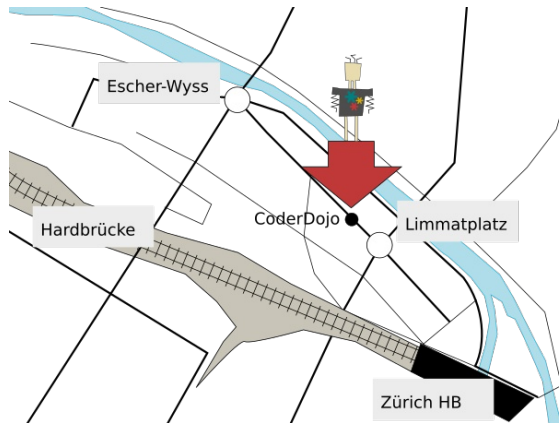


CoderDojo est un groupe de programmation gratuit pour enfants et jeunes de 7 à 17 ans.

CoderDojo encourage l'apprentissage individuel à travers le travail sur des projets, l'assistance mutuelle et la création de projets innovatifs.

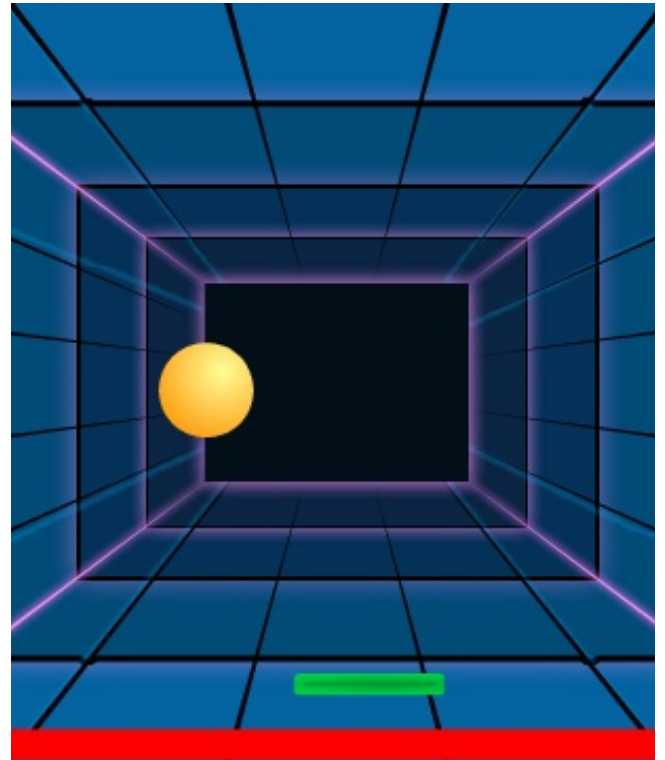


Chaque dimanche de 15:00 à 17:00 @ Liip

Limmatstrasse 183
8048 Zürich
<http://coderdojoch.ch/>

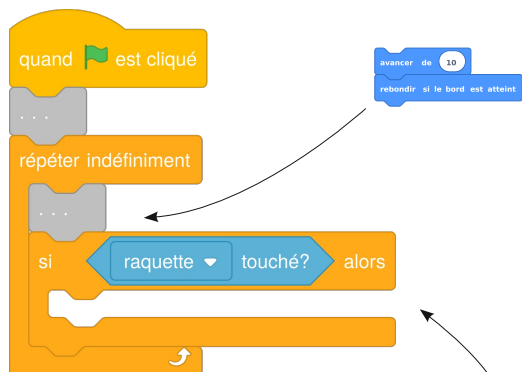
Le jeu de Pong

Déplace la raquette à gauche et à droite et empêche que la balle touche le sol.



Programmation

La balle détecte les contacts avec la raquette:



Quand la balle touche la raquette elle rebondit:



Pong game

Pong est un des plus vieux jeux pour ordinateur.

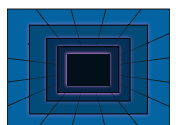
La balle rebondit dans toutes les directions..

Déplace la raquette, pour faire rebondir la balle et éviter qu'elle touche la bande rouge.

Préparation

Pour ce jeux tu auras besoin de:

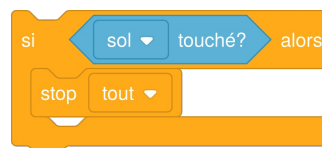
- une balle
- une raquette
- un "sol"
- un joli arrière-plan



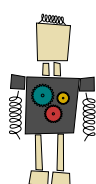
Choisis les lutins dans la bibliothèque ou dessines-les.

Le jeu s'arrête dès que la balle touche le sol rouge.

Ajoute à la boucle "répéter indéfiniment" de la balle:



La suite...

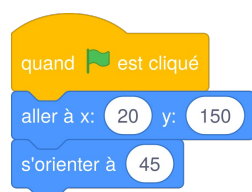


License Creative Commons CC-BY-SA,
Coderdojo Zürich, Ale Rimoldi, Gian-Maria
Daffré.

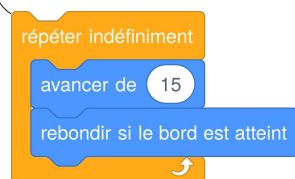
- Compter les points.
- Bouger la raquette avec le clavier.
- Changee le rebondissement de la balle en fonction du côté de la raquette quelle touche: gauche, centre, droite. (Tu peux utiliser des couleurs ou calculer la coordonnées x).

Programmation

Avec un clic sur le drapeau vert, la balle va à sa position initiale:



Ajoute le code qui fait avancer et rebondir la balle:



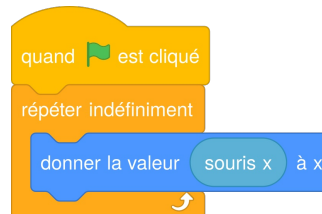
Vas-y!



Clique sur le drapeau vert et la balle bouge dans toutes les directions.

Programmation

Place la raquette en bas de l'écran et ajoute le code qui la fait bouger de droite à gauche.



La raquette suit les coordonnées x de la souris.

Vas-y!



Clique sur le drapeau vert et la raquette bouge en suivant les mouvements de la souris.