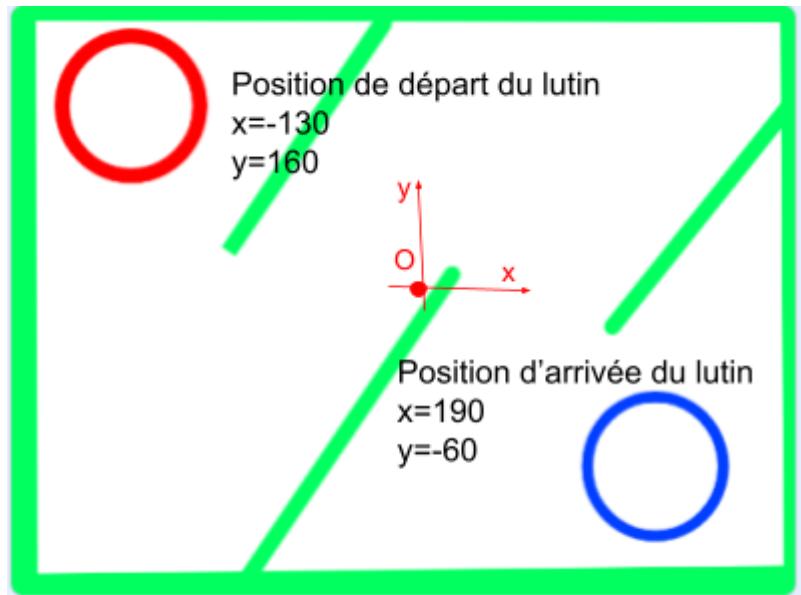


Faire un jeu pour les CP

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 -

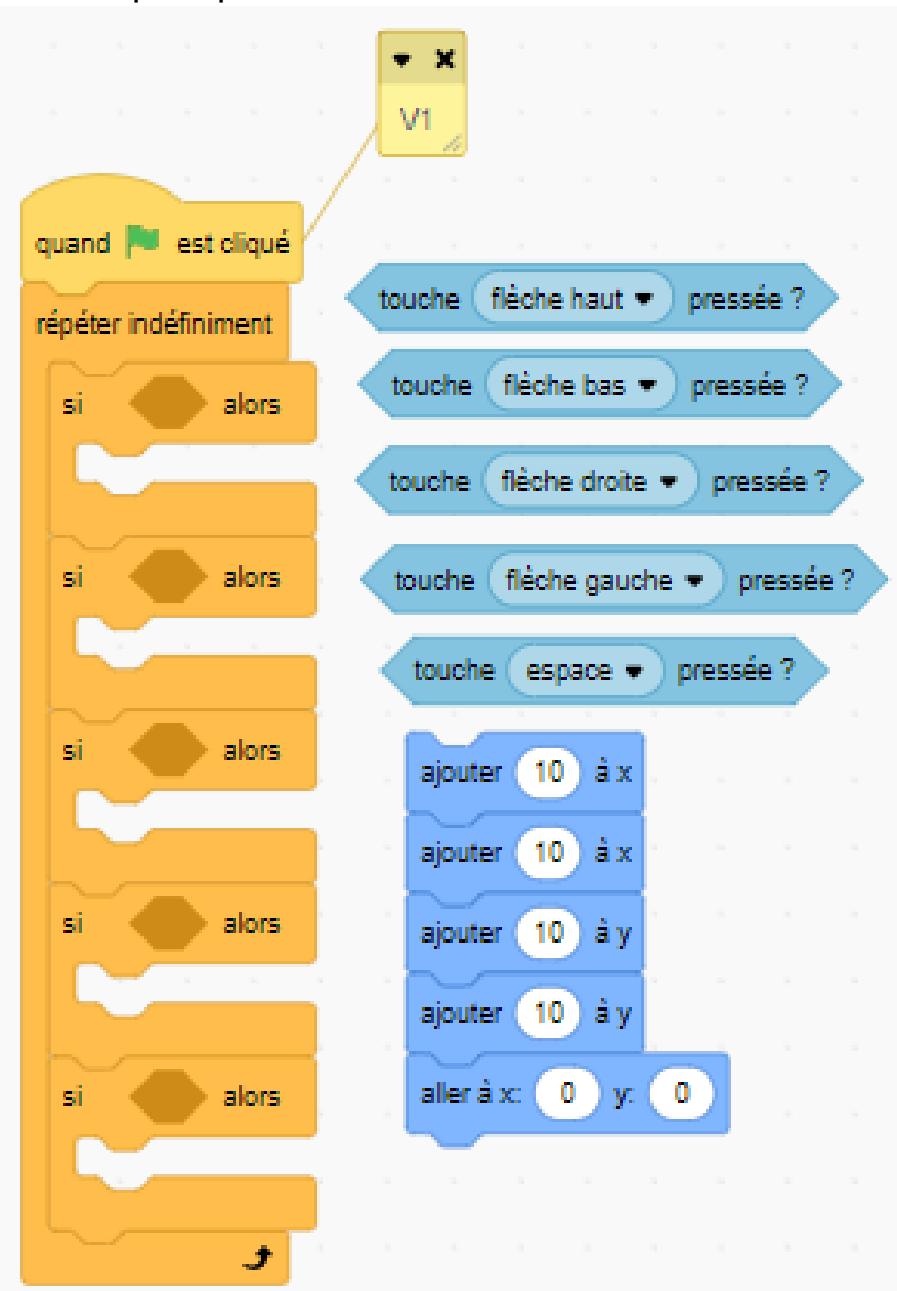
Algorithme de la version 1 :

(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

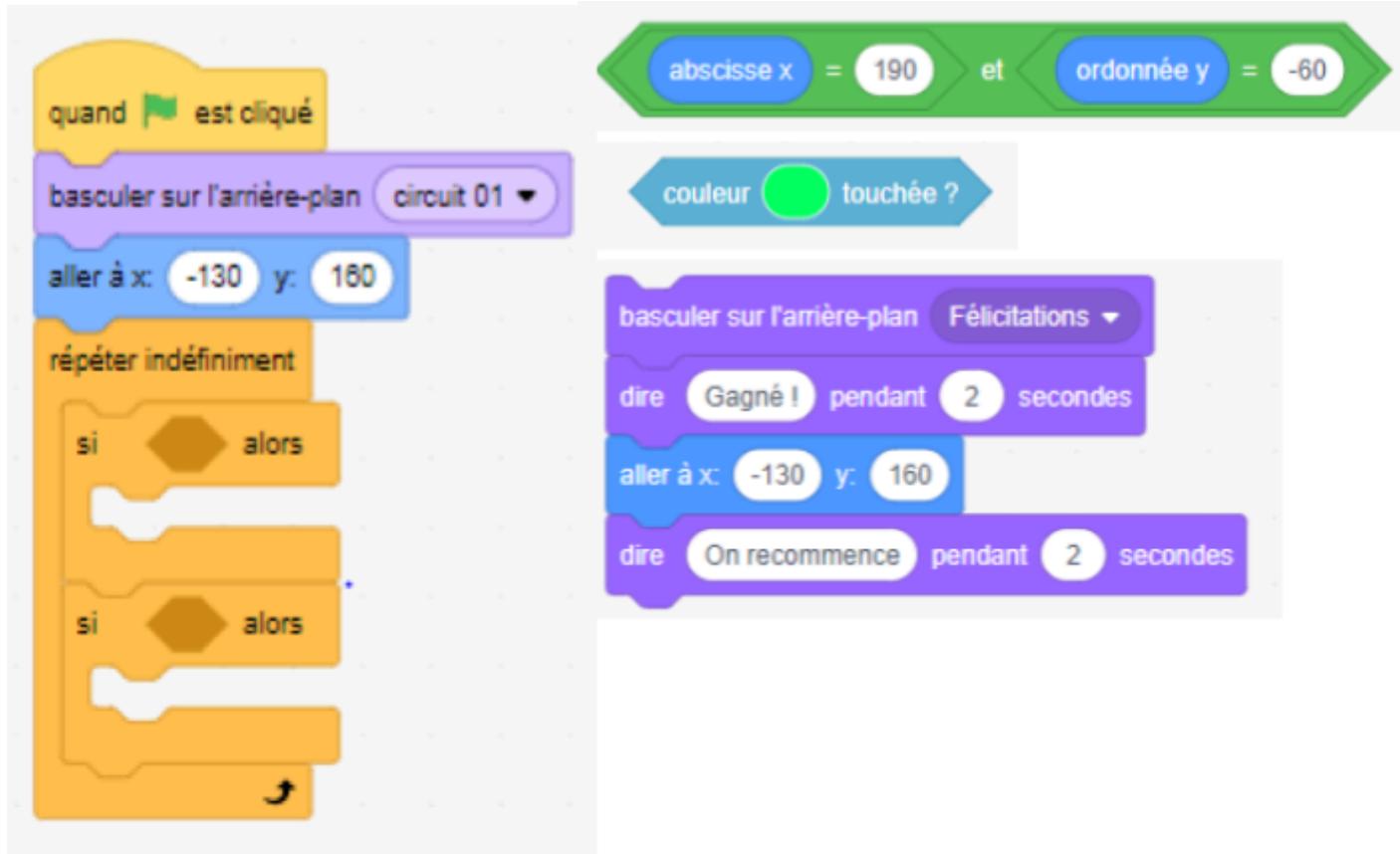
Les CONDITIONS INITIALES sont

- 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



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



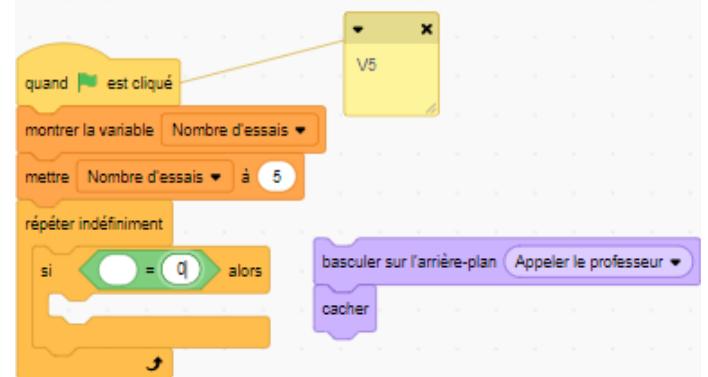
Attention ces 4 scripts feront parties de la Version1 (Un script par touche de direction)



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



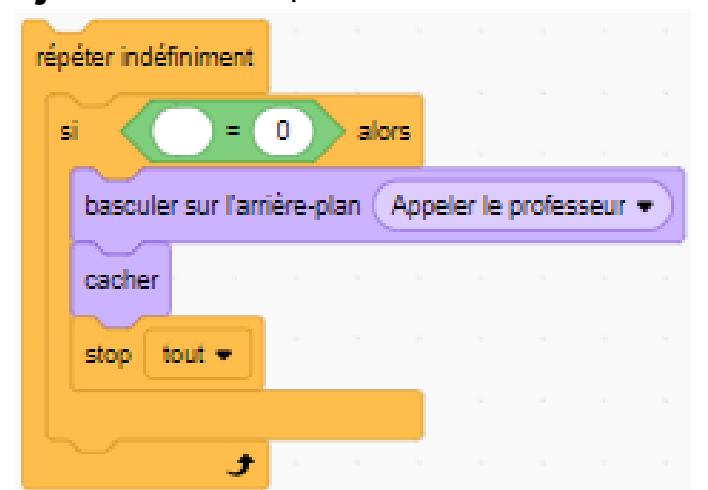
Chaque fois que l'on touche une bordure VERTE on ajoute -1 à **Nombre d'essais**
Ajouter ce script à la version 2 (Si on touche bordure verte)

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 ?

attendre jusqu'à ce que touche n'importe laquelle pressée ?

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

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'

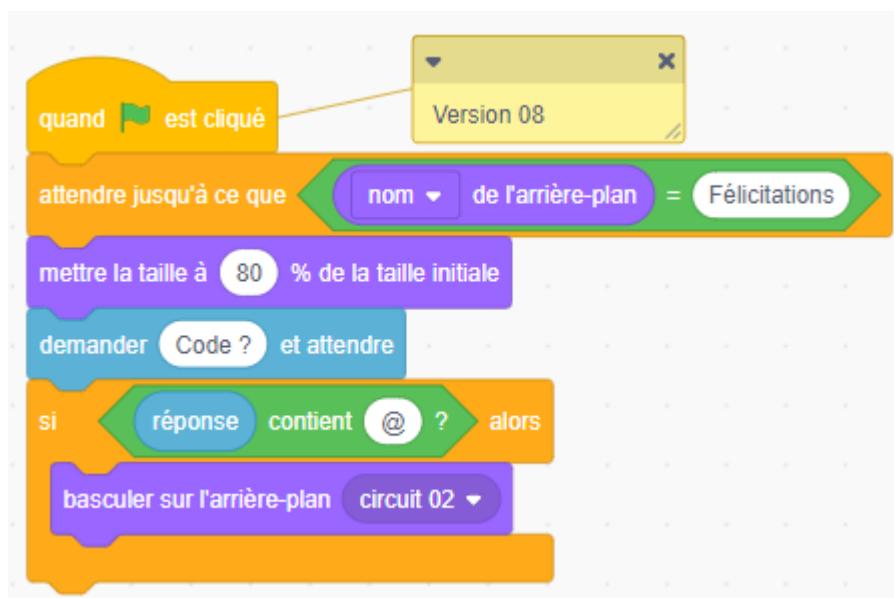
Vous allez personnaliser le jeu en modifiant :

- 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](#)

