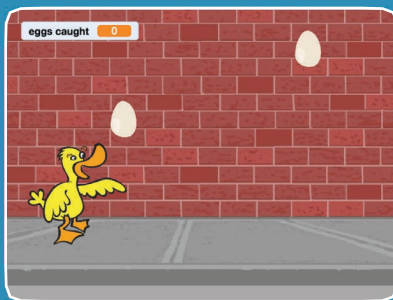
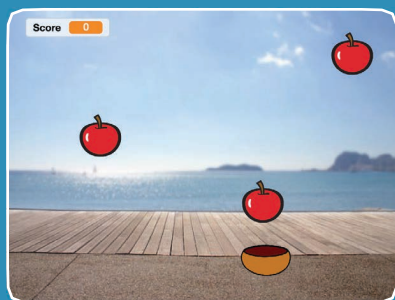


Cartes Catch Game



Faire un jeu où l'on attrape les
éléments qui tombent du ciel.

Cartes Catch Game

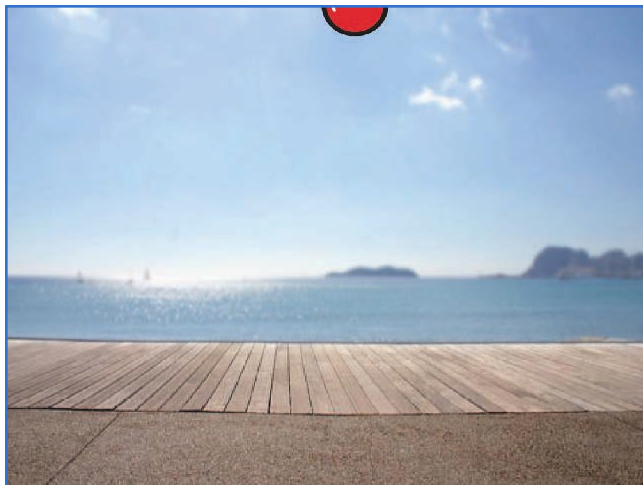
Utiliser les cartes dans cet ordre :

1. Aller en haut
2. Tomber
3. Bouger l'attrapeur
4. Attraper le !
5. Garder le Score
6. Points Bonus
7. C'est gagné !

Aller en haut



Commencer d'un point au
hasard en haut de la scène



Go to the Top

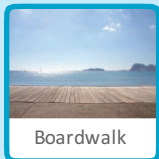
scratch.mit.edu



GET READY



Choisir un fond
comme Boardwalk.



Boardwalk



Choisir un sprite,
comme Apple.



Apple

AJOUTER CE CODE



Apple



Mettre 180 pour aller
en haut de la scène

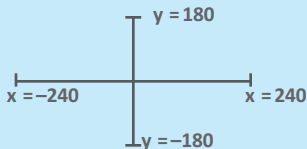
ESSAYER

Cliquer sur le Drapeau vert
pour commencer



TRUC

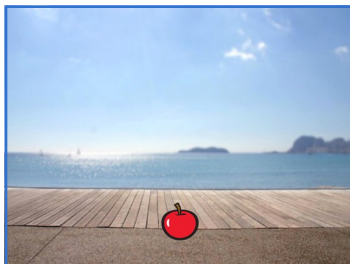
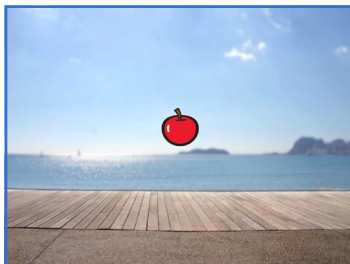
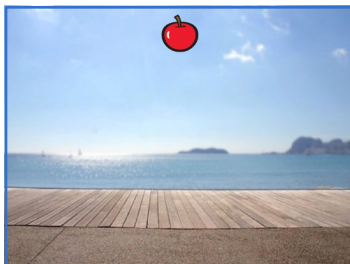
y est la position dans la scène du haut vers le bas.



Tomber

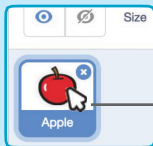


Faire tomber ton sprite



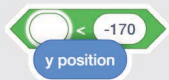


PREPARATION

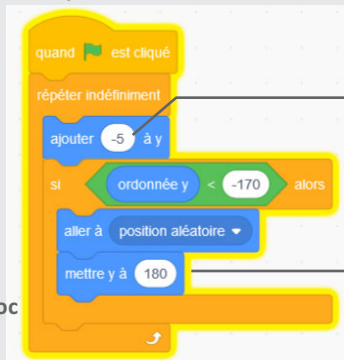


Clic pour choisir la pomme.

AJOUTE CE CODE



Insère le bloc de position y dans le bloc Opération vert.



Signe moins pour descendre.

Vérifier s'il arrive au bord de la scène.

Retourne en haut de la scène.

ESSAYER

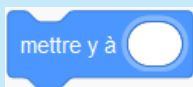
Cliquer sur le Drapeau vert pour commencer.



Cliquer le signe stop pour arrêter.

TRUC

Utiliser

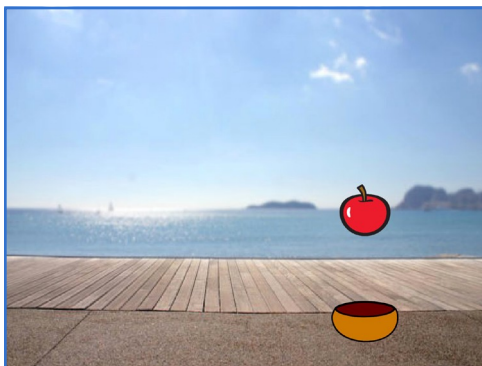
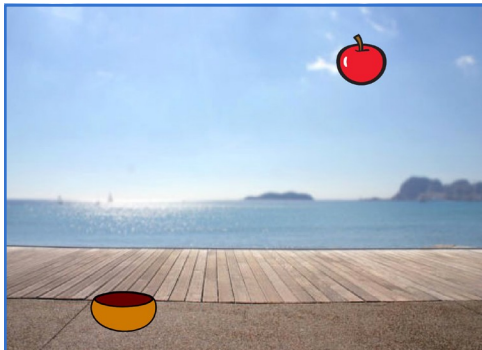


Pour bouger en haut et en bas.

Bouger l'attrapeur



Utiliser les flèches du clavier pour
bouger l'attrapeur de gauche à droite



Bouger l'attrapeur

scratch.mit.edu



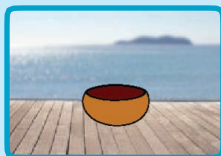
PREPARATION



Choisir un attrapeur
comme un bol

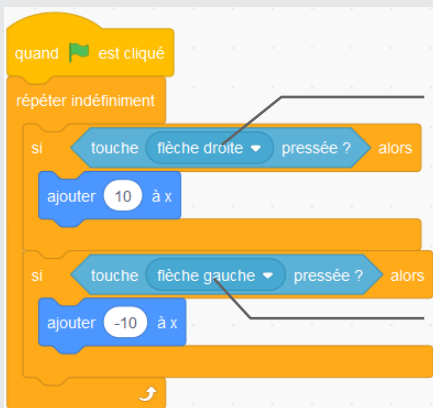


Bowl



Placer le bol en
bas de la scène

AJOUTER CE CODE



Choisir la flèche
droite dans le menu

Choisir la flèche
gauche dans le menu

ESSAYER

Cliquer sur le Drapeau
vert pour commencer.

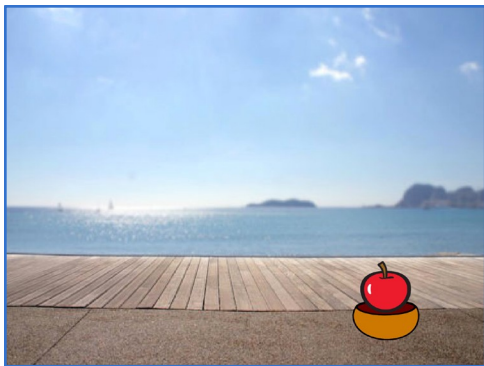
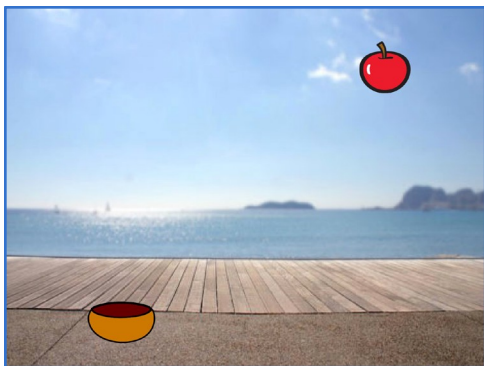


Appuyer sur les flèches
du clavier pour bouger

Attrape le !



Attrape le sprite qui tombe



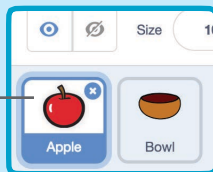
Attrape le !

scratch.mit.edu

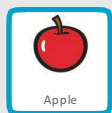


PREPARATION

Choisir la pomme



AJOUTER CE CODE



Choisir le Bowl dans le menu.

Choisir un son.

TRUC

 Sons

Cliquer sur Sons pour ajouter un son différent



Choisir ensuite un son dans la librairie de sons

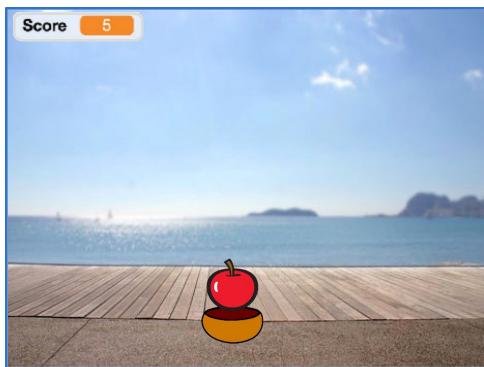
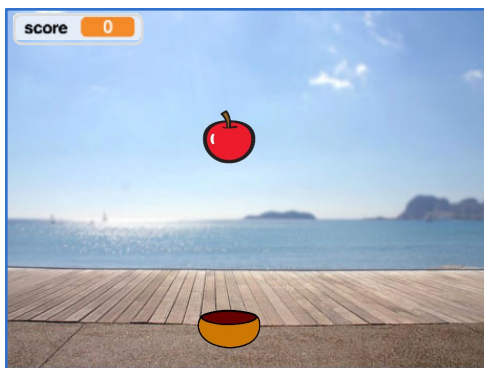
 Code

Cliquer sur Code pour ajouter de nouveaux blocs.

Garder le Score



Ajoute 1 point à chaque
sprite qui tombe attrapé



Garder le Score

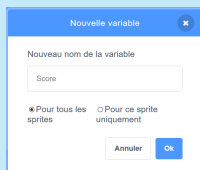
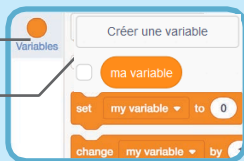
scratch.mit.edu



PREPARATION

Choisir Variables

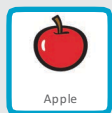
Cliquer sur
Créer une variable



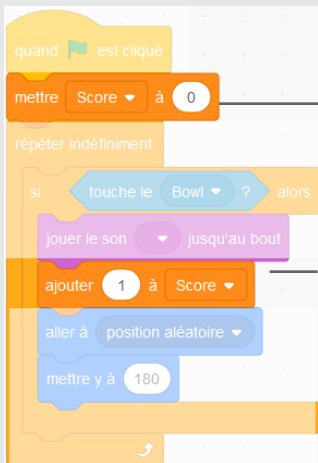
Appeler cette
variable Score puis
appuyer sur OK

AJOUTER CES BLOCS

Ajouter 2 nouveaux blocs à votre code :



Choisir Score dans
les menus déroulant



Ajouter ce bloc pour
mettre le Score à zéro

Ajouter ce bloc pour
augmenter le Score

ESSAYER

Cliquer sur le Drapeau
vert pour commencer.

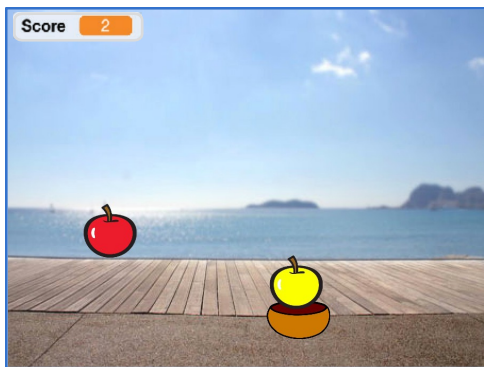
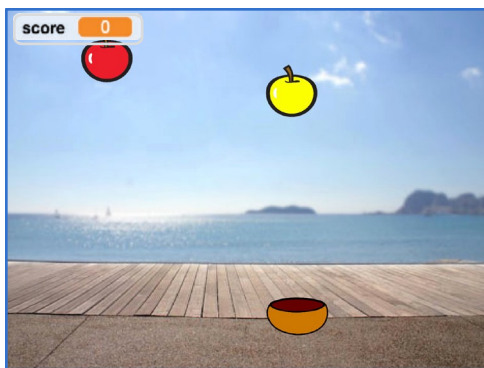


Puis attraper des pommes pour
marquer des points

Points Bonus



Récupérer des Extra Points lorsque
une pomme en Or est attrapé



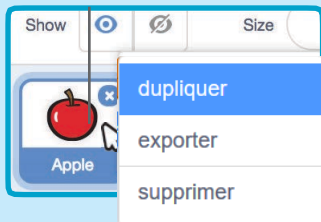
Points Bonus

scratch.mit.edu



PREPARATION

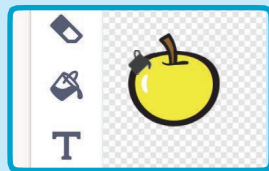
Dupliquer votre sprite,
click droit (Mac:ctrl+click).



Choisir dupliquer.

 Costumes

Cliquer sur Costumes.

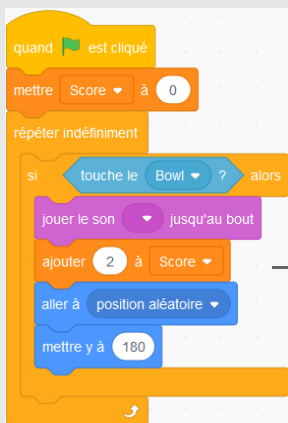


Utiliser les outils de peinture pour
modifier l'apparence du sprite.

AJOUTER CE CODE

 Code

Cliquer sur Code.



Indiquer combien de points
lorsque le sprite de bonus
est attrapé.

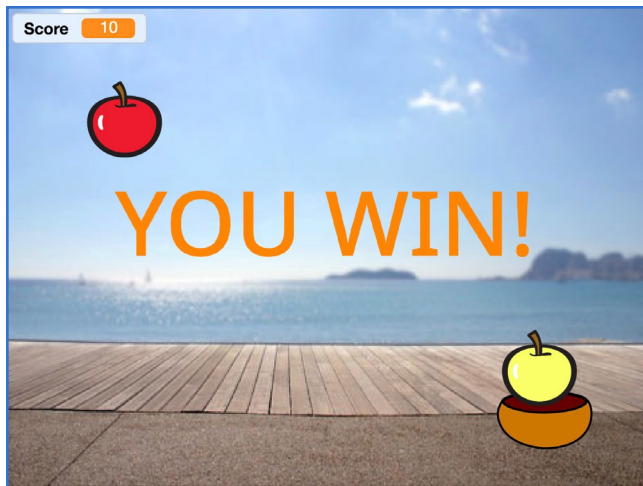
ESSAYER

Attrape le sprite de bonus pour augmenter ton score !

C'est Gagné!



Lorsque tu as assez de points, affiche un message pour indiquer que c'est gagné !

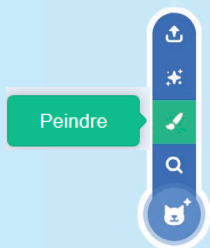


C'est Gagné !

scratch.mit.edu



PREPARATION



Clic sur le pinceau pour créer un nouveau sprite

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



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

AJOUTE CE CODE



Clicks l'onglet Code.



Choisir 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