

JEU DE FOOT

Objectif: Représenter une partie de foot ball avec 2 joueurs et un ballon

Étape 1 : Introduction

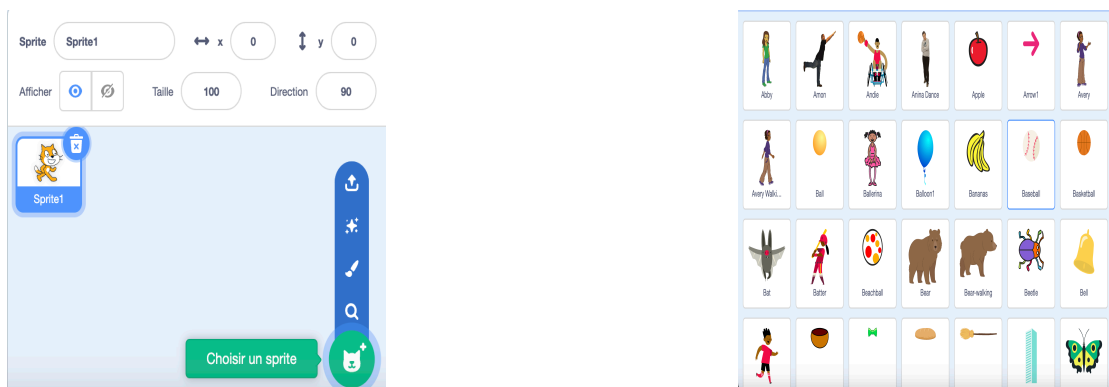
Objectif

- Découvrir l'interface de Scratch.
- Comprendre les bases de la programmation par blocs:
 - Actions, événement
- Créer une animation simple.

Rappel

- **Evenement:** Ce qui déclenche l'action
- **Sprite:** Personnage

1.1 - Remplacer le sprite actuel par un autre sprite de votre choix (Il s'agira du premier joueur)



1.2 Lorsque le drapeau vert est cliquer, avancer de 10 pas



Félicitation vous venez de compléter votre première animation!!!

1.3 - Lorsque le drapeau vert est cliqué, dite "Pret(e) pendant 3 seconde, puis avancer"

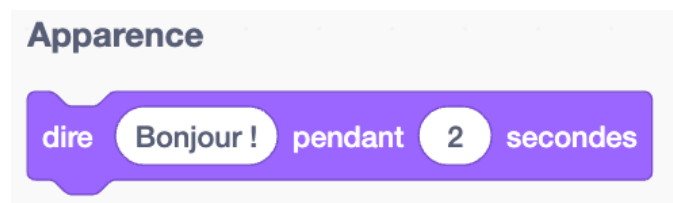


Figure 1: Apparence

Étape 2 : Boucles et conditions

Objectif

- Apprendre à utiliser les boucles pour répéter des actions.
- Découvrir les conditions (“si... alors”).
- Créer une interaction entre deux sprites.

Rappel

Si condition alors action Sinon action Exemple: **Si** tu as 10/10 au controle **alors** papa va t’acheter la glace **Sinon** papa va te punir

2.1 - Rajouter un ballon aux sprites

2.2 - Ajouter les blocs suivant:



Figure 2: Bloc à ajouter

2.3 - Reproduire la condition suivante: Si la distance avec le ballon est supérieur à 40, avancer de 10 pas sinon dire “j’ai le ballon” pendant 5 secondes



Figure 3: Attrapper la balle

2.4 - Reproduire la condition suivante: Si j’ai le ballon alors je botte le ballon *Indice : - Sélectionner le ballon - Utiliser les instructions de mouvement*

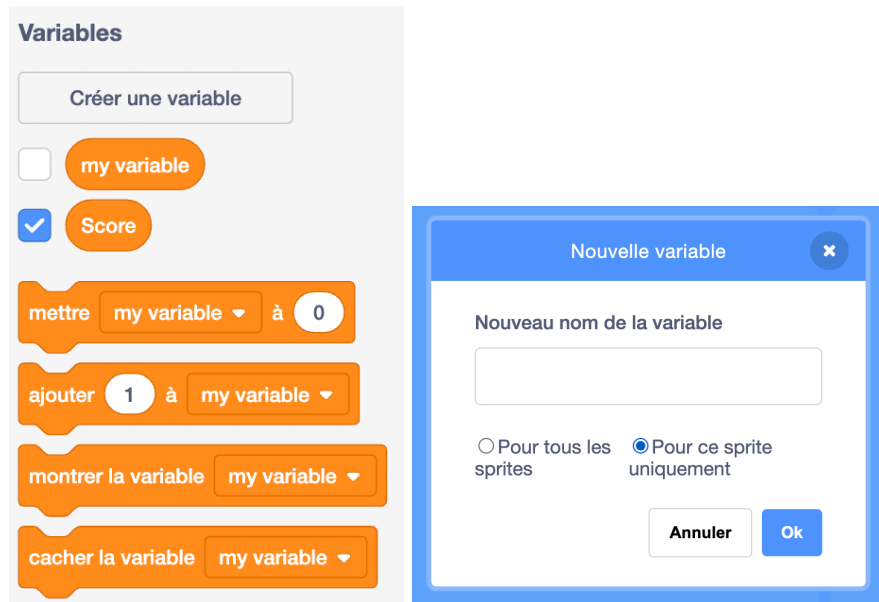
2.5 - On veut pouvoir limiter le nombre d’essai au lieu de “répéter indéfiniment” nous allons “répéter 5 fois”

Étapes 3: Variable et exploration

Objectif

- Comprendre et utiliser des variables pour suivre des scores.
- Découvrir l’ajout de sons dans Scratch.

3.1 - Créer une nouvelle variable nommer "Score"



3.2 - Mettre le score de départ à 0

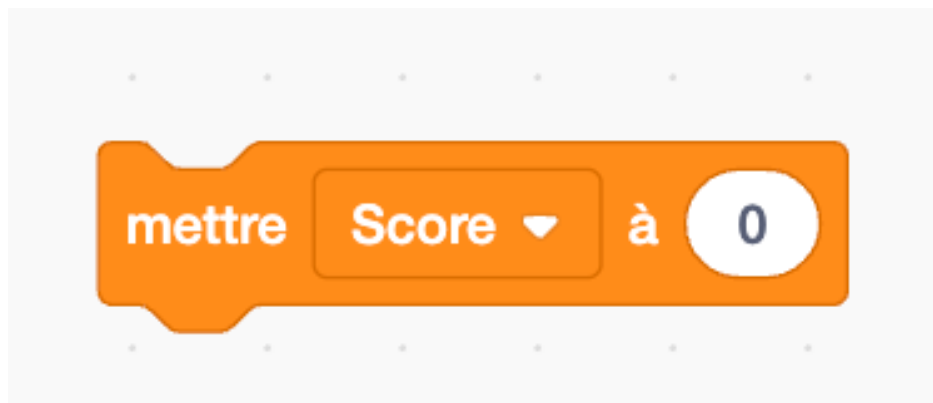


Figure 4: Score à 0

3.3 - Reproduire la conditions suivante:

Si j'ai la balle, alors - Mon score augmente de 2 points - Je botte la balle - Je fais un son

3.4 - Ajouter a la condition précédente, sinon mon score diminue d'un point

Étapes 4: Développer une partie simple

Objectif

Créer une partie simple avec 2 joueurs et un ballon, chaque joueurs à son tour cherche à se rapprocher du ballon

4.1 - Ajouter un troisième personnage (sprite)

4.2 - Nommer les 2 personnages avec un noms au choix

4.3 - Renommer les scores avec score + nom du personnage, exemple: score_kevin

4.4 - Reproduire la condition suivante pour chaque'un des personnages:

Si la balle est à plus de 40 cm, Alors avancer de 2 pas Sinon augmenter le score de 1, botter la balle

4.5 - Arrêter le programme lorsqu'un personnage atteint un score de 5

4.6 - Amusez vous, ajouter des conditions, des sons, des apparences