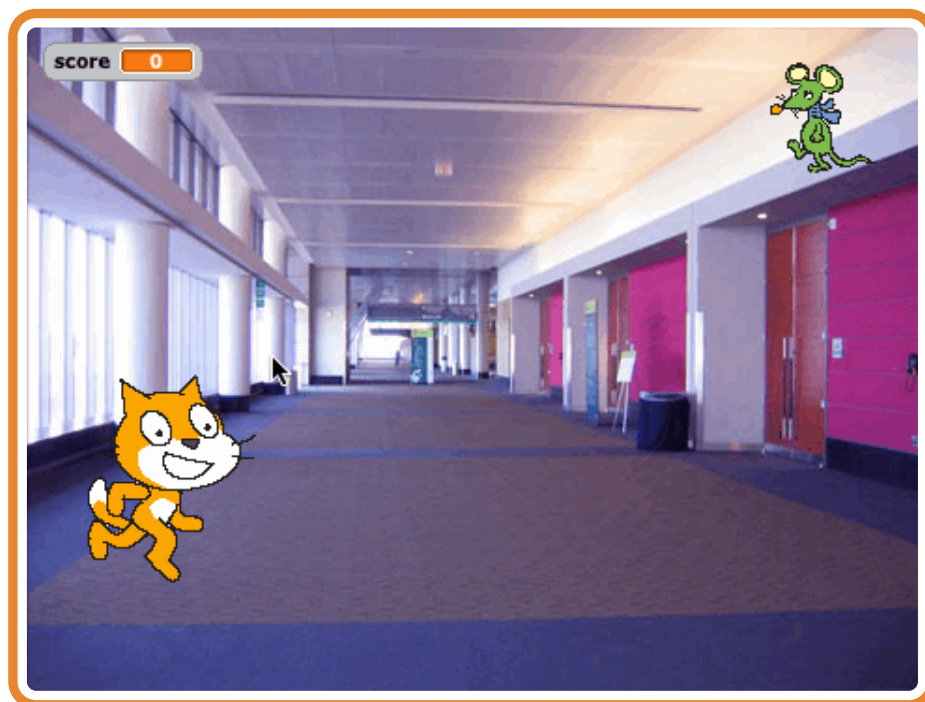


Level 1

Felix & Herbert

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 !



Checklist - Suis les **Instructions** pas à pas.



Teste Ton Projet - Clique sur le drapeau vert pour **tester** ton projet



Enregistre ton projet - Clique ici pour **Enregistrer**.

Etape 1: Félix suit le pointeur de souris

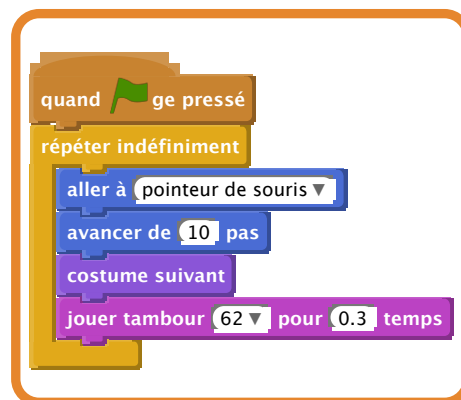


Checklist

- Commence un nouveau projet ("Fichier" dans le menu du haut, puis "Nouveau"). ☐
- Clique sur la scène près du chat et sélectionne l'onglet "Arrière-plan". Importe l'arrière-plan "hall" dans la catégorie "Indoors" et supprime l'arrière-plan vide d'origine. ☐
- Change le nom du chat et appelle-le "Félix". ☐
- Fais en sorte que Félix puisse seulement se retourner horizontalement, de gauche à droite, en cliquant sur ce bouton ☐



- Crée le script suivant : ☐



Teste ton projet

- 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 ? ☐



Enregistre ton projet

Etape 2: Félix poursuit Herbert



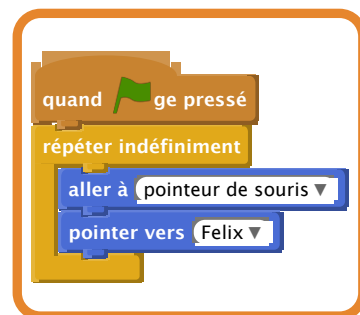
Checklist

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

- Crée un nouveau personnage en cliquant sur le bouton “Choisir un nouvel objet dans un dossier” et choisis “Mouse1” dans la catégorie “Animals”. ☐
- Change le nom du personnage pour qu’il s’appelle “Herbert”. ☐
- Modifie son costume et rends-le plus petit que Félix. Essaie en cliquant 6 fois fois sur le bouton “Réduire” ☐



- Assure-toi que Herbert ne puisse se tourner que de manière horizontale, de gauche à droite. ☐
- Créé le script suivant pour Herbert : ☐



Teste ton projet

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



Enregistre ton projet.

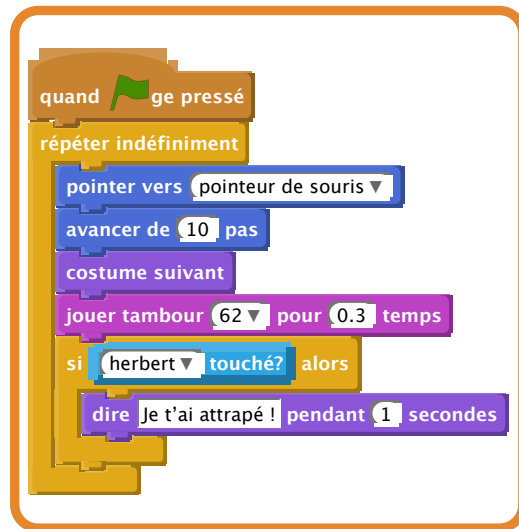
Etape 3: Félix parle quand il a attrapé Herbert



Checklist

On veut que Félix sache quand il a attrapé Herbert, et qu'il nous le dise.

- Change le script de Félix de la manière suivante :



Teste ton projet

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



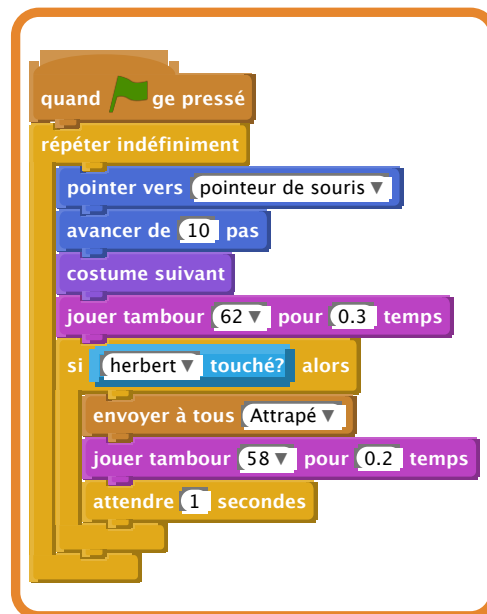
Enregistre ton projet

Etape 4: Herbert se transforme en fantôme quand il se fait attraper

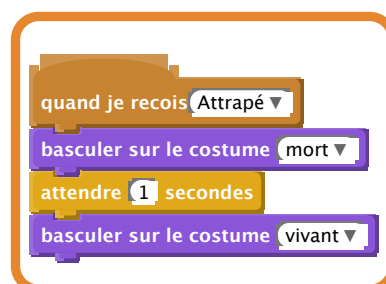
✓ Checklist

Maintenant Herbert se transforme en fantôme quand il est attrapé.

- Modifie le script de Félix pour envoyer un message quand il attrape Herbert: ☐



- Importe le costume "ghost2-a" pour Herbert : va dans l'onglet "Costumes" puis dans la catégorie "Fantasy". ☐
- Rends le costume plus petit: clique 6 fois sur le bouton "Réduire". ☐
- Renomme les costumes d'Herbert de façon à appeler le costume de la souris "vivant" et le costume du fantôme "mort". ☐
- Crée le script suivant pour Herbert, pour le transformer en fantôme : ☐



- 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.

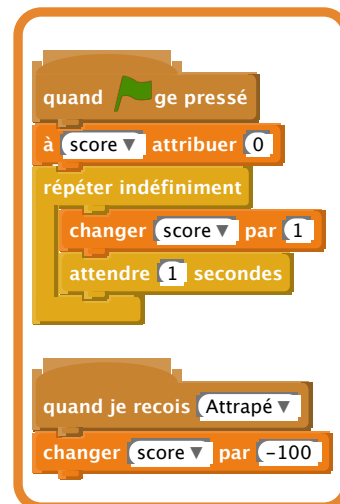
Etape 5: Compte les Points



Checklist

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.

- Crée une variable pour tous les objets, appelée **Score** : choisis l'option "Variables" dans l'onglet "Scripts", puis clique sur "Nouvelle variable". ☐
- Sélectionne la scène et crée les deux scripts suivants : ☐



Teste ton projet

- Est-ce que le score augmente d'un point par seconde ? ☐
- 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 **Partager** en haut à droite.