



Mise en place du jeu

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

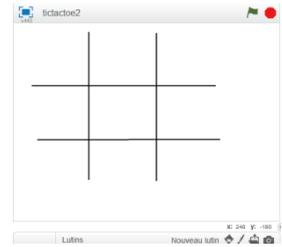


Dans cette première fiche, nous allons simplement préparer le jeu :

- Dessin de la grille
- Préparation des lutins
- Création d'une variable qui nous indiquera quel joueur doit jouer (o ou x)
- Création d'une liste qui enregistrera les coups des joueurs

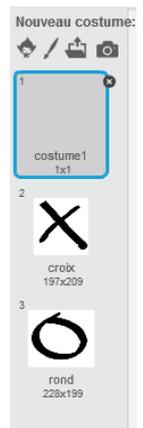
Prépare ton arrière plan

Dessine dans ton arrière-plan un quadrillage.



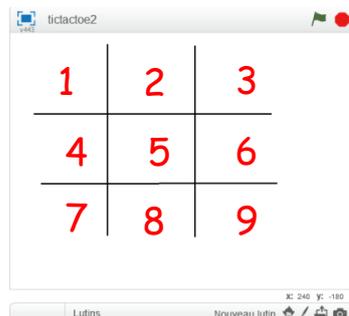
Qui doit jouer ?

Efface le lutin chat et crée un nouveau lutin joueur qui aura 3 costumes : le premier costume transparent que tu appelleras costume1, le deuxième qui sera une croix et le troisième qui sera un rond (tu peux les télécharger depuis le site dans les personnages).



Créer les 9 cases de la grille

On va créer 9 lutins sur le même principe que le joueur qui s'appelleront case1, case2, ... et qui correspondent aux neuf cases du tableau de la façon suivante :

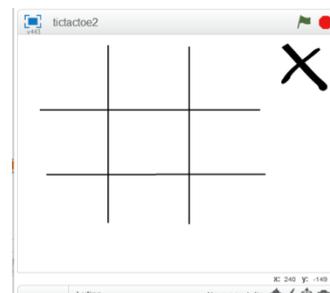


Commence déjà par créer une case, puis tu la dupliques quand tu auras écrit le script qui correspond (tu auras moins de changements à faire).

Script du joueur (première partie)

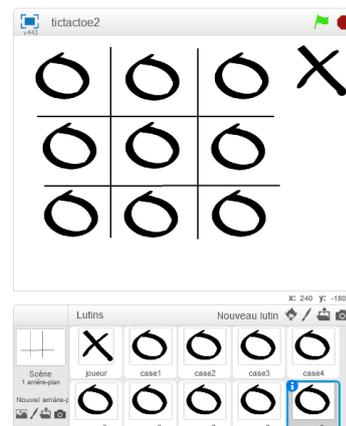
1. Quand le drapeau vert est cliqué, montre ce lutin.
2. Crée une variable joueur qui nous indiquera si on doit jouer une croix ou un rond.
3. Répète indéfiniment :
 - Aller en haut à droite
 - Basculer sur le costume « joueur ».

Ce lutin indiquera qui doit jouer le prochain tour :



Script des cases (première partie)

1. Quand le drapeau vert est cliqué, bascule sur le costume1.
2. Répète indéfiniment : aller à ... (positionne chaque case au bon endroit de la grille et indique les coordonnées correctes).



Enregistrement des coups joués par les joueurs

Crée une liste que tu appelleras grille.

Dans les 9 cases de cette liste on indiquera x ou o quand un joueur aura joué dans la case correspondante. Voir dans les fiches suivantes.

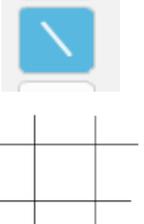
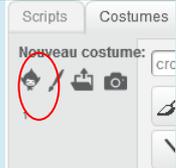
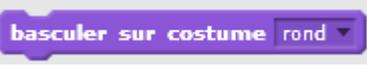
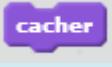
Script de l'arrière plan

Quand le drapeau vert est cliqué, vide la liste grille.



Aide logiciel

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

Dessiner la grille de jeu		Choisis l'outil ligne. Dessine ta grille de jeu.
Télécharger un nouveau costume		Clique sur « costume » puis sur l'icône ouvrir. Si tu es chez toi, télécharge d'abord l'image depuis le site dans un de tes dossiers. Si tu es au collège, va dans commun - travail - Hernando - scratch et télécharge l'image.
Changer le nom d'un lutin		Clique sur le i en haut à gauche du personnage. Change le nom.
Faire apparaître un lutin.		Va dans « Apparence » et choisis la brique « montrer ».
Basculer sur un costume		Aller dans « apparence » et choisir le costume.
Placer le lutin à un endroit voulu		Aller dans mouvements et choisir « Aller à ». Modifier x et y.
Créer un clone		Aller dans « contrôle » et choisir la touche « créer un clone de ... ».
Faire disparaître un lutin.		Va dans « Apparence » et clique sur « cacher » sans mettre la brique dans ton programme.
Vider une liste		Aller dans « données » et choisir « supprimer l'élément tout de ... ». Choisir la liste voulue.