



Atelier Scratch

Les fonctions de base

1. Commandes pour que le (lutin) puisse avancer avec les touches du clavier :

```
quand sest cliqué
répéter indéfiniment
si fouche flèche haut se pressée ? alors
ajouter 10 à x
si fouche flèche bas se pressée ? alors
ajouter -10 à x
```





2. Commandes pour que les lettres puissent s'allumer et s'éteindre :

```
quand sest cliqué
répéter indéfiniment
ajouter 25 à l'effet couleur ▼
```







3. Commandes pour cacher et faire apparaître votre (lutin) :

```
quand la touche Hèche haut → est pressée montrer quand la touche Hèche bas → est pressée cacher
```

Programme du premier jeu (sur tablette tactile)

Phase 1

Le but du jeu est que votre (lutin) saute par-dessus le rocher à l'aide d'un bouton, sans toucher le rocher pour obtenir des points. Si le rocher est touché alors le jeu s'arrête.

Pour ajouter le rocher (Sprite) vous devez ajouter un nouveau lutin.



Pour que votre (lutin) saute, vous allezavoir besoin d'un bouton. Pour l'ajouter, cliquez sur (choisir un Sprite), une foisquele bouton est ajouté, nous allons pouvoir le programmer. Voici les commandes:









Ensuite vous devez programmer votre (lutin) pour qu'il puisse recevoir les commandes du bouton.





Phase 2

Pour programmer le rocher, vous devez cliquer sur le rocher en bas de votre écran. Puis y ajouter les commandes.









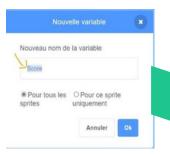
Commandes quipermettent que le rocher vienne vers le chat à l'infini :

```
quand sest caque
aller à x 198 y -134

quand sest caque
répéter indéfiniment
glisser en 1 secondes à x -200 y -134
aller à x 198 y -134
```

Vous pouvez tester par vous-même, en cliquant sur le bouton de votre écran afin de sauter par- dessus le rocher.

Il reste une dernière étape : ajouter le bouton score afin de donner un but à ce jeu.



Phase 3

<u>Pour ajo</u>uter le bouton score il faut créer une variable que l'on nommera « score ».









Maintenant que vous avez votre variable vous allez pouvoir introduire vos commandes (toujours sur votre rocher).

```
quand set cliqué
mettre Score → à 0
répéter indéfiniment

glisser en 1 secondes à x: -200 y; -132
aller à x: 196 y: -132
ajouter 1 à Score →
```

Ilne reste plus qu'à ajouter la dernière commande, qui permet au jeu de s'arrêter, quand le lutin touche le rocher.

```
quand rest cliqué
attendre jusqu'à ce que touche le Chat → ?
```









À vous de jouer :

Voici 3 liens internet, qui vous permettent de consulter sur Youtube des tutos afin de créer vous-même des petits jeux vidéo sur ordinateur.

Jeu de la fusée :

https://www.youtube.com/watch?v=FCMK6q9dvTY

Vous pouvez aussi écrire directement sur Youtube : « comment faire un jeu vidéo sur scratch Space shooter »



Jeu Pong: https://www.youtube.com/watch?v=byEo6LxVgPo

Vous pouvez aussi écrire directement sur Youtube : « comment faire un jeu de Pong avec Scratch »









Flappy bird: https://www.youtube.com/watch?v=Uag5xDjFqdQ

Vous pouvez aussi écrire directement sur Youtube : « Créer votre premier jeu simple avec Scratch »





