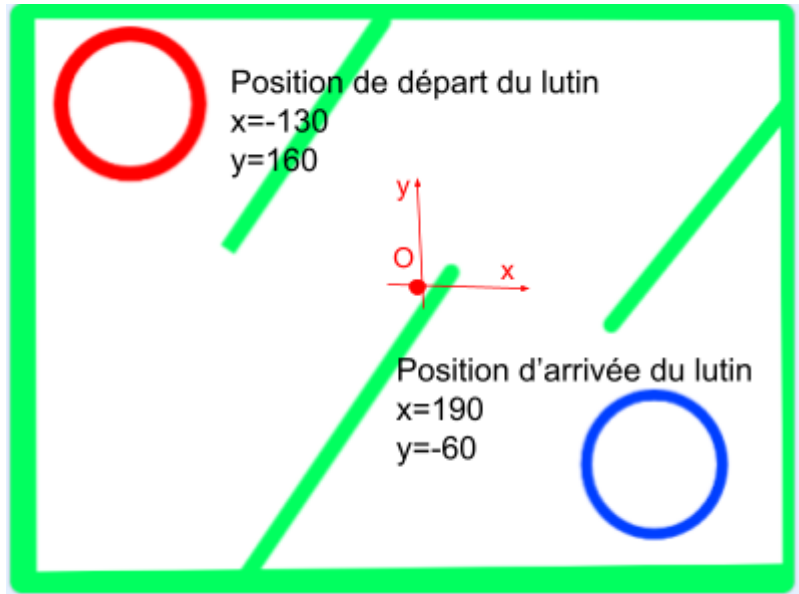


Faire un jeu pour les CP

La scène :



Le lutin (sprite1) :

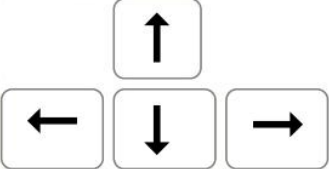


ATTENTION on ne modifie pas le lutin et la scène "Circuit 01"

Le programme Version1 :

Les touches du clavier :

- de direction

	elles déplacent le lutin de 10 pas
--	------------------------------------

- d'espace



On recommence - le lutin revient au départ -

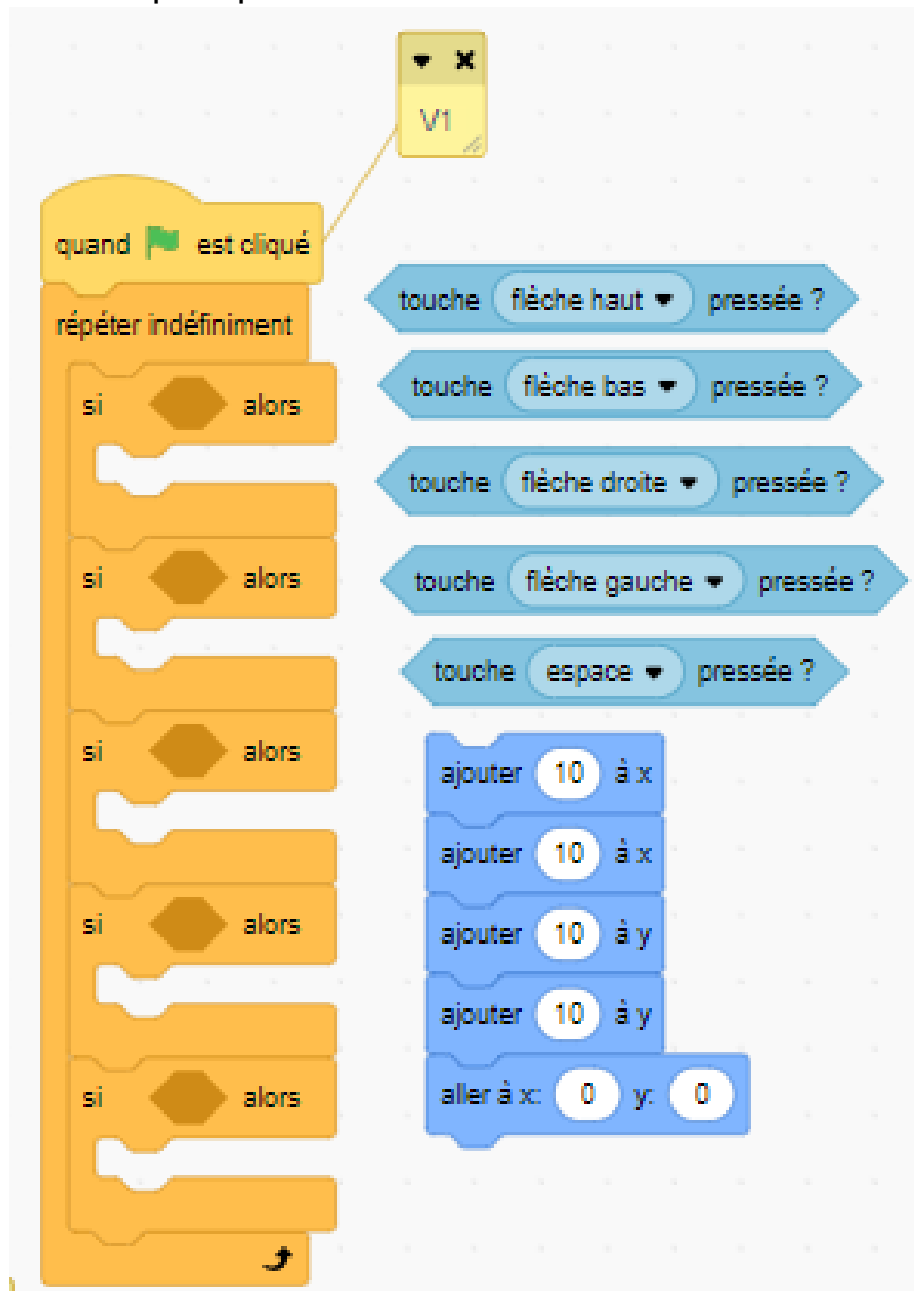
Algorithme de la version 1 :

(**TEST**) ACTIONS

On répète indéfiniment


- **SI** (Touche haut pressé ?)
"Ajouter (-) 10 à (x y) "
- **SI** (Touche bas pressé ?)
"Ajouter (-) 10 à (x y) "
- **SI** (Touche droite pressé ?)
"Ajouter (-) 10 à (x y) "
- **SI** (Touche gauche pressé ?)
"Ajouter (-) 10 à (x y) "
- **SI** (Touche Espace pressé ?)
"Aller au départ "

Les scripts à assembler pour piloter les touches sont :



La Version2 :

Le Lutin  dit GAGNE  quand il est arrivé.

Le Lutin  RETOURNE au départ quand il touche la ligne verte.

Algorithme de la version 2 :

(**TEST**) ACTIONS

Les CONDITIONS INITIALES sont

- lutin au départ
- basculer sur l'arrière-plan "**circuit 01**"

On répète indéfiniment

- **SI** le lutin est au (**centre du cercle BLEU**)

le lutin "**dit**" **GAGNE** pendant **2 secondes** ET bascule sur l'arrière-plan "**Félicitation**"

- **SI** le lutin (**touche les bordures VERTES**)

le lutin **revient au départ** (centre du cercle ROUGE)

Le lutin "**dit**" **On recommence** pendant **2 secondes**.

Les scripts à assembler pour faire le programme V1 sont



Script 1 (Main):

- quand  est cliqué
- basculer sur l'arrière-plan circuit 01
- aller à x: -130 y: 160
- répéter indéfiniment
 - si  alors
 - 
 - si  alors
 - 

Script 2 (Condition):

- absisse x = 190 et ordonnée y = -60

Script 3 (Action):

- couleur  touchée ?

Script 4 (Action):

- basculer sur l'arrière-plan Félicitations
- dire Gagné ! pendant 2 secondes
- aller à x: -130 y: 160
- dire On recommence pendant 2 secondes

Quand DRAPEAU VERT pressé

Basculer sur l'arrière plan CIRCUIT 01

aller à x : -130 y : 160

Répéter indéfiniment

SI abscisse _____ = _____ et abscisse _____ = _____ ALORS

SI _____ ALORS

. _____ t

La Version3 :

Le joueur doit déplacer le lutin jusqu'au centre du cercle BLEU le plus vite **possible**.

Algorithme de la version 3 :

(**TEST**) ACTIONS

La CONDITION INITIALE est

- réinitialiser le chronomètre

Répéter jusqu'à ce que (**centre du cercle BLEU**)

- Mettre "Temps de parcours à chronomètre"
- Montrer la variable "Temps de parcours"

On **ajoute** un chronomètre.

On va créer une variable "Temps du parcours" :

- script "Variables" + "Créer une variable"

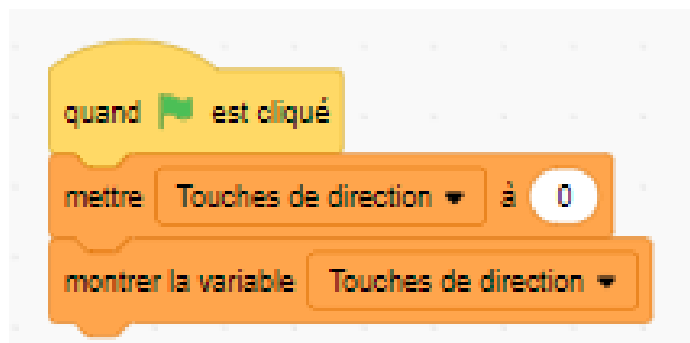
et **ajouter** ces scripts pour faire la version.



La Version4 :

Le joueur doit déplacer le lutin jusqu'au centre du cercle BLEU en utilisant un MINIMUM de fois les touches de direction.

On doit **créer** une variable " Touches de direction " et **ajouter** ces scripts



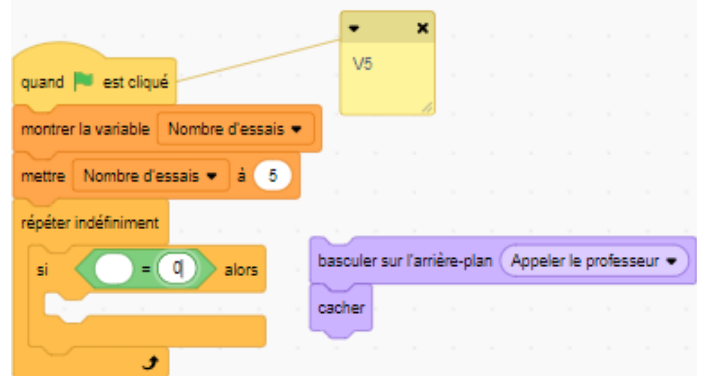
Attention ces 4 scripts feront parties de la Version1 (Un script par touche de direction)



La Version5 :

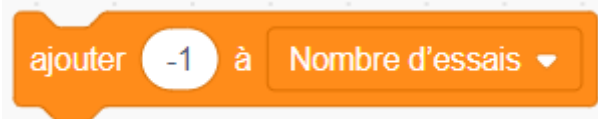
Le joueur doit déplacer le lutin jusqu'au centre du cercle BLEU en touchant les bordures VERTES moins de 5 fois (Attention : on doit créer une variable "**Nombre d'essais**"). Le **Nombre d'essais** au départ est de 5.

ajouter ces script



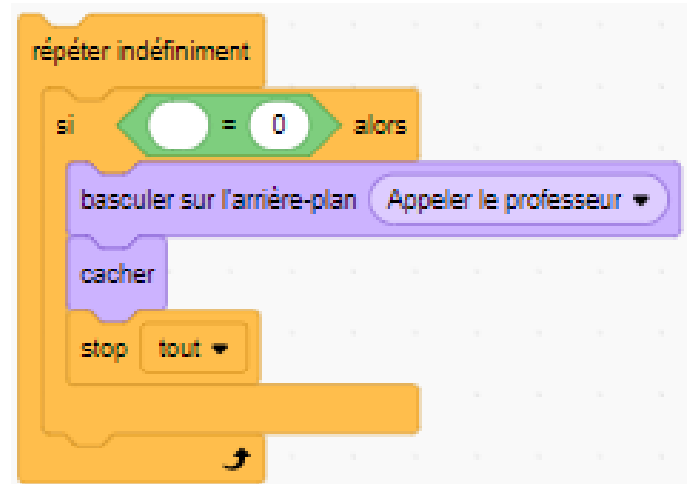
Chaque fois que l'on touche une bordure VERTE on ajoute -1 à **Nombre d'essais**
Ajouter ce script à la version 2 (Si on touche bordure verte)

ajouter ce script



- **SI le Nombre d'essais = 0**
Basculer sur l'arrière plan "Appeler le professeur", cacher le Lutin et Arrêter tout.

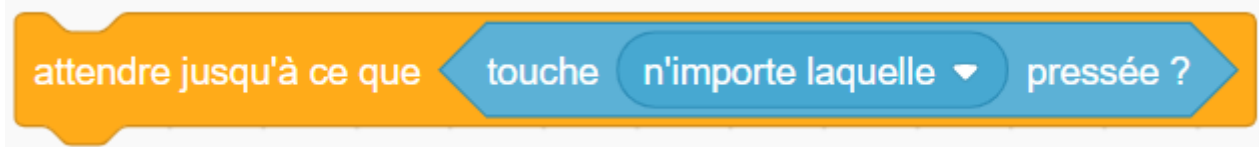
ajouter ces scripts



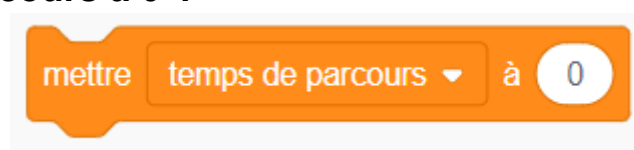
La Version6 :

La partie ne commence que lorsqu'on clique sur une touche.

Attendre jusqu'à touche "n'importe laquelle" pressée ?



Ne pas oublier d'abord d'avoir réinitialisé le temps de parcours :
"mettre temps de parcours à 0".



Attention ces 2 scripts feront partie de la V3.

La Version7 :

Quand l'élève a gagné, on bascule sur l'arrière-plan "Félicitations" et l'on bloque l'utilisation des touches de direction. Le lutin va au centre (x 250 ; y 200) de la scène et grandit progressivement (0.5 s).

Attention : on doit créer une variable " gagné "



La Version8 : 10'

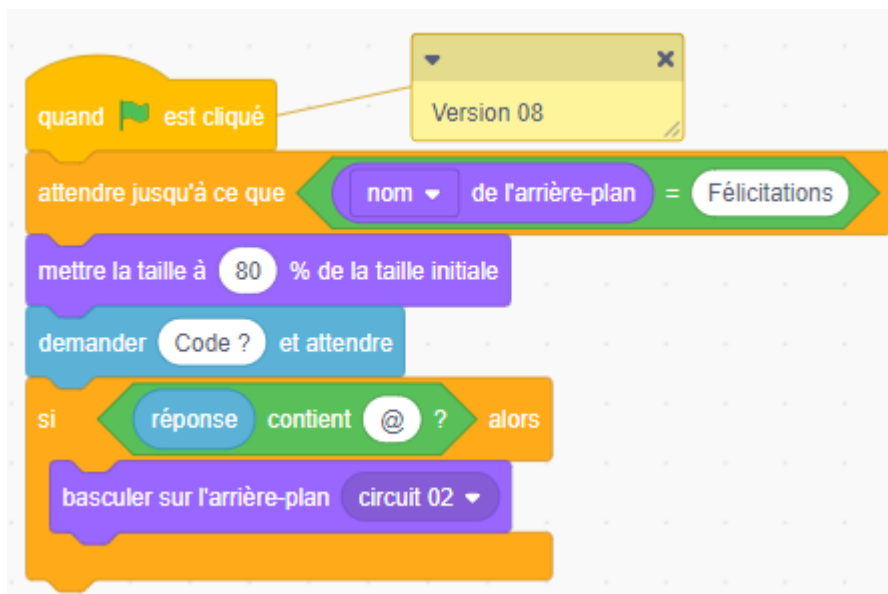
Vous allez personnaliser le jeu en modifiant :

- le lutin
- l'arrière plan du jeu
- l'arrière plan "Appeler le professeur"
- l'arrière plan "Félicitations"

La Version9 : 20'

Vous allez insérer le niveau DRAGON

Le professeur devra saisir le code exemple : @



([Comment analyser une chaîne de caractères et la valider](#))

Voir [Jeu CP Version DRAGON](#)

