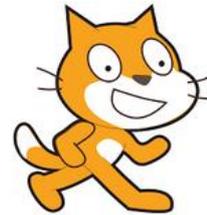




Empêcher les rochers de tomber

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



Le jeu : des rochers tombent du ciel et se dirigent vers la terre. On tire des éclairs pour les empêcher de toucher le sol à l'aide de la touche espace du clavier. Le vaisseau se déplace de gauche à droite. Le jeu se termine si on a touché 10 rochers ou si l'un des rochers a touché le sol (dans ce dernier cas, on a perdu).



Réglages préliminaires :

1. Crée 3 lutins, par exemple : rocks, spaceship_a, et lightning.
2. Comme arrière-plan, choisis space. Tu vas devoir décaler un peu l'image vers le bas, pour que la partie claire ne soit pas trop grande. Pour éviter un bug du jeu, gomme la planète (elle est de la même couleur que le sol). Remplis l'espace supérieur de la même couleur que le ciel.
3. Règle les tailles du vaisseau, de l'éclair (tu peux l'orienter à -90 pour commencer) et du rocher.

Script du vaisseau :

1. Le vaisseau doit se déplacer à gauche et à droite à l'aide des flèches. Même déplacement que la raquette dans ce jeu : 
2. Crée des variables score et findepartie que tu initialises à zéro au début du programme.
3. Crée des variables abscissevaisseau et ordonneevaisseau que tu initialises à la position du vaisseau au début du jeu et à chaque déplacement (pour la position du clone éclair).
4. Répète tout le script des déplacements jusqu'à ce que le score soit égal à 10 ou que findepartie soit égale à 1.

5. Ajoute une condition dans cette boucle pour que si on appuie sur la touche espace, un clone de lightning soit créé.
6. Si on sort de cette boucle, si findepartie est égale à 1, tu afficheras « Perdu ! », sinon tu afficheras « Bravo ! » car ça voudra dire que le joueur a touché 10 rochers. Dans les 2 cas, on arrête tous les scripts.

Script du rocher :

1. Programme le rocher comme un clone. Tu peux t'aider du script de la balle dans le programme suivant :



2. On veut que le rocher apparaisse en haut à la même position y (par exemple 170) mais on souhaite que son abscisse soit un nombre aléatoire compris entre -215 et 209.
3. Pense à cacher ton rocher avant de débiter de jeu (en cliquant sur cacher sans l'ajouter au script).
4. Quand le script du clone est lancé, montre le rocher.
5. Répète les déplacements du rocher (on veut qu'il tombe vers le bas, oriente-le correctement) jusqu'à ce que l'éclair soit touché ou que la couleur beige soit touchée.
6. Si la couleur beige est touchée, mets findepartie à 1 et arrête tous les scripts.
7. Si l'éclair est touché, supprime le clone et augmente le score de 1.

Pour lancer un rocher toutes les 2 secondes :

Dans l'arrière-plan :

1. Son script commence quand on appuie sur le drapeau vert.
2. Répète jusqu'à ce que le score soit égal à 10 ou que la findepartie soit égale à 1 :
 - Créer un clone du rocher
 - Attendre 2s

Script de lightning (éclairs) :

1. Commencer comme un clone.
2. Se placer à la position (abscisse et ordonnée du vaisseau).
3. Répéter jusqu'à ce qu'on touche un rocher ou le bord :
 - s'orienter vers le haut
 - avancer de 5
 - si on touche un rocher alors on supprime ce clone
 - si on touche le bord alors on supprime ce clone