

Level

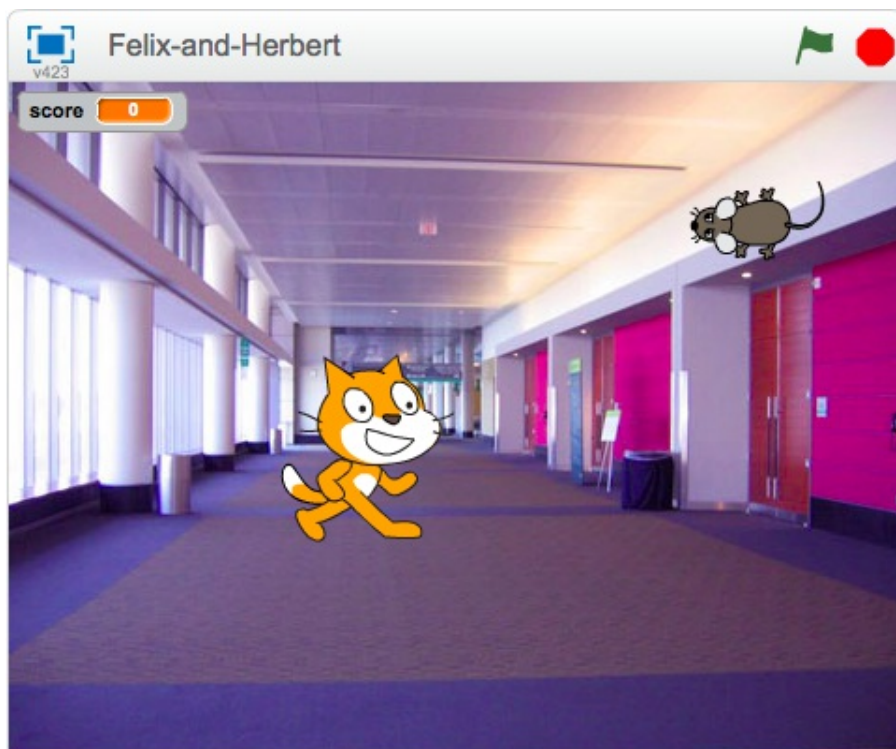
1

# Félix et Herbert

{codeclub  
world.org}

## Introduction

On va jouer au chat et à la souris avec *Félix le chat* et *Herbert la souris*. C'est toi qui guides Herbert la souris avec ton pointeur de... souris et tu dois essayer de ne pas te faire attraper par Félix. Plus tu lui échappes longtemps, plus tu marqueras de points. Mais s'il t'attrape, tu perdras alors des points !



**Activity Checklist**

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one



**Test your Project**

Click on the green flag to **TEST** your code




**Save your Project**

Make sure to **SAVE** your work now

## Étape 1 : Félix suit le pointeur de souris

### ✓ Liste d'activités

1. Commence un nouveau projet ( **Fichier** dans le menu du haut, puis **Nouveau** ). ☐
2. Clique sur la scène près du chat et sélectionne l'onglet **Arrière-plans**. Clique ensuite sur l'icône **Choisir un arrière-plan** dans la bibliothèque et choisis "hall" dans la catégorie "Intérieur". Supprime ensuite l'arrière-plan vide d'origine. ☐
3. Dans la section **Lutins**, clique sur le **i** bleu qui se trouve en haut à gauche du chat. Change son nom et appelle-le "Félix". ☐
4. Fais en sorte que Félix puisse seulement se retourner horizontalement, de gauche à droite : clique sur le bouton **style de rotation: gauche-droite**.  ☐
5. Crée le script suivant : ☐



### 🚩 Teste ton projet

Clique sur le drapeau vert.

Est-ce que Félix suit bien le pointeur de ta souris ?

Est-ce qu'il a l'air de marcher quand il avance ?

Est-ce qu'il avance à la bonne vitesse ?




## Étape 2 : Félix poursuit Herbert

Maintenant nous voulons que Félix poursuive Herbert plutôt que le pointeur de souris.



### Liste d'activités

1. Crée un nouveau lutin en cliquant sur le bouton **Choisir** un lutin dans la bibliothèque et choisis "Mouse1" dans la catégorie "Animaux". ☐
2. Dans l'onglet **Costumes** clique sur le costume qui se trouve dans l'éditeur. Une case apparaît alors autour du costume. En déplaçant les coins, réduis la taille de Herbert pour qu'il soit plus petit que Félix. ☐
3. Change le nom du personnage pour qu'il s'appelle "Herbert". ☐
4. Assure-toi que Herbert ne puisse se tourner qu'à gauche et à droite, en cliquant sur le bouton :  ☐
5. Créé le script suivant pour Herbert : ☐



## 🚩 Teste ton projet

Clique sur le drapeau vert.

Est-ce que Herbert bouge avec le pointeur de souris ?

Est-ce que Félix poursuit Herbert ?



Enregistre ton projet

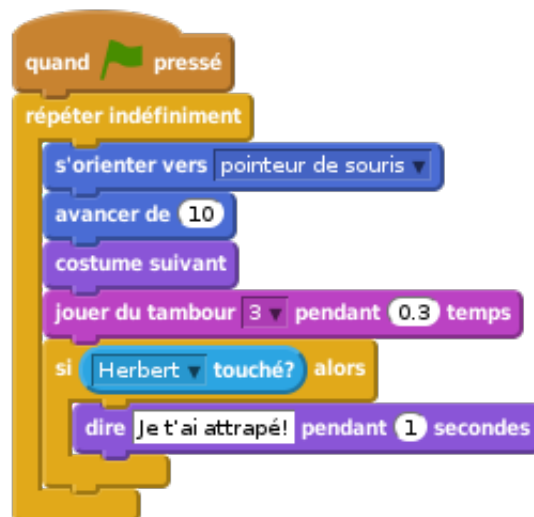
## Étape 3 : Félix nous dit quand il attrape Herbert

On veut que Félix surveille quand il attrape Herbert, et qu'il nous le dise.



### Liste d'activités

1. Change le script de Félix de la manière suivante :



## 🚩 Teste ton projet

Clique sur le drapeau vert.

Est-ce que Félix dit quelque chose quand il touche Herbert ?



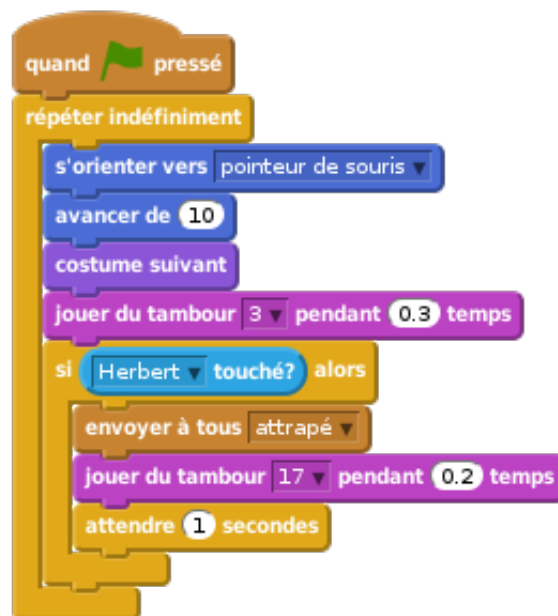
## Étape 4 : Herbert se transforme en fantôme quand il se fait attraper

On veut que Herbert sache quand il se fait attraper et se transforme en fantôme.



### Liste d'activités

1. Modifie le script de Félix pour envoyer un message quand il attrape Herbert :



2. Ajoute un nouveau costume à Herbert : sélectionne Herbert, va dans l'onglet **Costumes** et clique sur **Choisir un costume dans la bibliothèque**. Choisis le costume "ghost2-a" dans la catégorie "Fantasie".
3. Rends le costume plus petit en cliquant sur le costume dans l'éditeur et en déplaçant ensuite les coins qui entourent le costume.
4. Renomme les costumes d'Herbert de façon à appeler le costume de la souris 'vivant' et le costume du fantôme



'mort'.

5. Crée le script suivant pour Herbert, pour le transformer en fantôme :



### 🚩 Teste ton projet

Clique sur le drapeau vert.

Est-ce que Herbert devient un fantôme quand il se fait attraper ?  
Est-ce que Félix joue le bon son au bon moment ?  
Est-ce que Félix reste immobile assez longtemps pour que Herbert puisse s'échapper ?



Enregistre ton projet

## Étape 5 : Compte les points

Ajoutons un score pour compter les points.

Le score commencera à zéro et il sera augmenté d'un point par seconde.  
Si Félix attrape Herbert, le score devra diminuer de 100 points.



### Liste d'activités

1. Crée une variable pour tous les lutins, appelée "score" :  
choisis la catégorie **Données** dans l'onglet **Scripts**, puis  
clique sur **Créer une variable**. Nomme la variable **score**  
et assure-toi que la case **Pour tous les lutins** est cochée.



2. Sélectionne la scène et crée les deux scripts suivants :



### **Teste ton projet**

Clique sur le drapeau vert.

Est-ce que le score diminue de 100 points quand Herbert se fait attraper ?

Que se passe-t-il quand Herbert se fait attraper avant que le score n'atteigne 100 ?

Est-ce que le score redémarre à zéro quand tu commences une nouvelle partie ?



### **Enregistre ton projet**

Bravo, tu as fini ! Tu peux maintenant t'amuser.

N'oublie pas que tu peux partager ton jeu avec tes amis et ta famille en cliquant sur le bouton *Partage* en haut à droite.