



Aller manger un donut

<http://juliette.hernando.free.fr>



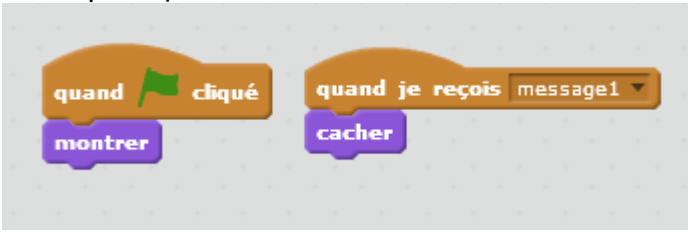


Création du bloc « manette »

Crée un bloc manette pour les déplacements du personnage principal.





Jeu 1 : aller manger un donut

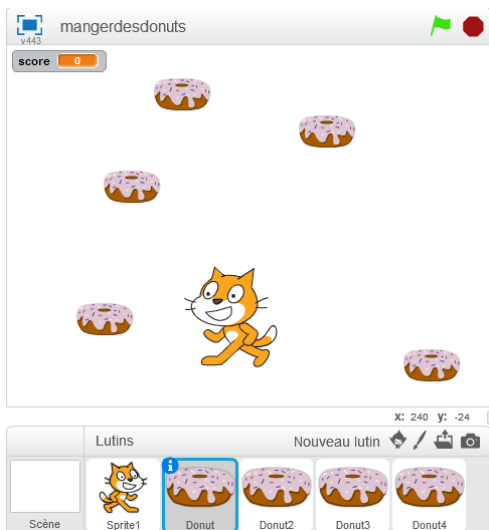
Crée un lutin Donut.

<u>Script du lutin</u> 	<u>Script du Donut</u> 
<ol style="list-style-type: none"> 1. On commence quand le drapeau vert est cliqué. 2. Choisir la position et l'orientation du personnage. 3. Répéter jusqu'à ce que le Donut soit touché le bloc manette. 4. Si le Donut est touché, envoyer un message 1 à tous. 	<p>Avant de commencer, on peut réduire la taille du Donut pour que ce soit réaliste.</p> 

Jeu 2 : aller manger un donut et marquer un point

Crée une variable score.

<u>Script du lutin</u> 	<u>Script du Donut</u> 
<ol style="list-style-type: none"> 1. On commence quand le drapeau vert est cliqué. 2. Choisir la position et l'orientation du personnage. On change la condition d'arrêt : 3. Répéter jusqu'à ce que le score soit égal à 1, le bloc manette. 	<p>On enlève la condition du message 1 et on change complètement le script.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Quand le drapeau vert est cliqué. 2. Mettre le score à zéro. 3. Montrer. 4. Répéter indéfiniment : Si Sprite1 est touché alors -cacher -ajouter 1 à score 



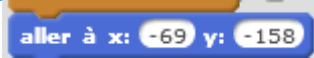
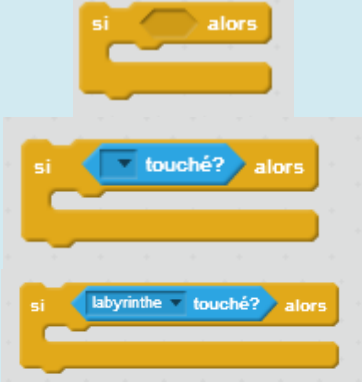


Jeu 3 : aller manger des donuts et marquer des points

1. Duplique le Donut autant de fois que tu veux.
2. Modification du script de Sprite1 : on répète le bloc manette autant de fois que l'on a de gâteaux à manger. (le jeu ne s'arrête que quand le lutin a tout mangé)



Aide logiciel

<http://juilette.hernando.free.fr>

Placer le lutin au bon endroit		Aller dans « Mouvement ». Choisis la brique « Aller à ». Mets les valeurs que tu souhaites (pour les trouver place ton lutin et regarde dans le script sa position).
Créer une condition « si un lutin est touché »		Aller dans « Contrôle », choisir la brique « Si...alors... ». Aller dans « Capteurs » et insérer « ...touché » dans la condition « si ». Choisir le nom du lutin qui doit être touché pour déclencher l'action.
Envoyer un message		Aller dans « Evènements »
Dupliquer un personnage		Aller en haut à droite et choisir le tampon.