



Un premier jeu de Pong



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

Le but du jeu est de toucher la balle avec la raquette pour la faire rebondir.

Chaque fois que la balle touche la raquette, on gagne un point.

Si on rate la balle, le jeu est fini.

Crée les lutins « balle » et « raquette ».

1. Supprime le lutin de départ, puis clique sur « nouveau lutin » et choisis une balle. Nomme ce lutin « balle ». Réduis la taille de ta balle.
2. Puis dessine un autre lutin qui sera le lutin « raquette ». Dessine un rectangle rouge, colorié en rouge. Renomme le « raquette ».

Pour arrêter le jeu

Crée une variable findepartie qui vaut 0 au début du programme et 1 si l'eau est touchée.

Crée le script du lutin «raquette»

C'est le script le plus simple : tant que la partie n'est pas finie, le joueur peut commander la raquette à l'aide des flèches droite et gauche du clavier.

Crée le script du lutin « balle »

Dans ce script, tu vas gérer :

Les variables : score (on marque des points à chaque fois qu'on touche la raquette) et findepartie (on perd quand la balle « descend trop bas », son ordonnée est plus petite qu'un nombre que tu définiras).

Les variables : score (on marque des points à chaque fois qu'on touche la raquette) et findepartie (on perd quand la balle « descend trop bas », son ordonnée est plus petite qu'un nombre que tu définiras).

Pour augmenter la difficulté

Tu peux créer une variable vitesse dans le script de balle. Mets la vitesse à 10 au début du programme et fais avancer la balle de vitesse à chaque fois. Tu peux créer une condition pour que la vitesse augmente de 1 par exemple quand la raquette est touchée.