

COMMENT UTILISER UNE VARIABLE ?



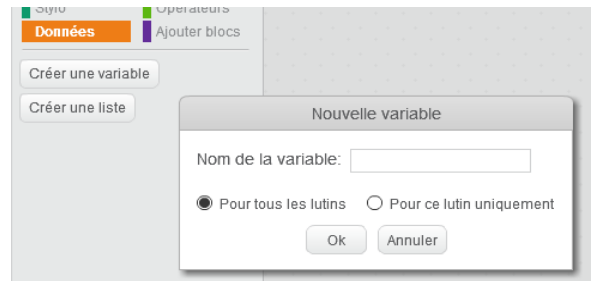
Durant cette séance tu vas utiliser une **variable** pour gérer les **vies de l'avatar** : l'avatar perdra une vie chaque fois qu'il touchera un piège.

Lorsque l'avatar aura subi 3 collisions de pièges il explosera ! Tu vas aussi apprendre à **modifier une image d'avatar** afin d'obtenir le résultat visuel ci-contre.

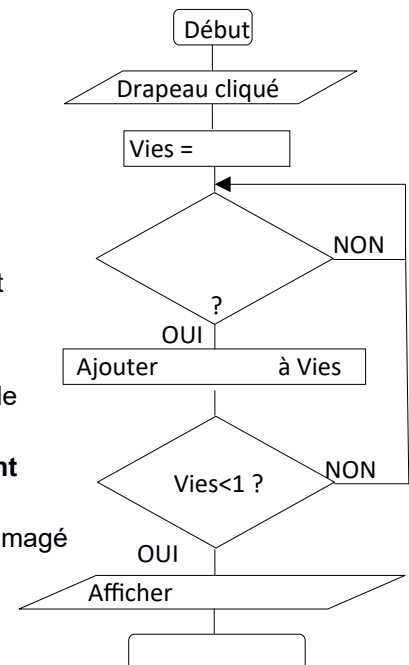
Utilisation d'une variable pour les vies de l'avatar :

À l'aide du logiciel **Scratch** :

- ouvre le fichier** que tu as enregistré la dernière fois dans le sous-dossier « Programmes » dans le dossier « Technologie » dans ton **disque** ;
- crée une **variable « vies »** :
 - dans le menu **« Données »**, crée une variable **« Pour tous les sprites »** et nomme-la **« vies »** ;
 - modifie le programme pour que le **nombre de vies** soit à **3 au début du jeu** ;
 - ajoute une condition pour que **si l'avatar est touché** par un piège, **son nombre de vies diminue de 1** ;
 - lorsque le nombre de vies atteint **0**, la **phrase « GAME OVER »** doit s'afficher et **le jeu doit s'arrêter**.
- complète l'algorithme 1.**
- réponds à cette question : **qu'est-ce qu'une variable ?**



Algorithme de gestion des vies



Modification du costume de l'avatar lors d'une collision :

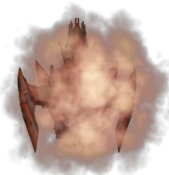
- duplique le costume de l'avatar et **crée un deuxième costume** montrant l'avatar endommagé ;
- modifie le programme pour que lors d'un contact avec un piège :
 - la version de l'avatar blessé **apparaisse puis disparaisse** au bout de quelques instants ;
 - la version de l'avatar indemne **apparaisse en clignotant rapidement** quelques fois **puis devienne fixe** ;
 - le **costume de l'avatar change** pour faire apparaître l'avatar endommagé jusqu'à la **troisième** fois ;
 - un **son** se fasse entendre lors des contacts avec les pièges.

Exemples :

Après contact avec un piège



Juste avant le « game over »



- teste le jeu** et règle tous les petits bugs qui peuvent apparaître ;
- enregistre** le jeu dans votre dossier sous le nom **« Arcade_V04 »** ;
- appelle le professeur** pour validation.

PROGRAMME	
Validé	
Non validé	