

COMMENT PARAMÉTRER UNE BOUCLE ?

Dans cette activité, tu vas utiliser des compétences acquises en programmation lors des années scolaires précédentes.

L'objectif est de réaliser un jeu vidéo de type arcade. Le jeu consiste à éviter les astéroïdes ! Durant cette séance tu vas réaliser le **programme permettant de déplacer l'avatar** (une fusée).

Tu vas aussi **définir les éléments graphiques** (arrière-plan et avatar du joueur) permettant de donner au jeu son identité propre.



À l'aide du logiciel **Scratch** :

- ▶ choisis la **scène « Stars »** qui servira d'arrière-plan à ton jeu ;
- ▶ supprime le lutin par défaut et remplace-le par le **lutin « Rocketship »** ;
- ▶ associe les blocs ci-contre dans le bon ordre pour obtenir le fonctionnement suivant :

- au **lancement** du programme (drapeau vert), le lutin est **réduit à 50 %** et se place **en bas** de l'écran, **au centre (x=0; y=-133)**;
- chaque fois que l'on clique sur la **flèche droite** (ou **gauche**) du clavier, le lutin **se déplace à droite** (ou **à gauche**).

The code blocks shown are:

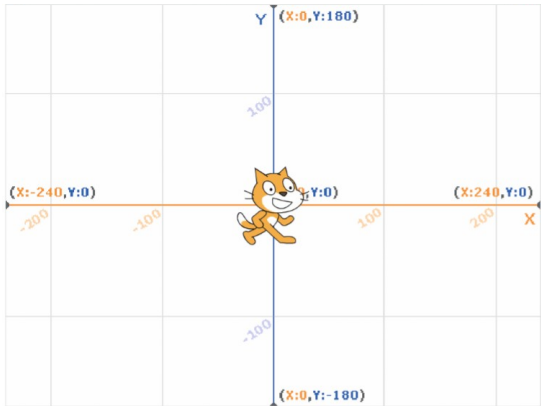
- ajouter 10 à x
- aller à x: 0 y: -133
- mettre la taille à 100 % de la taille initiale
- quand la touche flèche gauche est pressée
- ajouter 10 à x
- quand est cliqué
- rebondir si le bord est atteint
- quand la touche flèche droite est pressée
- rebondir si le bord est atteint

▶ appelle le professeur pour validation:

PROGRAMME	
Validé	
Non validé	

▶ **enregistre ton programme** sur ton disque (dans le sous-dossier « Programmes » du dossier « TECHNOLOGIE ») sous le nom « **Arcade_v01** » en utilisant la commande « sauvegarder sur votre ordinateur » (dans le menu « fichier ») ;

▶ **réponds à la question** : comment la position du lutin est-elle repérée sur la scène ?



X définit la valeur sur l'axe _____

Y définit la valeur sur l'axe _____

X va de la valeur _____ à _____

Y va de la valeur _____ à _____

PROGRAMME	
Validé	
Non validé	