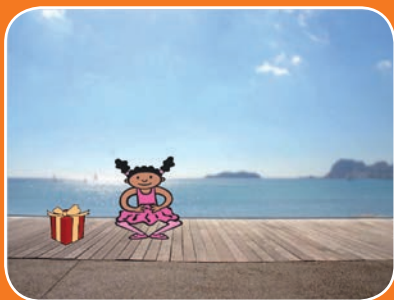


Cartes de Jeu pour Sauter



Fais sauter un lutin au-dessus
d'obstacles qui défilent.

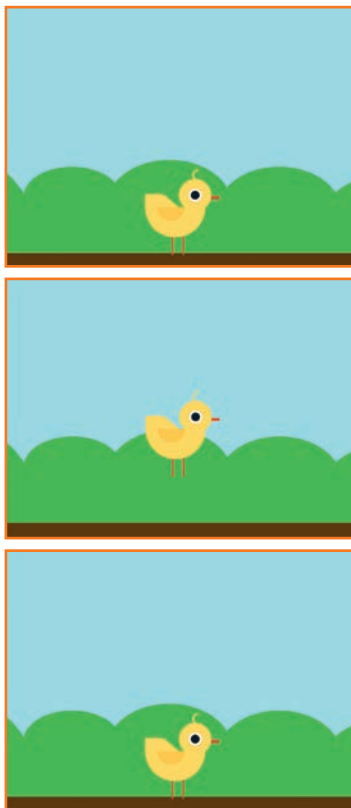
Cartes de Jeu pour Sauter

Utilise ces cartes dans cet ordre :

- 1. Sautille**
- 2. Va au Début**
- 3. Défilement d'Obstacle**
- 4. Ajoute un Son**
- 5. Stoppe le Jeu**
- 6. Ajoute Plus d' Obstacles**
- 7. Score**

Sautille

Fais sautiller ton lutin.



PREPARE-TOI



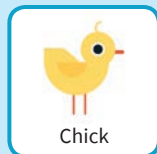
Choisis un arrière plan.



Blue Sky

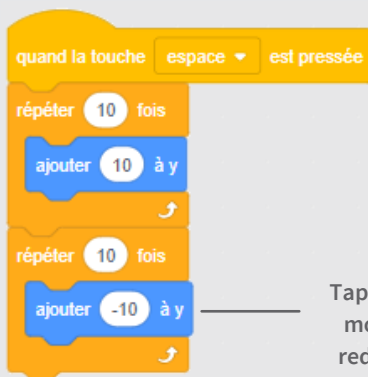
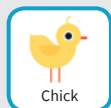


Choisi un lutin.



Chick

AJOUTE CE CODE



Tape un signe moins pour redescendre

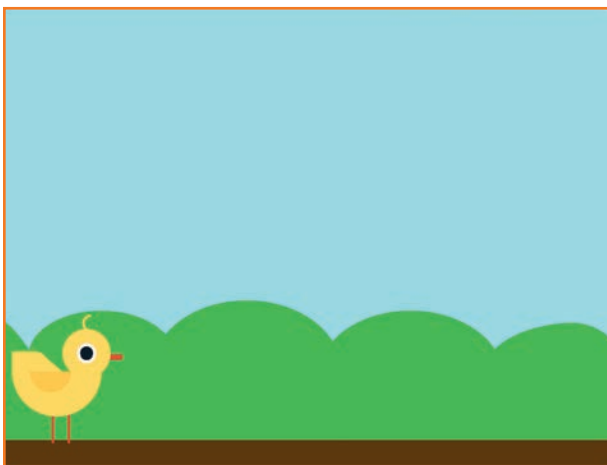
TESTE TON CODE



Appuie sur la touche Espace sur ton clavier.

Va au Début

Règle le point de départ pour ton lutin.



Va au Début

scratch.mit.edu

PREPARE-TOI



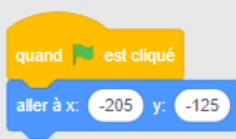
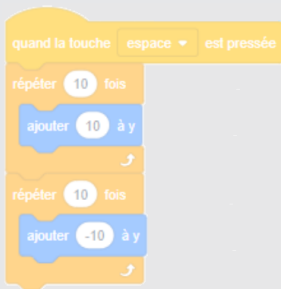
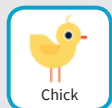
Bouge ton lutin où tu le désires



Quand tu bouges ton lutin, ses coordonnées x et y vont se mettre à jour sur la palette.

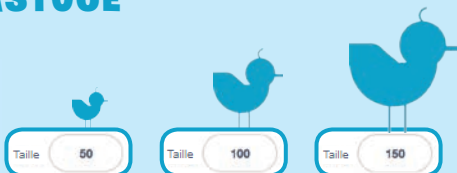
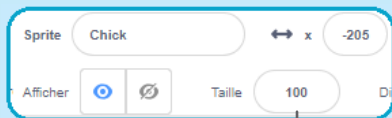
Maintenant, quand tu prends un bloc **Aller à**, il se mettra à la position de ton lutin.

AJOUTE CE CODE



Règle la position de départ (tes nombres sont peut-être différents.)

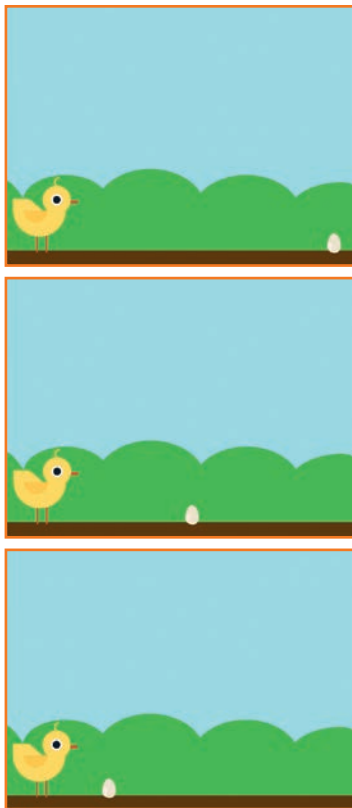
ASTUCE



Change la taille d'un lutin en entrant des nombres plus ou moins grands.

Défilement d'Obstacle

Fais défiler un obstacle
sur la scène.



Défilement d'Obstacle

scratch.mit.edu

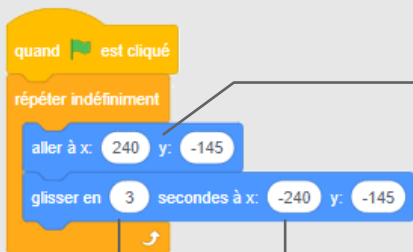
PREPARE-TOI



Choisis un obstacle
dans les lutins.



AJOUTE CE CODE



Démarré du côté
droit de la scène.

Glisse vers le côté
gauche de la scène.

Entre un petit numéro
pour aller plus vite.

TESTE TON CODE

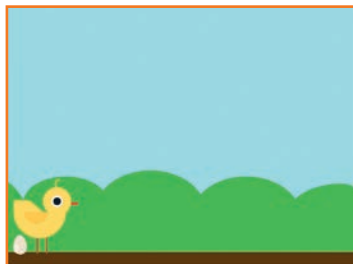
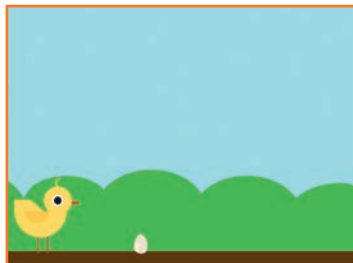
Clique sur le
drapeau vert
pour démarrer.



Appuie sur la touche
Espace sur ton
clavier.

Ajoute un Son

Joue un son quand ton lutin saute.

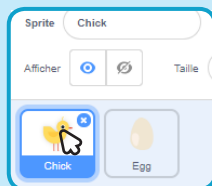


Ajoute un son

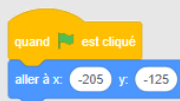
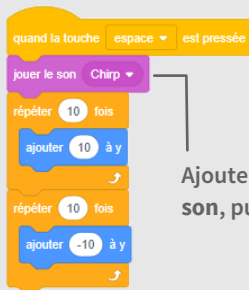
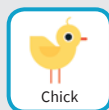
scratch.mit.edu

PREPARE-TOI

Clique sur le lutin Chick pour le sélectionner.



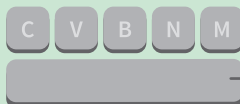
AJOUTE CE CODE



Ajoute le block **joue le son**, puis sélectionne un son.

TESTE TON CODE

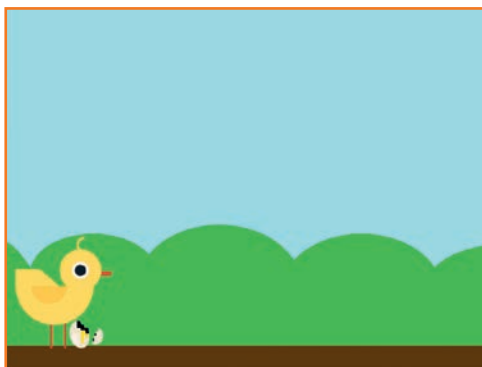
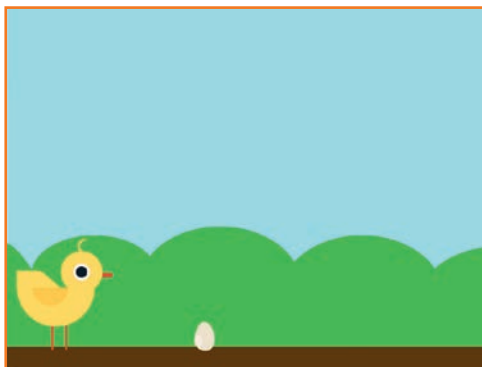
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Appuie sur la touche **Espace** sur ton clavier.

Stoppe le Jeu

Stoppe le jeu si ton lutin touche un obstacle.

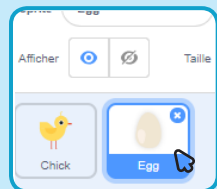


Stoppe le Jeu

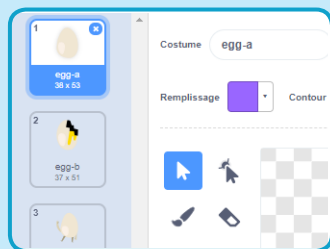
scratch.mit.edu

PREPARE-TOI

Clique pour sélectionner le lutin Egg.



Clique l'onglet **Costumes** pour voir les costumes de ton lutin.



AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code** et ajoute ce code.



Choisis un 2e costume pour ton lutin.

Insère le bloc **touche le** et choisis **Chick** dans le menu.



TESTE TON CODE

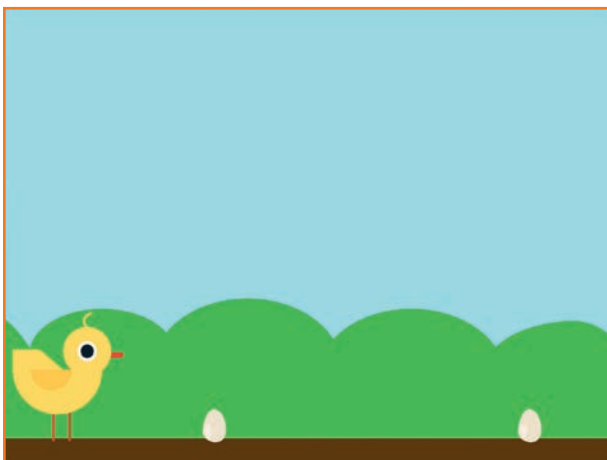
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Appuie sur la touche **Espace** sur ton clavier.

Ajoute Plus d'Obstacles

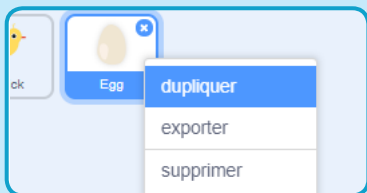
Rends le jeu plus complexe
en ajoutant plus d'obstacles.



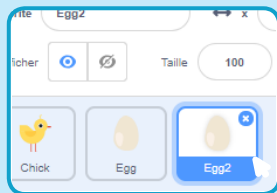
Ajoute Plus d' Obstacles

scratch.mit.edu

PREPARE-TOI

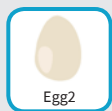


Pour dupliquer un lutin, clique droit sur l'icône (Mac: control-clicque), puis choisis **dupliquer**.



Clique pour sélectionner Egg2.

AJOUTE CE CODE



Ajoute ces blocs pour attendre avant de montrer le 2e lutin.

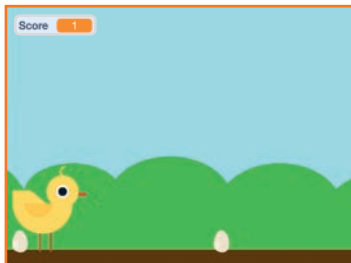
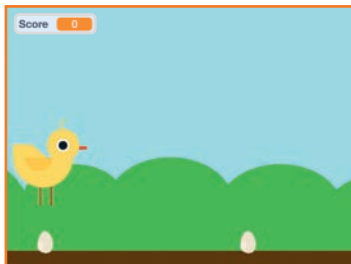
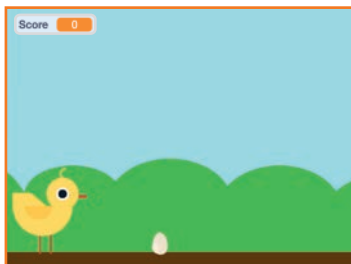
TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Score

Ajoute un point chaque fois que ton lutin saute au-dessus d'un obstacle.



PREPARE-TOI

Choisis **Variables**.

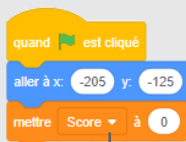
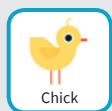
Clique sur le bouton **Créer une variable**.



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

AJOUTE CE CODE

Clique sur le lutin Chick et ajoute deux blocs de code:



Ajoute ce bloc et sélectionne **Score** dans le menu.



Ajoute ce bloc pour augmenter le score. Choisis **Score** dans le menu.

TESTE TON CODE

Saute au-dessus des œufs
pour améliorer ton score!