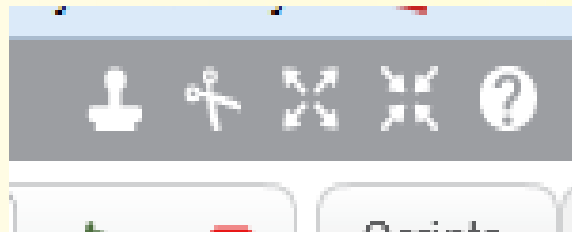


Premier jeux Pong

Isabelle Fabresse

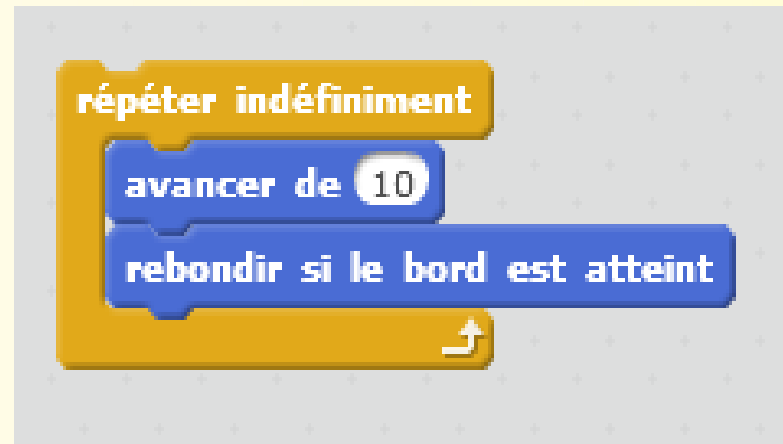
Débuter le projet

- Nommer le projet avec vos prénoms
- Supprimer le chat
- Choisir un fond d'écran
- Ajouter une balle (un lutin) et la redimensionner si besoin



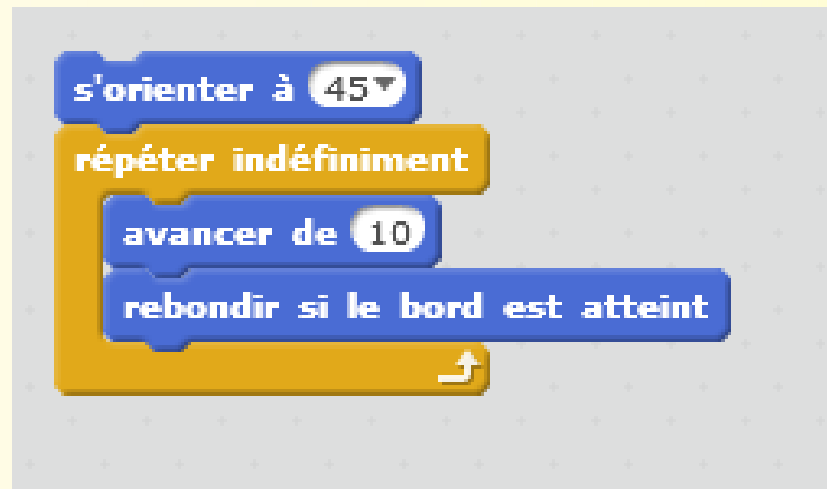
Mouvement

- Faire avancer la balle (avancer de 10 pas)
- La faire rebondir sur les bords (rebondir si les bords sont atteints)
- Le faire tout le temps (répéter indéfiniment)
- Tester



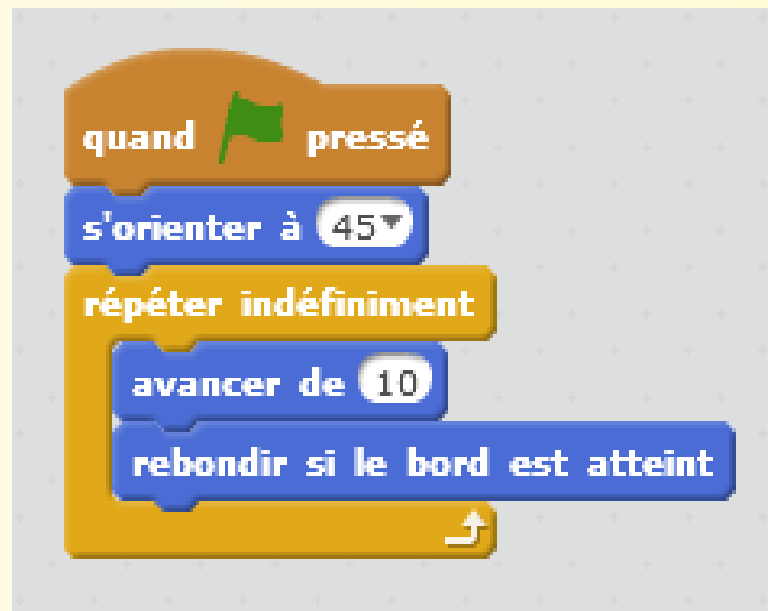
Angle

- Ajouter un angle de 45 :
 - Dans mouvement, sélectionner s'orienter à 90°
 - Modifier 90° par 45°
 - Coller ce bloc au dessus des autres



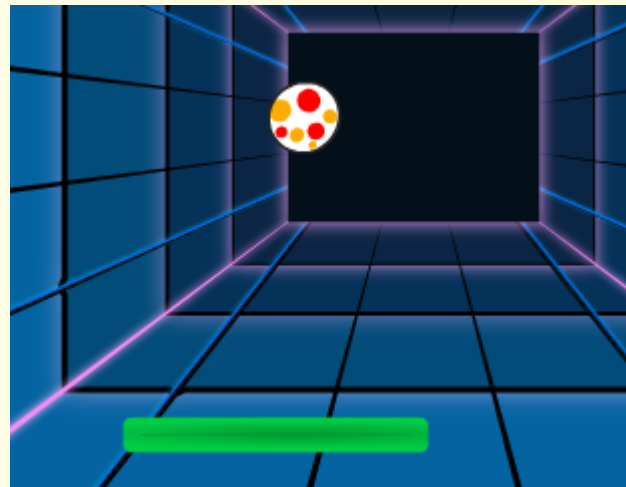
Lancer la balle

- Ajouter le drapeau vert en haut du script
- Si vous voulez augmenter ou diminuer la vitesse de la balle, vous pouvez modifier la valeur dans "avancer de x"



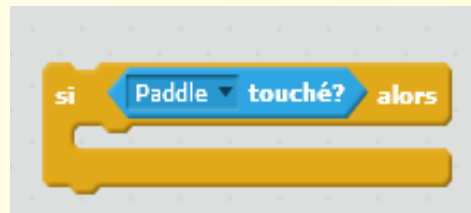
Ajouter un paddle

- Ajouter un lutin "paddle"
- Modifier sa taille soit avec les flèches vues tout à l'heure soit dans l'onglet "costumes"



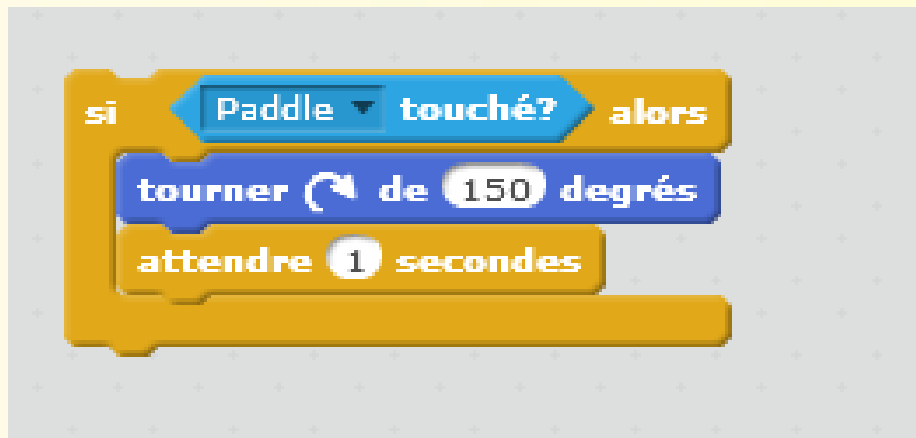
Rencontre

- Quand la balle rencontre la barre, il faut rebondir
- Cliquer sur la balle
- Ajouter la commande "Si la barre est touchée alors" :
 - Dans "contrôle", choisir "si ... alors"
 - Dans "capteur", choisir "... touché" et le glisser dans le bloc précédent
 - A la place de vide, choisir paddle



Rebondir

- Si la balle touche la barre, il faut rebondir et ne pas passer à travers.
- A bloc précédent, ajouter "tourner de 15 degrés"
- Remplacer 15 par 150
- Pour voir le changement, ajouter un bloc "attendre 1 seconde"



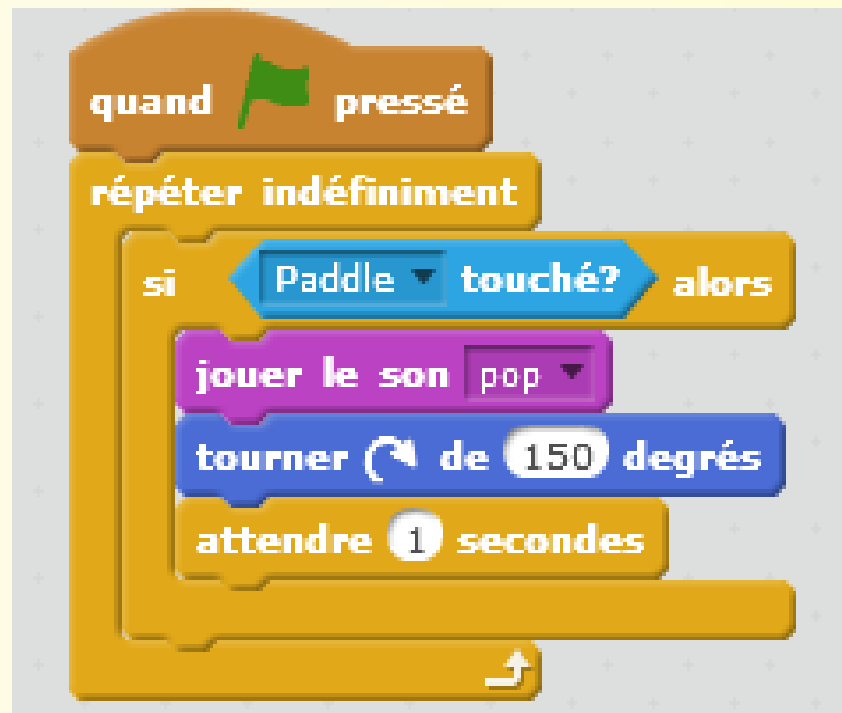
Répétition

- Cette action doit être faite tout le temps
- Ajouter un bloc "ajouter indéfiniment"
- Puis le drapeau



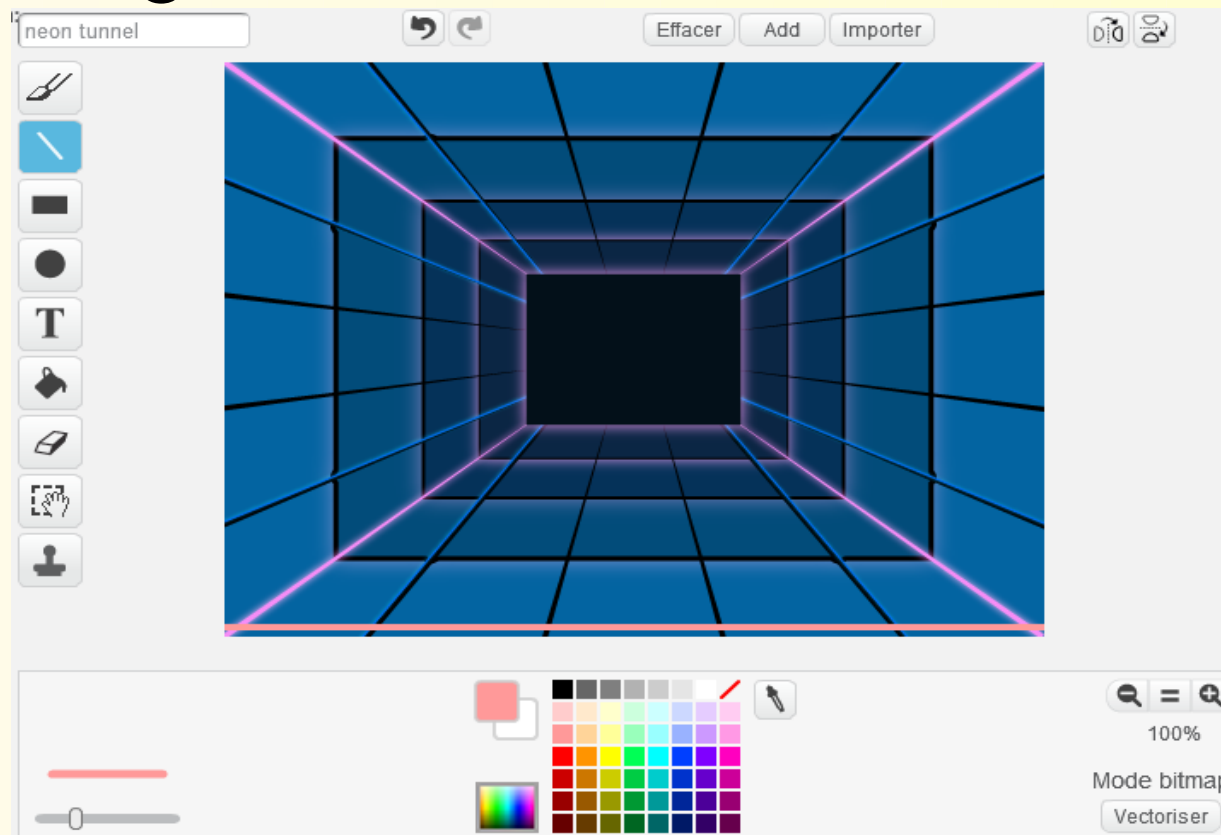
Son

- Ajouter un son quand la balle touche la barre
- Aller dans "son" et ajouter "jouer le son pop" dans le bloc créé juste avant



Perdre

- Le jeu se finit si la balle touche le sol
- Cliquer sur le fond d'écran et sur Arrière plan
- Tracer un ligne en bas



Perdre

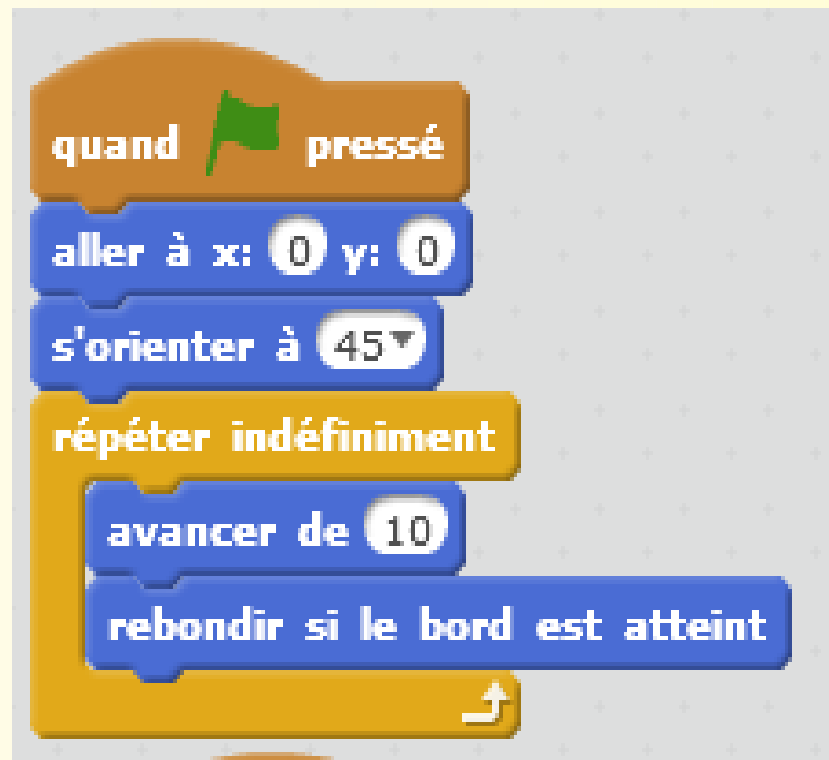
- Cliquez sur la balle et ajouter la fin du jeu :
 - Dans "contrôle", sélectionner "si ... alors"
 - Dans "capteurs", sélectionner "couleur ... touchée"
 - Cliquer dans la couleur bleue et ensuite sur le trait ajouté au fond d'écran
 - Dans "contrôle", sélectionner "stop tout"
 - Faire ce bloc tout le temps
 - Ajouter le drapeau vert

Perdre



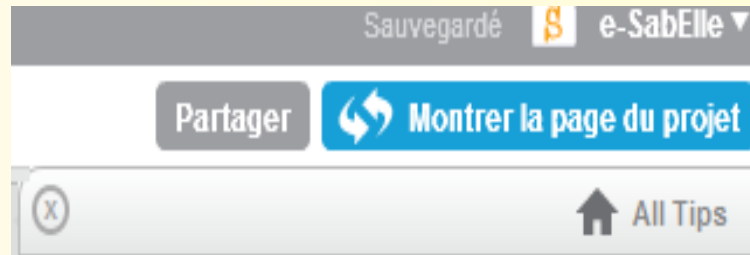
Position de départ

- Ajouter l'instruction "aller à x:0 z:0" au premier bloc créé, juste en dessous du drapeau vert



Partage ton projet

- Clique sur "Partager"



- Cliques sur "S" et tu peux regarder le projet des autres !

