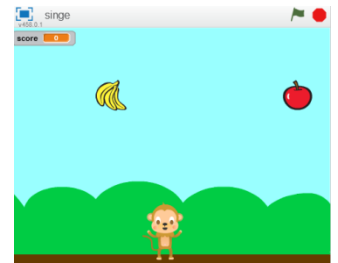




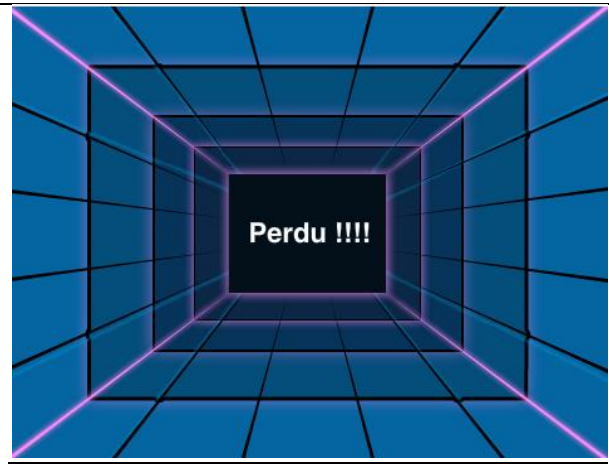
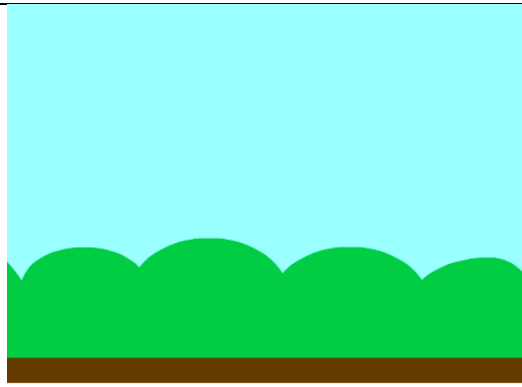
## Le singe et les bananes

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



Le joueur fait déplacer un singe à droite et à gauche grâce aux flèches du clavier.  
 Des bananes et des pommes tombent du ciel.  
 Lorsque le singe attrape une banane, il marque un point.  
 Si le singe touche une pomme, le jeu est fini.

### Choix des arrières plans



Arrière plan lorsque l'on joue

Script for the game background:

- quand est cliqué
- basculer sur l'arrière-plan  et attendre

Arrière plan lorsqu'on a perdu

Script for the 'Perdu' screen:

- quand je reçois
- basculer sur l'arrière-plan  et attendre

On indique la fin du jeu par le message « perdu ».

### Choix des personnages

Il nous suffit de 3 personnages :



### Script du singe

Tu dois d'abord créer un bloc déplacements qui permet de déplacer le singe à gauche et à droite avec les flèches du clavier.

Script for the monkey's movements:

- définir
- si    alors
  - s'orienter à
  - avancer de
- si    alors
  - s'orienter à
  - avancer de

Ensuite, pour le script principal :

1. On commence quand le drapeau vert est cliqué.
2. On choisit la position du singe au départ (aller à...).
3. On répète jusqu'à ce qu'on touche la pomme le bloc « déplacements ».
4. Si on touche la pomme on envoie un message « perdu » à tous.

### Script de la pomme

On va répéter indéfiniment :

1. Choisir une position en haut de l'écran



2. Montrer.
3. Répéter jusqu'à ce qu'on touche le sol ou le singe : s'orienter vers le bas et avancer.
4. Si le sol est touché, on cache la pomme.
5. Si le singe est touché : on cache la pomme, on envoie le message « perdu » à tous et on stop tout.

### Script de la banane

1. Mettre la variable score à 0 au début du programme.

On va répète indéfiniment :

1. Choisir une position en haut de l'écran



2. Montrer.
3. Répéter jusqu'à ce qu'on touche le sol ou le singe : s'orienter vers le bas et avancer.
4. Si le sol est touché, on cache la banane.
5. Si le singe est touché : on cache la banane, on ajoute 1 à score.