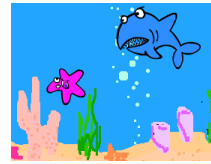




Gare au requin !!!

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



Un programme réalisé avec deux élèves Erwan et Ethan.

On veut que le joueur (représenté par une étoile de mer) échappe au requin qui le suit pour l'attraper le plus longtemps possible.

Script de l'étoile de mer

Crée un bloc déplacement :

1. S'orienter vers le pointeur de la souris.
2. Avancer de 6.

Script principal :

Quand le drapeau vert est cliqué :

1. Aller à la position souhaitée pour commencer le jeu.
2. Répéter indéfiniment le bloc déplacement.

Script du requin

Crée un bloc déplacement :

1. S'orienter vers l'étoile de mer.
2. Avancer de 2,5.

Script principal :

Quand le drapeau vert est cliqué :

1. Aller à la position souhaitée pour commencer le jeu.
2. Répéter jusqu'à ce que l'étoile de mer soit touchée le bloc déplacement.
3. Si l'étoile de mer est touchée :
 - a. Envoyer à tous message1.
 - b. Stop tout.

Arrières plan de la scène

1. Ouvre un fond d'écran aquatique et duplique-le.
2. Sur le deuxième fond, écris le message « Perdu !!! ».

Script de la scène

1. Quand le drapeau vert est cliqué, basculer sur le fond d'écran initial.
2. Quand je reçois le message1, basculer sur l'arrière plan sur lequel « Perdu ! » est inscrit.

Ajouter une variable temps

Crée une variable temps et mets-la à zéro au début du programme principal de l'étoile de mer.

Dans le script de l'étoile de mer, ajoute les briques suivantes :



De cette façon, dès que le programme commence avec l'arrière plan initial, la variable temps enregistre le temps écoulé.