



Se promener et lancer une balle

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



Dans ce jeu, le joueur peut faire déplacer le lutin avec les flèches du clavier et il lance une balle lorsqu'on appuie sur la touche espace du clavier.

Faire déplacer le lutin

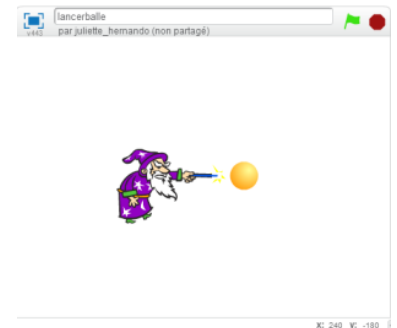
Crée un script qui permet de déplacer le lutin (choisis un lutin Wizard) dans toutes les

directions en t'aidant au besoin de la fiche suivante :



Crée un lutin « balle »

1. Clique sur « nouveau lutin » et choisis une balle. Nomme ce lutin « balle ».
2. Réduis ta balle.



Programmer la balle en tant que clone

On veut qu'à chaque fois que le joueur appuie sur la touche espace, on crée un nouveau clone de la balle qui va bouger.

1. Quand je commence comme un clone, répéter indéfiniment avancer de 5.
2. Fais disparaître la balle en cliquant sur la brique « cacher » sans la mettre dans ton programme. La balle n'apparaîtra que quand le joueur appuiera sur la touche « espace ».
3. Ajouter une brique après « quand je commence comme un clone » pour montrer la balle quand on appuiera sur espace.

Appeler la balle dans le programme principal

Retourne dans le programme du lutin principal et commence le programme quand on appuie sur le drapeau vert.

1. Répète indéfiniment : Si on appuie sur la barre espace, alors on crée un clone de la balle.

Lance le programme. On va maintenant l'améliorer.

Améliorations

1. On voudrait que la balle disparaisse si elle touche le bord. Ajoute cette condition dans le script de la balle.

Le problème c'est que la balle part toujours du même endroit, quelle que soit la position de notre lutin principal.

On veut maintenant que la balle parte directement du sorcier.

Définir la position et la direction de la balle

1. Crée 3 variables `abscissesorcier`, `ordonneesorcier` et `direction`.
2. Mets ces 3 variables aux valeurs qui sont enregistrées dans « mouvement », abscisse `x`, ordonnée `y` et direction :
 - Au début du programme (quand le drapeau vert est cliqué)
 - A chaque fois qu'on va à droite ou à gauche pour l'abscisse et la direction.
 - A chaque fois qu'on va en haut et en bas pour l'ordonnée et la direction.
3. Au début du programme de la balle, avant de la montrer :
 - Positionne-la au même niveau que le sorcier
 - Oriente-la dans la direction du sorcier



Aide logiciel

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

Commencer comme un clone.		Aller dans « Contrôle » et choisir la brique.
Répéter indéfiniment.		Aller dans « Contrôle » et choisir la brique.
Faire disparaître un lutin.		Va dans « Apparence » et clique sur « cacher » sans mettre la brique dans ton programme.
Faire apparaître un lutin.		Va dans « Apparence » et choisis la brique « montrer ».
Si on appuie sur espace		Aller dans « contrôle » pour le bloc « si...alors », puis dans « capteur » pour « touche ... pressée ? ».
Créer un clone de la balle		Aller dans « contrôle » et choisir la touche « créer un clone de ... ».
Faire disparaître un clone		Aller dans « contrôle » et choisir la brique « supprimer ce clone ».
Mettre les variables abscissesorcier, ordonneesorcier et direction à la bonne valeur		Aller dans « mouvement » puis dans « données ».
Positionner la balle au même niveau que le sorcier		Aller dans « mouvement » puis « données ».