

SCRATCH



Attraper les pommes qui tombent dans une coupe à fruit.

Objectifs :

- Attraper les pommes qui tombent avec un saladier de fruit.
- Marquer 1 point pour chaque pomme rattrapée.

Capture d'écran du jeu :



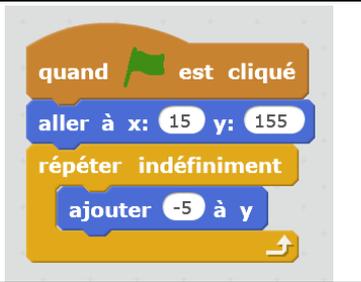
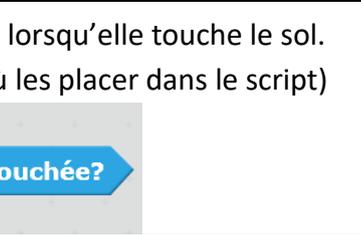
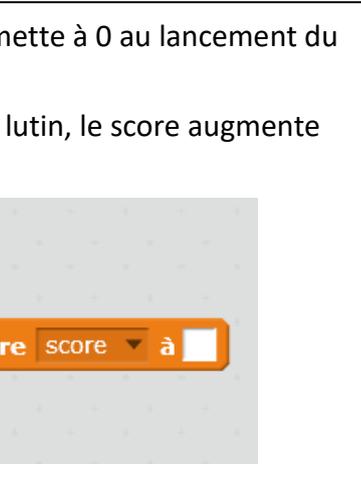
Partie I : réflexion

- 1) Quel va être le mouvement de la pomme ?
- 2) Quel va être le mouvement du saladier ?
- 3) A quoi vont servir les touches gauche et droite du clavier ?
- 4) Quand doit-on faire apparaître une nouvelle pomme ?
- 5) Que se passe-t-il lorsque la pomme touche le saladier ?

Partie II : préparation

- 1) Création du décor :
 - a) Sélectionner l'arrière-plan dans scratch. Peindre l'arrière-plan en bleu clair.
 - b) Représenter le sol en créant un rectangle de couleur marron dans le bas de l'arrière-plan.
- 2) Préparation des lutins :
 - a) Supprimer le lutin chat
 - b) Créer un nouveau lutin saladier en choisissant le lutin **BOWL** dans la bibliothèque.
 - c) Créer le lutin pomme en choisissant le lutin **APPLE** dans la bibliothèque.

Partie III : programmation

<p>Palier 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Créer une variable SCORE - Programmer le déplacement automatique de la pomme en utilisant le script ci-contre 	
<p>Palier 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Modifier le script de la pomme pour qu'elle reparte d'en haut lorsqu'elle touche le sol. Vous utiliserez les instructions suivantes (à vous de trouver où les placer dans le script) 	
<p>Palier 3 (facultatif)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Modifier les valeurs de l'abscisse x pour que la pomme démarre aléatoirement à gauche ou à droite. 	
<p>Palier 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Programmer le script du saladier pour qu'il se déplace vers la droite lorsqu'on clique sur la touche « flèche droite » du clavier. - Programmer de même le déplacement vers la gauche. 	
<p>Palier 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Modifier le script de la pomme pour que la variable score se mette à 0 au lancement du jeu. - Modifier le script de la pomme pour que lorsqu'elle touche le lutin, le score augmente de 1 point et qu'elle reparte en haut de l'écran. 	
<p>Palier 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Modifier le script de la pomme pour que le score diminue de 1 point si elle touche le sol. 	
<p>Palier 7</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Modifier le script de la pomme : si le score atteint 10 points, afficher « GAGNE » et stopper tout. 	
<p>Palier 8</p>	<ul style="list-style-type: none"> - On souhaite modifier la vitesse de déplacement de la pomme. Créer une variable vitesse. Commencer le programme en mettant la vitesse à 1. A chaque pomme attrapée augmenter la vitesse. A chaque pomme ratée, diminuer la vitesse. 	