

# Level 1

## La chasse aux fantômes

{codeclub  
world.org}

### Introduction

Ce projet est comme le jeu du *Tir aux Pigeons*. Tu gagnes des points en touchant les fantômes qui apparaissent à l'écran. Le but du jeu est de gagner le plus de points possibles en 30 secondes !



**Activity Checklist**



**Test your Project**



**Save your Project**

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one

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

Make sure to **SAVE** your work now

## Étape 1 : Crée un fantôme volant

### ✓ Liste d'activités

1. Démarre un nouveau projet. ☐
2. Enlève le lutin chat et remplace l'arrière plan de la scène par l'arrière plan "woods" dans la catégorie "Dehors". ☐
3. Clique sur le bouton Choisir un lutin dans la bibliothèque pour ajouter un nouveau lutin au projet (utilise le costume "Fantaisie/ghost1"). ☐
4. Nous voulons faire bouger notre fantôme. Ajoute une variable uniquement pour ce lutin et appelle-la vitesse. ☐
5. Sur la scène, tu dois voir l'indication *Ghost1: vitesse*. Si tu vois seulement "vitesse", supprime la variable et recommence. Lors de la création, il faut s'assurer de cliquer sur le bouton Pour ce lutin uniquement. Décoche la case à gauche de la variable vitesse dans la catégorie Données. La variable vitesse va contrôler la vitesse de déplacement du fantôme. Nous allons utiliser cette variable pour pouvoir changer la vitesse au cours du jeu. ☐
6. Nous voulons que le fantôme commence à bouger quand le jeu démarre. Écris donc un script comme ci-dessous : ☐



### 🚩 Teste ton projet

Clique sur le drapeau vert et observe ce que fait le fantôme. Pourquoi reste-t-il collé dans le coin de l'écran ?



Enregistre ton projet



## Liste d'activités

1. Pour décoller le fantôme, nous devons le faire repartir dans l'autre sens quand il touche le bord de l'écran. Au niveau de ton script, ajoute le bloc `rebondir si le bord est atteint` après ton bloc `avancer de vitesse.`



2. Pour que le fantôme n'ait pas la tête en bas quand il touche le bord, clique d'abord sur le `i` bleu du lutin, puis sur le bouton `style de rotation: gauche-droite.`



## Teste ton projet

Clique sur le drapeau vert.

Est-ce que le fantôme se déplace d'un bord à l'autre de l'écran ?



Enregistre ton projet

## A essayer

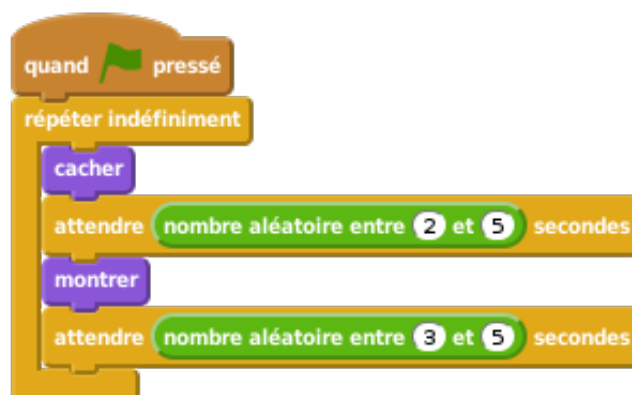
- ☐ Essaie de changer la valeur de la variable “vitesse” pour faire voler le fantôme plus rapidement ou plus lentement.
- ☐ Comment ferais-tu pour que le fantôme bouge de plus en plus vite ? (C’est une tâche délicate. Ne t’inquiète pas si tu n’arrives pas à le faire. Tu vas avoir plus d’indices en continuant le projet.)

## Étape 2 : Fais apparaître et disparaître le fantôme de manière aléatoire

Pour rendre le jeu plus amusant, nous voulons faire apparaître et disparaître le fantôme de manière aléatoire. Nous ferons ça avec un autre script qui va tourner en même temps que celui du mouvement du fantôme. Ce script doit faire disparaître le fantôme pendant un temps aléatoire, puis le faire apparaître de nouveau pour un temps aléatoire. Et recommencer indéfiniment (ou jusqu’à la fin du jeu).

### ✓ Liste d’activités

1. Crée un *deuxième* script pour le fantôme :



## **Teste ton projet**

Clique sur le drapeau vert.

Est-ce que le fantôme se déplace d'un bord à l'autre de l'écran, apparaît et disparaît-il d'une manière aléatoire ?



**Enregistre ton projet.**

### **A essayer**

- ☐ Essaie de changer les limites des nombres aléatoires. Qu'est-ce qui se passe si tu choisis de grands nombres ou de petits nombres ? (Est-ce que ça te donne plus d'indices sur la manière d'accélérer la vitesse du fantôme au fur et à mesure du jeu ?)

## Étape 3 : Fais disparaître le fantôme quand on clique dessus

Pour transformer notre projet en jeu, il faut faire agir les joueurs. Ils doivent cliquer sur le fantôme pour le faire disparaître. Quand ils le touchent, nous voulons qu'il disparaisse tout en émettant un son.

### ✓ Liste d'activités

1. Dans l'onglet `Sons`, ajoute le son "Electronique/fairydust" en utilisant le bouton `Choisir un son dans la bibliothèque.` ☐
2. Ajoute ce script au fantôme : ☐



### 🚩 Teste ton projet

Clique sur le drapeau vert.

Est-ce que le fantôme disparaît et joue un son quand tu cliques dessus ?

### 🚧 Enregistre ton projet

#### A essayer

- ☐ Demande si tu peux enregistrer toi-même ta voix.

## Étape 4 : Ajoute un score et un chronomètre

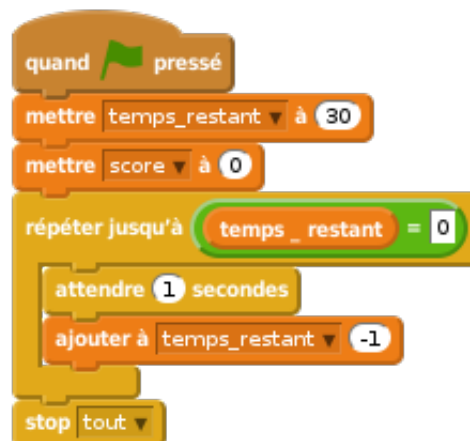
Nous avons notre fantôme, mais nous voulons réaliser un vrai jeu ! Il faut pouvoir marquer des points à chaque fois que nous cliquons sur le fantôme. Nous voulons aussi limiter le temps de jeu. On va utiliser une variable pour le score et une pour le chronomètre.

### ✓ Liste d'activités

1. Crée une nouvelle variable, appelle-la `score` ☐
2. Change ensuite le script du fantôme pour que le score augmente d'un point chaque fois qu'il est cliqué. ☐



3. Clique sur la scène et crée une `nouvelle variable`, appelle-la `temps_restant` ☐
4. Ajoute un nouveau script qui s'exécute quand on appuie sur le drapeau vert. Le script met `temps_restant` à 30 et remet le score à 0. Ensuite, utilise le bloc `répéter jusqu'à` pour attendre une seconde puis diminuer le `temps_restant` de 1. Il faut répéter tout ça jusqu'à ce que le chronomètre soit à 0, à ce moment là, utilise le bloc `stop tout` pour arrêter le jeu. ☐



## **Teste ton projet**

Clique sur le drapeau vert.



**Enregistre ton travail**

### **A essayer**

- ☐ Comment pourrais-tu faire bouger le fantôme de plus en plus vite ?

Très bien. Tu as terminé le jeu de base. Mais tu peux encore améliorer le jeu. Relève ces défis !

### **Défi : ajoute d'autres fantômes**

Un fantôme, c'est bien. Plusieurs fantômes, c'est encore mieux ! Ajoutons deux autres fantômes volants.

- Duplique le fantôme en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris dans la zone des lutins (la zone en bas à droite de l'écran)
- Change la taille de chaque lutin pour avoir des fantômes de différentes tailles.
- Pour chaque fantôme, change la variable vitesse pour avoir des fantômes qui volent à des vitesses différentes.
- Déplace les fantômes dans différents endroits de la scène, pour qu'ils ne soient pas tous ensemble.



## **Teste ton projet**

Clique sur le drapeau vert.

Est-ce que tu as plusieurs fantômes qui se déplacent d'un côté à l'autre de la scène ?

Est-ce qu'ils apparaissent et disparaissent d'une manière aléatoire ?

Est-ce qu'ils disparaissent quand tu cliques dessus ?



**Enregistre ton travail**

### **A essayer**

- ☐ Quel nombre de fantômes te semble préférable pour ton jeu ?
- ☐ Est-ce que tu peux changer l'apparence des fantômes ? Tu pourrais éditer leurs costumes, ou bien utiliser des blocs de la palette "Apparence" pour les changer.
- ☐ Que peux-tu faire pour que le plus rapide (et le plus petit) fantôme soit celui qui donne 10 points ?

Bravo ! Tu as terminé. Maintenant, tu peux t'amuser avec le jeu.

N'oublie pas : tu peux partager ton jeu avec tous tes amis et ta famille en cliquant sur le bouton *Partage* dans la barre des menus.