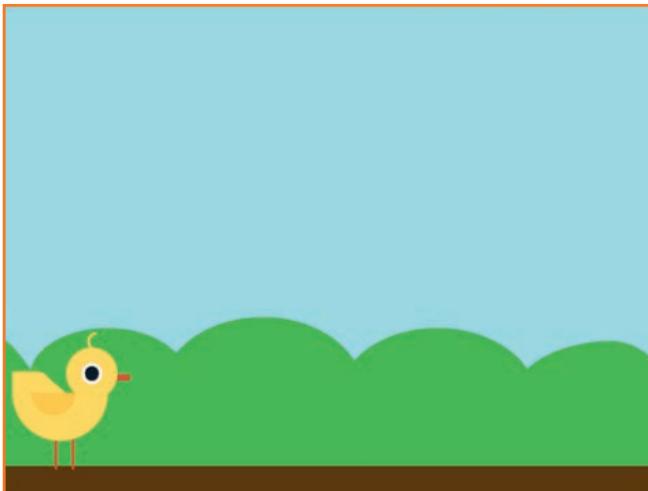


TESTE TON CODE

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

PRÉPARE-TOI



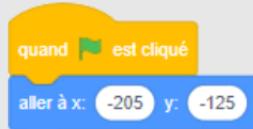
Bouge ton sprite où tu le désires



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

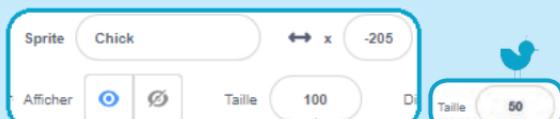
Maintenant, quand tu prends un bloc Aller à, il se mettra à la position de ton sprite.

AJOUTE CE CODE

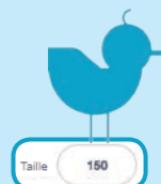
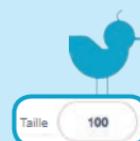


Règle la position de départ (tes nombres sont peut-être différents.)

ASTUCE



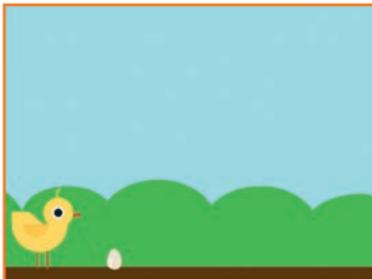
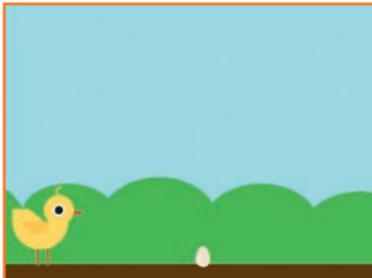
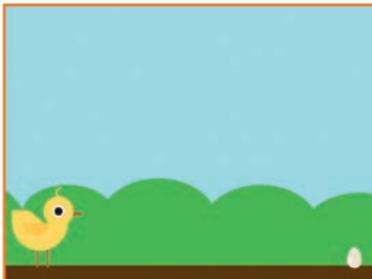
Taille 50



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

Défilement d'Obstacle

Fais défiler un obstacle
sur la scène.



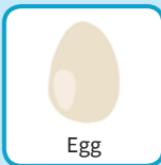
Défilement d'Obstacle

scratch.mit.edu

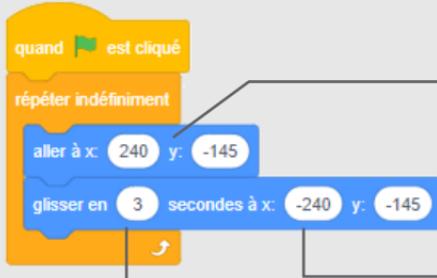
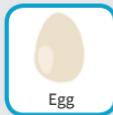
PRÉPARE-TOI



Choisis un obstacle
dans les sprites.



AJOUTE CE CODE



Entre un petit numéro
pour aller plus vite.

Démarre du côté
droit de la scène.

Glisse vers le coté
gauche de la scène.

TESTE TON CODE

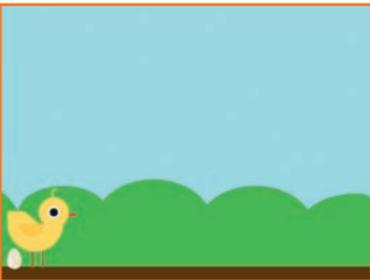
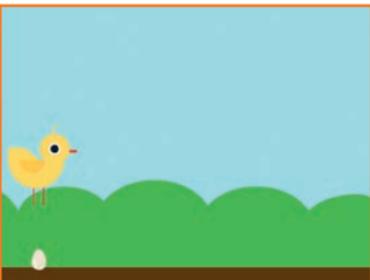
Clique sur le
drapeau vert
pour démarrer.



Appuie sur la touche
Espace sur ton
clavier.

Ajoute un Son

Joue un son quand ton personnage saute.



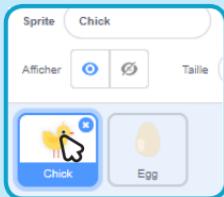
»)

Ajoute un son

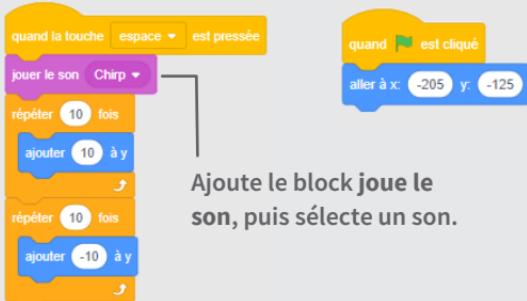
scratch.mit.edu

PRÉPARE-TOI

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



AJOUTE CE CODE



TESTE TON CODE

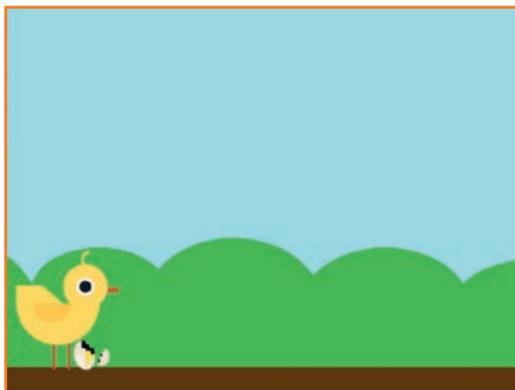
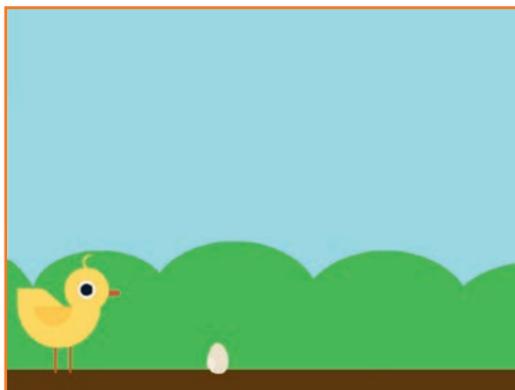
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Appuie sur la touche Espace sur ton clavier.

Stoppe le Jeu

Stoppe le jeu si ton sprite touche un obstacle.

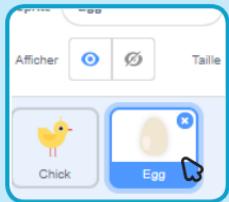


Stoppe le Jeu

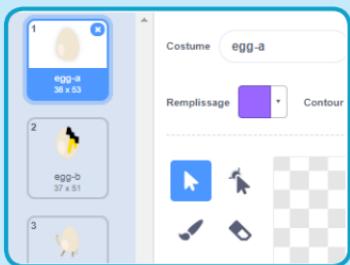
scratch.mit.edu

PRÉPARE-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.

touche le pointeur de souris ?

✓ pointeur de souris
bord
Chick

TESTE TON CODE

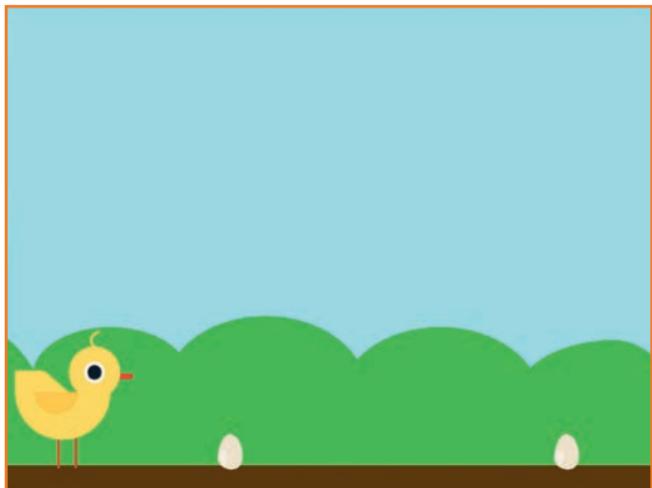
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



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

Ajoute Plus d'Obstacles

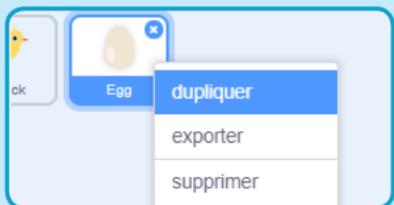
Rends le jeu plus complexe
en ajoutant plus d'obstacles.



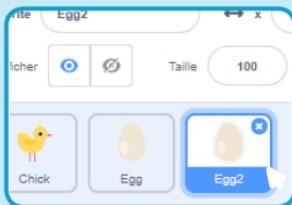
Ajoute Plus d' Obstacles

scratch.mit.edu

PREPARE-TOI



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



Clique pour sélectionner Egg2.

AJOUTE CE CODE



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

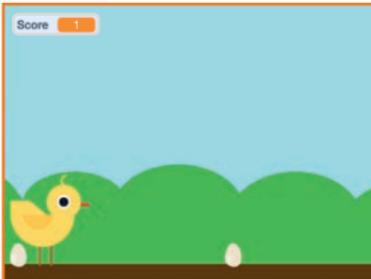
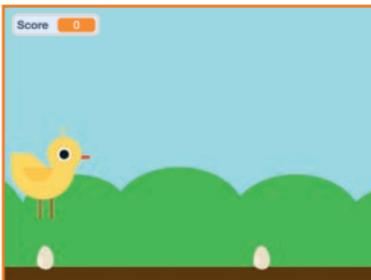
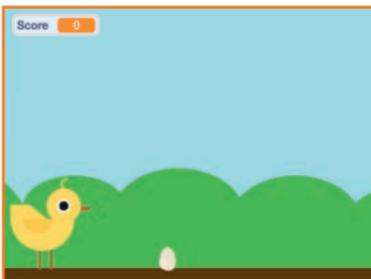
TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Score

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



Score

scratch.mit.edu

PRÉPARE-TOI

Choisis Variables.

Clique sur le bouton Crée une variable.



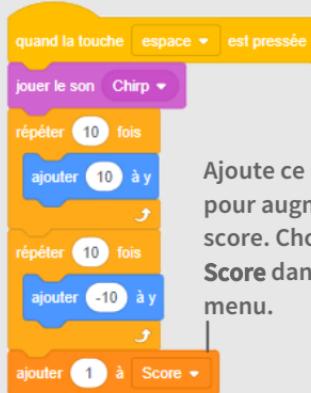
Nomme cette variable Score puis clique OK.

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!