

## Exemple de jeux :

### 1. Jeu de course

Objectif : Atteindre la ligne d'arrivée en évitant des obstacles.

Personnages et éléments :

- Sprite du joueur (ex : voiture ou personnage)
- Sprite(s) obstacle(s) (ex : rochers, barrières)
- Fond de piste

Déroulé :

- Le joueur contrôle le personnage avec les flèches gauche/droite.
- Les obstacles apparaissent et se déplacent vers le joueur (ou le joueur se déplace dans un décor fixe).
- Si le joueur touche un obstacle, le jeu recommence ou perd une vie.
- Le joueur gagne s'il atteint la ligne d'arrivée.

Programme Scratch :

- Déplacement du joueur :

```
quand drapeau vert cliqué
pour toujours
si touche flèche droite pressée
    changer x de 10
si touche flèche gauche pressée
    changer x de -10
```



- Obstacle qui tombe ou avance :

```
quand drapeau vert cliqué
pour toujours
    changer y de -5
    si y < -180
        aller à y=180 x=(position aléatoire)
```

- Collision :

```
pour toujours
    si touche [joueur v]
        dire "Game Over !" pendant 2 sec
        revenir à la position de départ
```

## 2. Jeu de labyrinthe

Objectif : Sortir du labyrinthe.

Personnages et éléments :

- Sprite joueur (ex : bonhomme)
- Sprite ou fond représentant le labyrinthe
- Couleur des murs pour la détection

Déroulé :

- Le joueur se déplace avec les flèches.
- S'il touche un mur (couleur spécifique), il revient au départ.
- Il gagne s'il touche la zone de sortie.

Programme Scratch :

- Déplacement du joueur :  
quand drapeau vert cliqué  
pour toujours  
si touche flèche droite  
  changer x de 5  
si touche flèche gauche  
  changer x de -5  
si touche flèche haut  
  changer y de 5  
si touche flèche bas  
  changer y de -5

- Collision avec mur :

pour toujours  
si touche couleur [mur v]  
revenir à x=0 y=0

- Arrivée :

pour toujours  
si touche couleur [sortie v]  
dire "Bravo !" pendant 2 sec



### 3. Jeu "Attrape les objets"

Objectif : Attraper des objets qui tombent du ciel pour gagner des points.

Personnages et éléments :

- Sprite joueur (panier, personnage)
- Sprite objet (ex : pomme)
- Variable score

Déroulé :

- L'objet tombe du haut de l'écran.
- Le joueur se déplace à gauche/droite pour l'attraper.
- Chaque objet attrapé ajoute 1 point au score.
- Si l'objet touche le bas, il disparaît et réapparaît en haut.

Programme Scratch :

- Déplacement joueur :

```
quand drapeau vert cliqué
pour toujours
si touche flèche droite
    changer x de 10
si touche flèche gauche
    changer x de -10
```

- Objet qui tombe :

```
quand drapeau vert cliqué
pour toujours
    changer y de -5
    si y < -180
        aller à x=(position aléatoire) y=180
```

- Attraper l'objet :

```
pour toujours
    si touche [joueur v]
        changer score de 1
        aller à x=(position aléatoire) y=180
```



#### 4. Jeu de plateforme

Objectif : Atteindre la fin du niveau en sautant sur des plateformes.

Personnages et éléments :

- Sprite joueur
- Sprites plateformes
- Fond de niveau

Déroulé :

- Le joueur se déplace à gauche/droite et saute avec la barre espace.
- La gravité fait redescendre le joueur s'il n'est pas sur une plateforme.
- Arriver au bout du niveau fait gagner le joueur.

Programme Scratch :

- Déplacement :

```
quand drapeau vert cliqué
pour toujours
  si touche flèche droite
    changer x de 5
  si touche flèche gauche
    changer x de -5
```

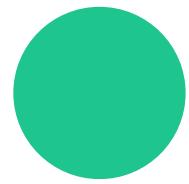


- Saut :

```
quand [espace v] pressé
  changer y de 10
Gravité et sol :
  pour toujours
    si pas en contact avec [plateforme v]
      changer y de -5
```

- Arrivée :

```
pour toujours
  si touche [fin du niveau v]
    dire "Bravo !" pendant 2 sec
```



## 5. Quiz interactif

Objectif : Répondre correctement à des questions pour gagner des points.

Personnages et éléments :

- Sprite question
- Sprites réponses (boutons)
- Variable score

Déroulé :

- Afficher la question et 2-3 réponses.
- Cliquer sur la bonne réponse augmente le score.
- Cliquer sur la mauvaise affiche un message d'erreur.

Programme Scratch :

- Question :

quand drapeau vert cliqué  
dire "Quelle est la capitale de la France ?" pendant 2 sec



- Réponses :

quand sprite [Paris v] cliqué  
changer score de 1  
dire "Bonne réponse !" pendant 2 sec

quand sprite [Londres v] cliqué  
dire "Mauvaise réponse !" pendant 2 sec

## 6. Jeu de mémoire

Objectif : Retrouver les paires d'images identiques.

Personnages et éléments :

- Plusieurs sprites représentant les cartes
- Variable score

Déroulé :

- Les cartes sont retournées face cachée.
- Cliquer sur une carte la retourne.
- Si deux cartes identiques sont retournées, elles restent visibles et le joueur gagne un point.
- Sinon, elles se retournent à nouveau.

Programme Scratch :

- Cliquer sur la carte :

quand ce sprite cliqué  
changer costume pour [face v]

- Vérifier paire :

si costume de ce sprite = costume d'un autre sprite sélectionné  
    changer score de 1  
sinon  
    attendre 1 sec  
    changer costume pour [dos v]

