



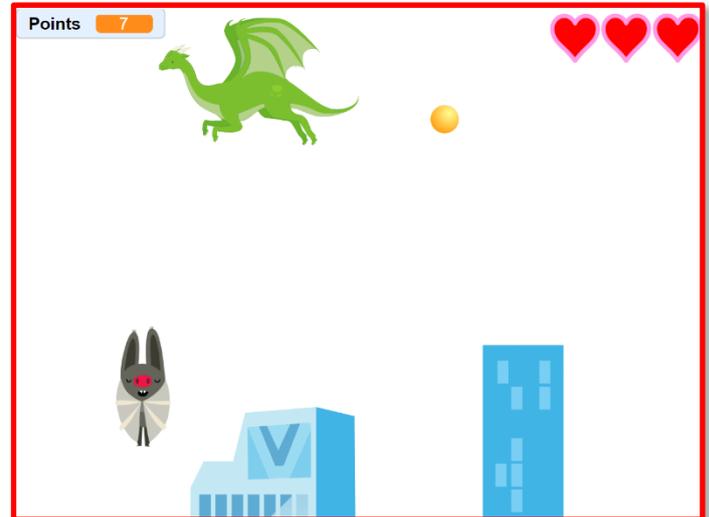
Le dragon fou

Ouvrir le fichier à l'adresse

<https://scratch.mit.edu/projects/986377522/editor>

Le fichier contient déjà des éléments créés pour le jeu :

1. Le Sprite « BarreDeVie » qui servira lorsque le dragon pourra enlever une vie au héros
2. Une variable « Points » qui comptera le nombre de points gagnés
3. Une variable « Vitesse » qui est la vitesse de défilement de l'arrière plan.



Créer un sprite « bat » / chauve-souris avec le script ci-contre



Ajouter le script ci-contre pour définir les variables utilisées.

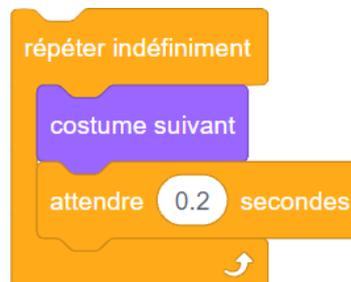
On peut modifier la vitesse de l'arrière-plan en changeant la valeur de la variable



Mettre la chauve-souris en mouvement ; pour cela, on va changer son costume toutes les 0,2 secondes.

Ajouter les scripts pour permettre le déplacement vers le haut ou le bas lorsqu'on appuie sur les flèches correspondantes.

C'est fini pour ce sprite



On va maintenant donner l'impression de mouvement. Pour cela on va commencer par créer un sprite « Cloud » / nuage.
 La brique « attendre » permet de faire apparaître les nuages aléatoirement.
 La brique « aller à ... » permet de le faire apparaître à des hauteurs différentes à chaque passage.
 La brique « mettre la taille à ... » permet d'avoir des nuages de taille différentes.



Il faut maintenant les faire bouger.



Lorsqu'ils arrivent à gauche, il faut les faire revenir à droite.



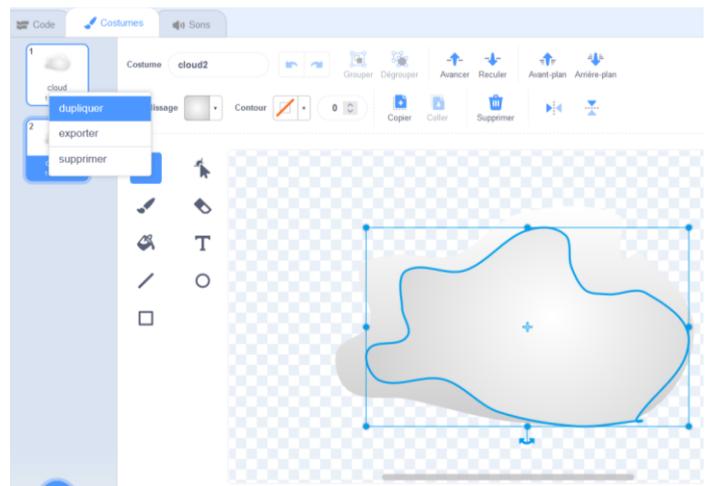
A la fin de la boucle, on ajoute un test dans lequel on va revenir au point de départ.
 Dans le test « si ... », ajouter ce qui est au début de script « cacher ... mettre la taille à ... »

On va maintenant créer des nouveaux costumes pour pouvoir faire varier la forme de nuages qui apparaissent.

Choisir l'onglet « Costumes ».

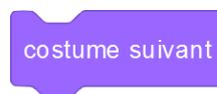
Cliquer avec le bouton droit sur le 1^{er} costume pour le dupliquer et en créer un nouveau.

Modifier le costume en déplaçant les points bleus



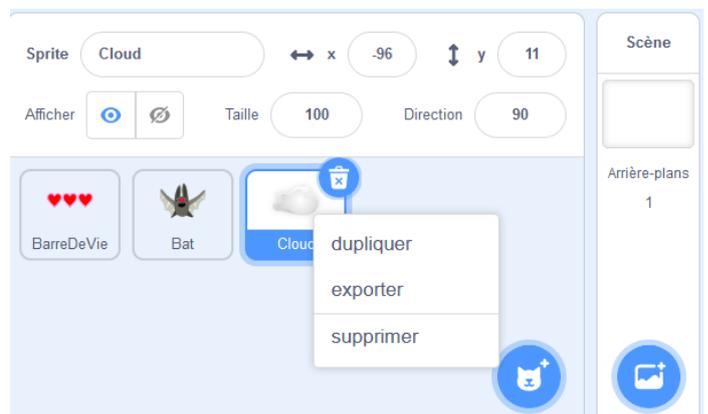
Revenir sur le script du nuage.

Ajouter la brique ci-contre dans le test « si ... »



Pour animer davantage l'arrière plan, on va ajouter un, ou plusieurs, nuage(s).

Pour cela, faire un clic droit sur « Cloud » pour le dupliquer.



Pour animer encore l'arrière-plan, on va ajouter un sprite « Buildings ».

On va recopier le script des nuages en modifiant la brique « aller à ... » de la manière ci-contre.

Créer d'autres « Buildings » en dupliquant celui que l'on vient de réaliser.

On va maintenant créer un sprite « Ball » qui représentera des perles précieuses à attraper par la chauve-souris.

On recopie le script des nuages et des immeubles en modifiant la brique « aller à .. » comme ci-contre.

Il faut maintenant programmer l'ajout de points lorsque la chauve-souris touche la balle et renvoyer la balle à droite à ce moment.

Pour cela, on ajoute un test « si ... » dans la boucle « répéter indéfiniment ».

A ce moment, on ajoute 1 à la variable « Points ».

On ajoute aussi, dans le test, le script qui renvoie la balle au point de départ.

Pour permettre de gagner des points plus vite, on duplique la balle.

Il reste à créer le dragon qui va faire perdre des vies à la chauve souris

Le script du dragon est presque le même que celui de la balle.

On enlève la brique « costume suivant » des tests « si ... ».

On place cette brique en fin de boucle « répéter indéfiniment ».

Lorsque le dragon touche la chauve-souris, au lieu d'ajouter 1 à la variable « Points », on enlève une vie en ajoutant -1 à la variable « Vies ».



Une solution :

<https://scratch.mit.edu/projects/986378076/editor>

