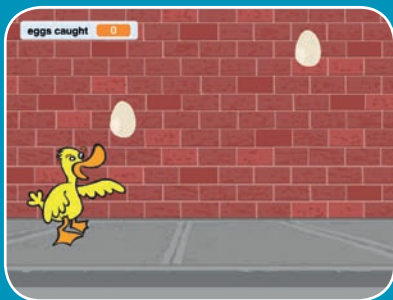
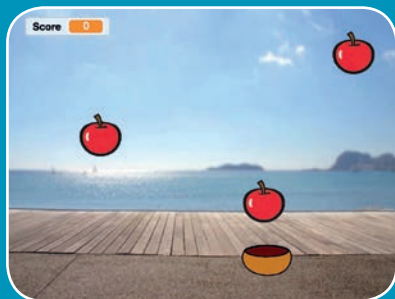


Jeu pour Attrapper des Objets



Crée un jeu pour attraper des objets qui tombent du ciel.

Jeu pour Attraper des Objets

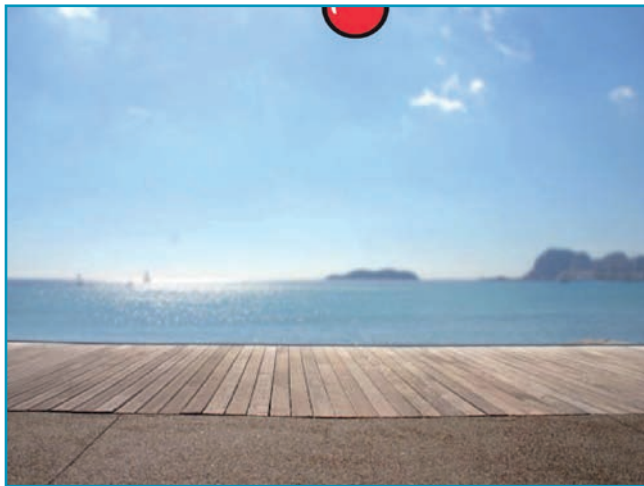
Utilise ces cartes dans cet ordre :

- 1. Va en Haut**
- 2. Tombe**
- 3. Déplace l'Attrapeur**
- 4. Attrape!**
- 5. Compte les Points**
- 6. Points Bonus**
- 7. Gagné!**

Va en Haut



Débute d'un endroit aléatoire
en haut de la scène



Va en Haut

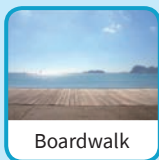
scratch.mit.edu



PREPARE-TOI



Choisi un arrière-plan



Boardwalk

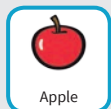


Choisis un lutin.



Apple

AJOUTE CE CODE



Tape **180** pour aller en haut de la scène.

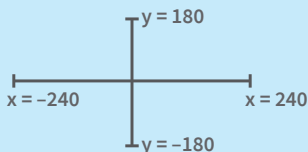
TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



ASTUCE

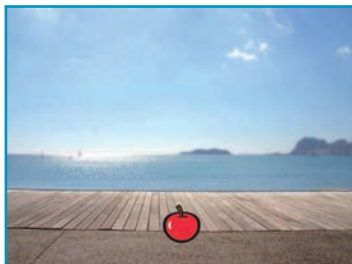
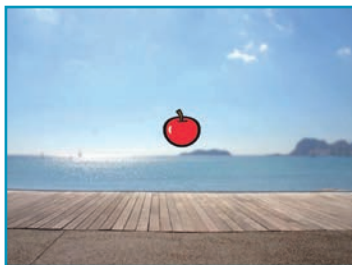
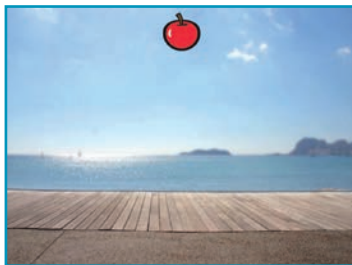
y indique la position verticale sur la scène.



Tombe



Fais tomber ton lutin.





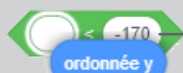
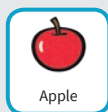
PREPARE-TOI



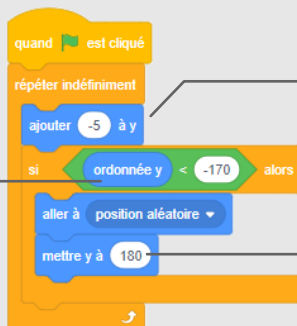
Click to select the Apple sprite.

AJOUTE CE CODE

Garde le code précédent et ajoute ce deuxième groupe de blocs:



Insère le bloc **ordonnée y** dans ce bloc de la catégorie **Opérateurs**.



Tape un moins pour aller vers le bas

Vérifie si on est proche du bas de la scène.

Remonte en haut de la scène

TESTE TON CODE

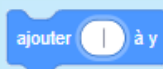
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Clique sur le stop pour arrêter

ASTUCE

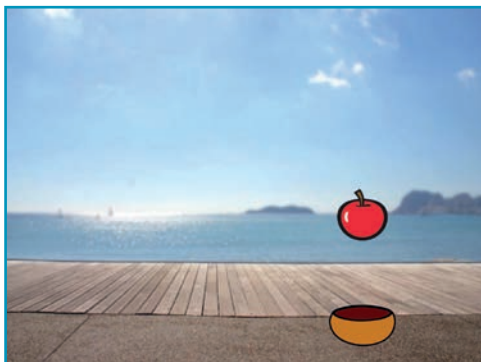
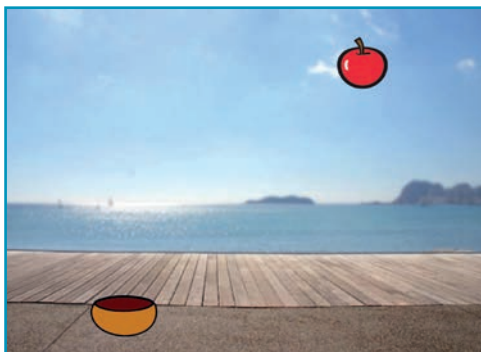
Utilise



pour bouger vers le haut et le bas.

Déplace l'Attrapeur

Appuye sur les flèches du clavier pour déplacer l'attrapeur vers la gauche ou la droite.



Bouge l'Attrapeur

scratch.mit.edu



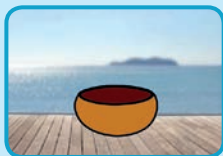
PREPARE-TOI



Choisis un attrapeur.

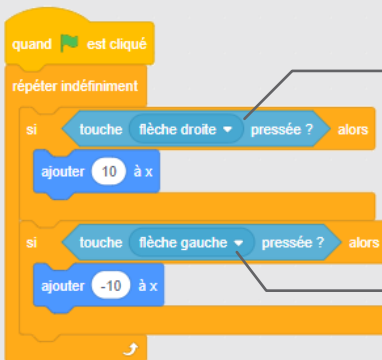
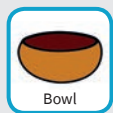


Bowl



Glisse le bol en bas de la scène

AJOUTE CE CODE



Choisis la **flèche droite** dans le menu.

Choisis la **flèche gauche** dans le menu.

TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.

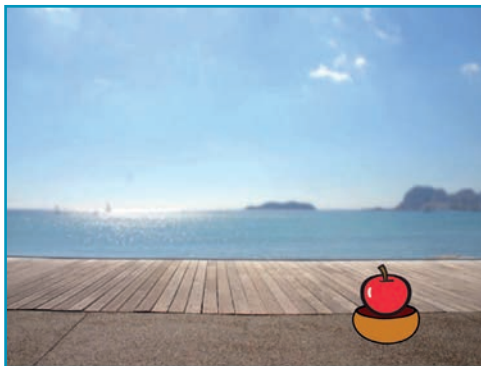
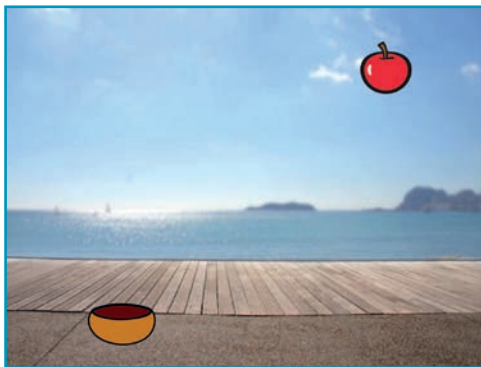


Appuie sur les flèches pour déplacer l'attrapeur

Attrape!



Attrape le lutin qui tombe.



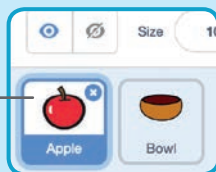
Catch It!

scratch.mit.edu

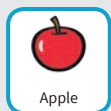


PREPARE-TOI

Clique pour sélectionner le lutin Apple.



AJOUTE CE CODE



ASTUCE



Clique sur l'onglet **Son** si tu veux ajouter un son



Puis choisis un son dans la liste.

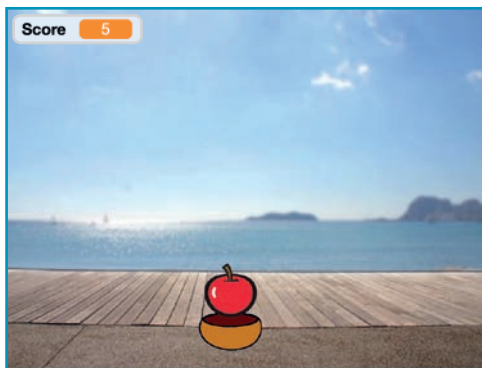
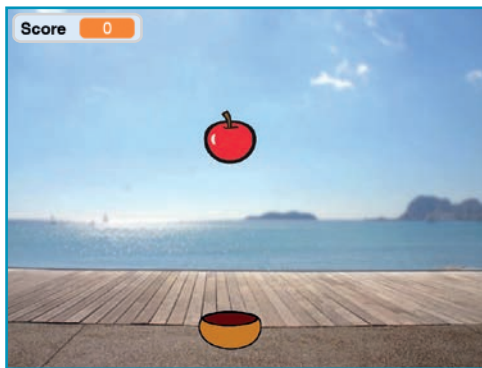


Clique sur l'onglet **Code** quand tu veux ajouter du code.

Compte les Points



Ajoute un point chaque fois que tu attrapes un lutin qui tombe.



Compte les Points

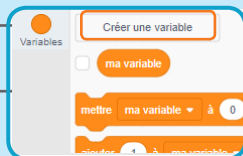
scratch.mit.edu



PREPARE-TOI

Choisis **Variables**.

Clique sur le bouton **Créer une variable**.



Nomme cette variable **Score** puis clique **OK**.

AJOUTE CE CODE

Ajoute deux nouveaux blocs à ton code:



Choisis **Score** dans le menu déroulant.



Ajoute ce bloc pour remettre le score à zéro.

Ajoute ce bloc pour augmenter le score.

TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.

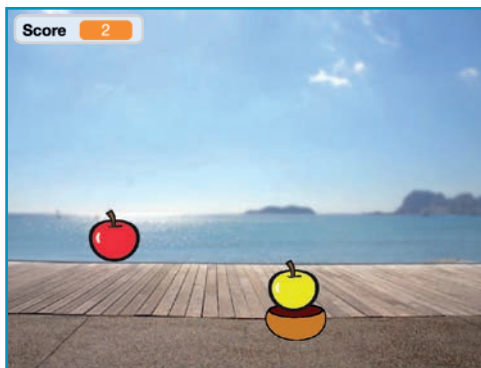
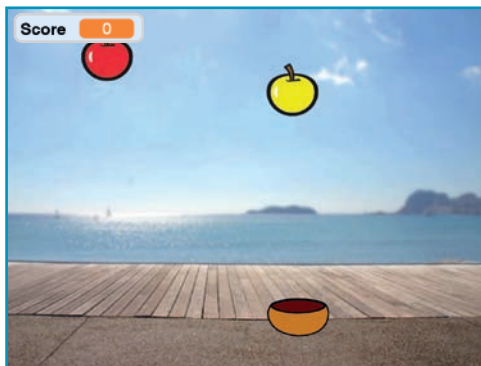


Puis attrape les pommes pour gagner des points

Points Bonus



Récolte des points bonus quand tu attrapes une pomme en or.



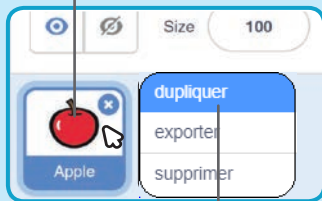
Bonus Points

scratch.mit.edu



PREPARE-TOI

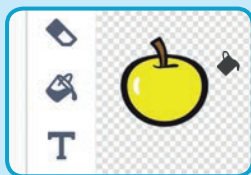
Pour dupliquer ton lutin, clique droit (Mac: control-clique).



Choisis **dupliquer**.

 **Costumes**

Clique sur l'onglet **Costumes**.



Tu peux utiliser les outils de dessin pour que le lutin bonus soit différent.

AJOUTE CE CODE

 **Code**

Clique l'onglet **Code**.



Indique le nombre de points tu reçois quand tu attrapes un lutin bonus.

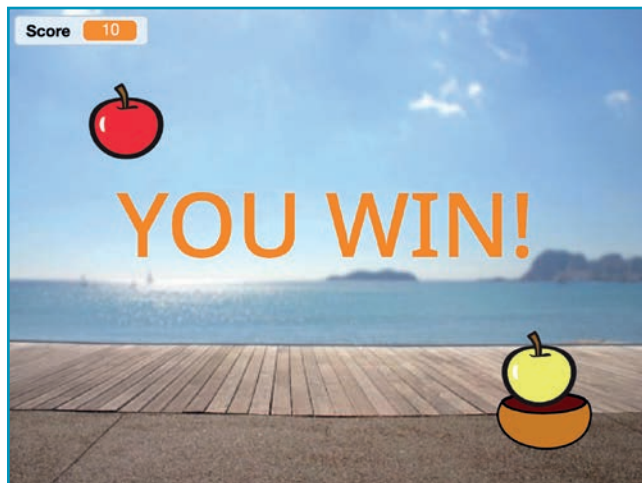
TESTE TON CODE

Attrape un lutin bonus pour augmenter ton score

Gagné!

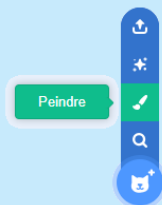


Quand tu as marqué assez de points,
affiche un message de victoire





PREPARE-TOI



Clique sur l'icône Peindre pour créer un nouveau lutin.

Utilise l'outil **Texte** pour écrire un message tel que "Gagné!"

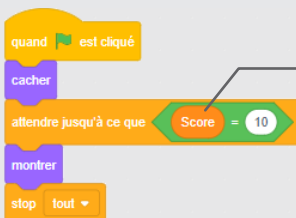


Tu peux changer la couleur, le style et la taille.

AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code**.



Insère le bloc **Score** de la catégorie **Variables**

TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Joue jusqu'à ce que tu aies assez de points pour gagner!