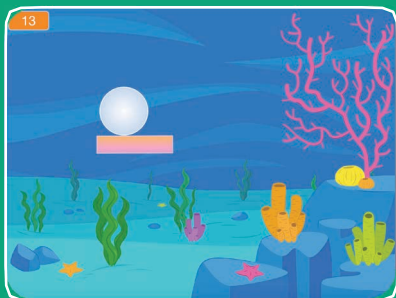
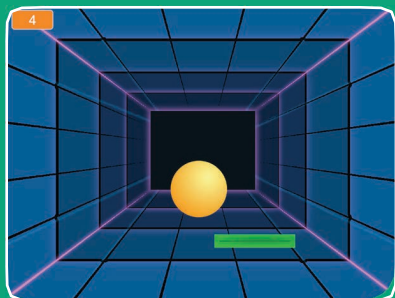


# Carte Pong Game



Créer un jet de balles rebondissantes avec  
Des sons, des points, et d'autres effets

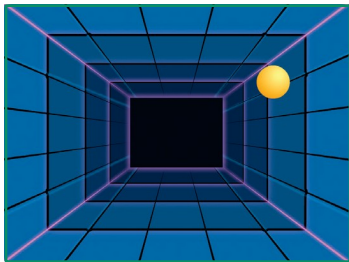
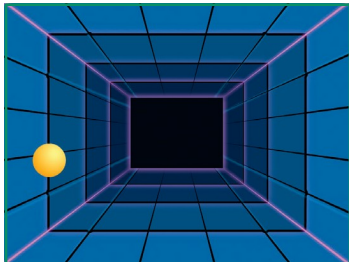
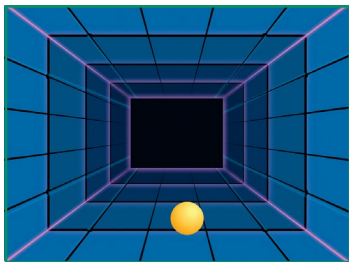
# Carte Jeu de Pong

Utiliser les cartes dans cet ordre :

1. Rebondir
2. Bouger la raquette
- 3. Rebondir sur la raquette**
4. Game Over
5. Le score
6. Tu as gagné !

# Rebondir

Faire bouger une balle dans la scène



# Rebondir

scratch.mit.edu

## PREPARATION



Choisir un fond



Neon Tunnel



Choisir une balle



Ball

## Ajouter ce code



Ball

quand  est cliqué

tourner  de 15 degrés

répéter indéfiniment

avancer de 10 pas

rebondir si le bord est atteint

Mettre un plus grand chiffre pour aller plus vite.

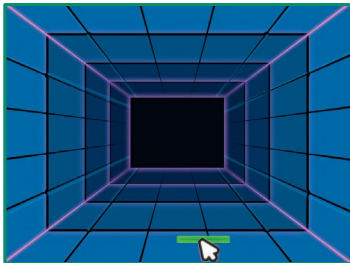
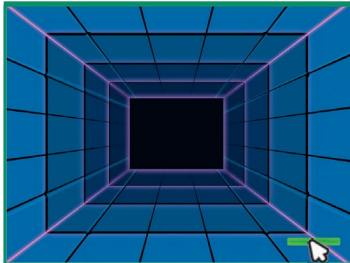
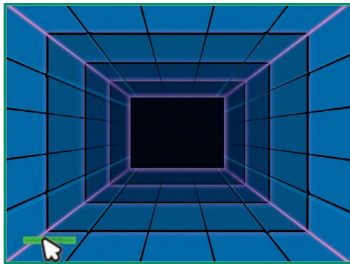
## ESSAYER

Cliquer sur le Drapeau vert pour commencer



# Bouger la raquette

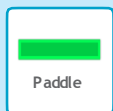
Controler la raquette  
avec la souris



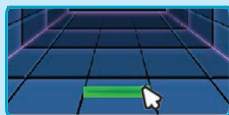
# Bouger la raquette

scratch.mit.edu

## PREPARATION

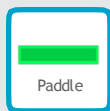


Choisir un sprite pour taper la balle, comme une raquette

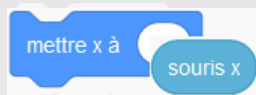


Placer ensuite la raquette en bas de la scène

## AJOUTER CE CODE



Insérer le bloc Souris x dans le bloc Mettre x à.



## ESSAYER

Cliquer sur le Drapeau vert pour commencer

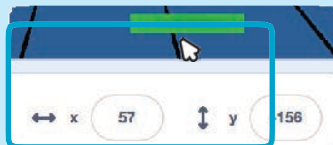


Bouger la souris pour bouger la raquette.



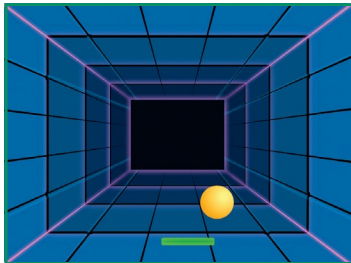
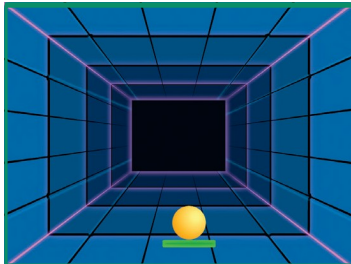
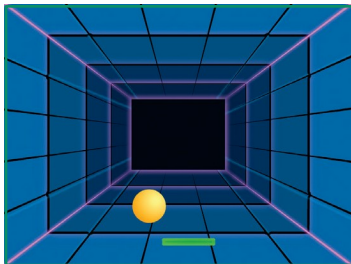
## TRUC

Tu peux voir la position X de la raquette changer en même temps que la raquette bouge en bougeant la souris dans la scène.



# Rebondir sur la raquette

Faire rebondir la balle sur la raquette

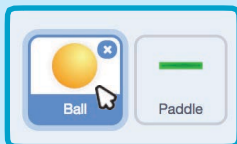


# Rebondir sur la raquette

scratch.mit.edu

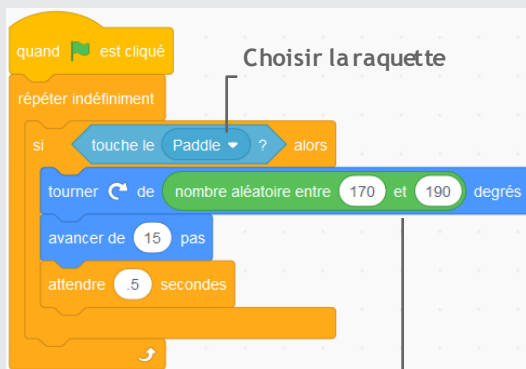
## PREPARATION

Cliquer pour  
choisir la balle

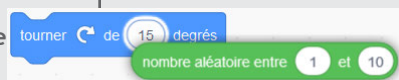


## AJOUTER CE CODE

Ajouter cette nouvelle pile de blocs à  
votre balle.



Ajouter le bloc de nombre  
aléatoire au bloc pour  
tourner..



## ESSAYER

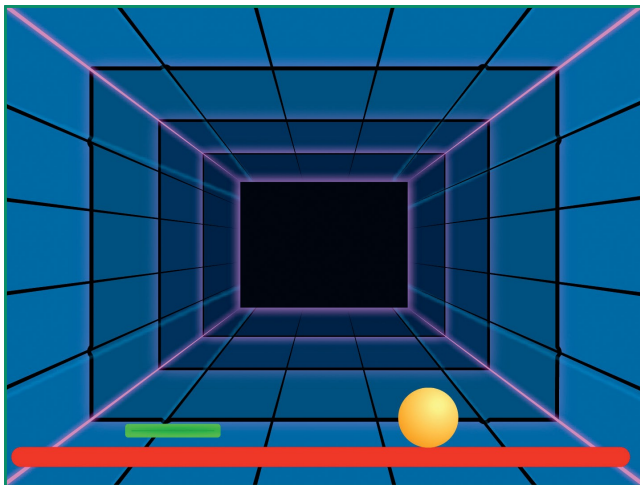
Cliquer sur le Drapeau  
vert pour commencer





# Game Over

Arrêter le jeu lorsque la balle touche  
la ligne rouge



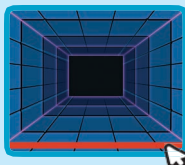
# Game Over

scratch.mit.edu

## PREPARATION

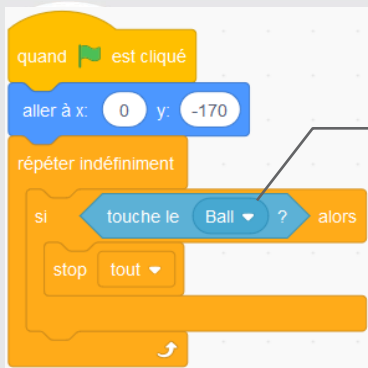


Choisir le sprite LINE



Mettre la ligne tout en bas  
de la scène

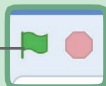
## AJOUTER CE CODE



Choisir le sprite BALL  
dans le menu

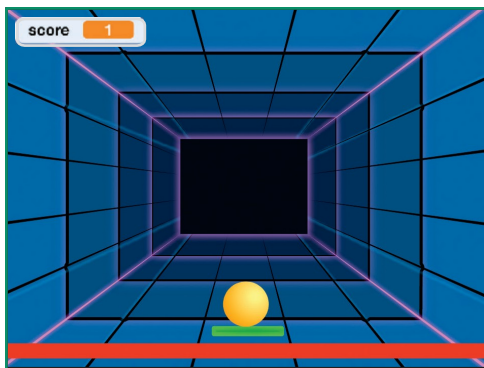
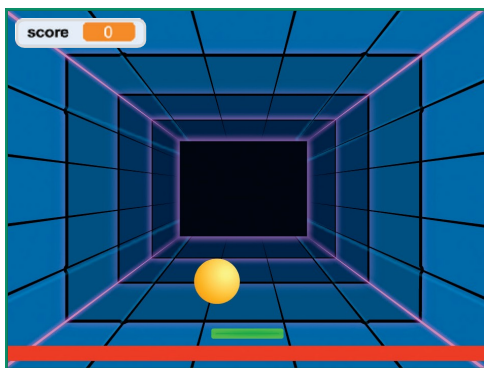
## ESSAYER

Cliquer sur le Drapeau  
vert pour commencer



# LE SCORE

Ajoute 1 point à chaque fois que  
la balle touche la raquette.

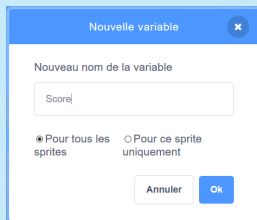


# Score Points

scratch.mit.edu

## GET READY

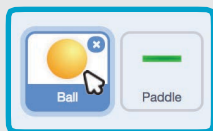
Choisir Variable  
Clic sur  
"Créer une variable"



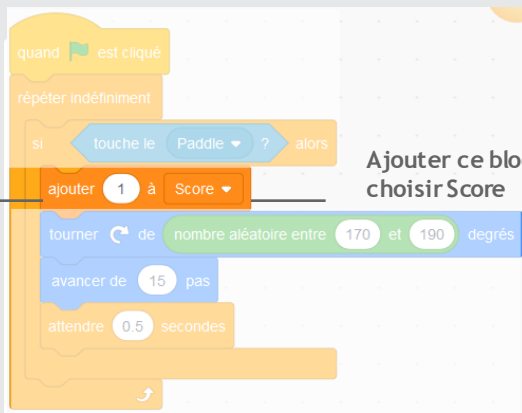
Nommer la variable  
Score et cliquer sur OK

## AJOUTER CE CODE

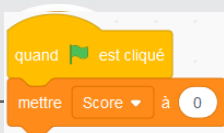
Click to select  
the Ball sprite.



Use the dropdown  
menu to choose  
Score.



Ajouter ce bloc et  
choisir Score



Utiliser le bloc METTRE pour  
mettre le Score à  
zero lorsque le Drapeau vert est  
cliqué.

# C'est Gagné !

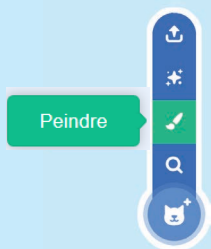
Lorsque tu as gagné assez de points affiche que tu as gagné



# C'est Gagné !

scratch.mit.edu

## PREPARATION



Click le pinceau pour créer un nouveau sprite

Utilise l'outil Texte pour écrire un message "Tu as gagné" ou "You WON"



Tu peux changer la fonte, la couleur, la taille et le style.

## AJOUTE CE CODE



Code Clicks l'onglet Code.



Choisis le nombre de points nécessaire pour gagner



Insérer le bloc Score dans le bloc Egal de la catégorie Opérateurs

## ESSAYER

Cliquer sur le Drapeau vert pour commencer



Jouer jusqu'à ce que vous ayez assez de points pour gagner