

Projets Scratch: Explosions de ballons

Troisième – Février 2017

Le but de ce projet est de programmer un jeu où l'on éclate des ballons!



1 Blocs à découvrir

rebondir si le bord est atteint

nombre aléatoire entre et

Quand ce lutin est cliqué

Répéter indéfiniment

basculer sur costume

2 Étapes

1. **Initialisation** : Ouvrir Scratch et sauvegarder le projet.
2. **Scène et acteurs** : Choisir un fond et un ballon.
3. **Déplacement continue** : Le ballon se déplace tout seul sur la scène et rebondit quand il atteint le bord.
4. **Déplacement dans différentes direction** : Le ballon se déplace verticalement, horizontalement ou en diagonale.
5. **Déplacement aléatoire** : Le ballon se déplace dans une direction aléatoire.
6. **Compteur de points** : Une variable doit compter le nombre de fois que l'on a cliqué sur le ballon.
7. **Disparaît puis réapparaît** : Quand le ballon est cliqué il se déplace ailleurs au hasard.
8. **Explosion** Faire une animation quand on clique sur le ballon pour que l'on ai l'impression qu'il éclate.
9. **Les méchants!** Ajouter un objet (le méchant) qui se déplace et qui nous fait perdre quand on clique dessus.