

Scratch : Évite les méchants !



Lit bien la fiche pour comprendre les étapes !

On va faire un jeu où il faudra éviter des méchants qui bougent autour de nous.

1 Des lutins

Vocabulaire : Lutins

Les objets de scratch (qui peuvent bouger, parler, changer de costumes, etc...) s'appellent des **lutins**. Ils peuvent aussi être appelés objets, ou encore scripts.

Crée :

- Un lutin pour le personnage qu'on va contrôler.
- Un lutin pour le méchant.

Donne-leur des noms pour les reconnaître.

2 Il est vivant !

En te basant sur la dernière séance, crée un script pour pouvoir bouger le personnage avec la souris OU le clavier.

Si tu a du mal pour cette partie, appelle le professeur.

Choisit maintenant un costume pour le méchant.

Puis, fait le avancer en ligne droite, et rebondir sur les bords de l'écran. **Lit bien les blocks 'Mouvement'** : il y a tout ce dont tu as besoin !

Vérifie que tu peut bouger ton personnage **en même temps** que le méchant se déplace.

3 Pas touche

Le but du jeu est d'éviter le méchant ! On doit donc perdre lorsqu'il nous touche. Pour cela, on va utiliser le block `Touche _ ?` dans 'Capteurs'.

Si tu as du mal, rappelles-toi : on veut que **si** le méchant nous touche, **alors** on a perdu. Essaye de trouver un block utilisant ces deux mots...

Bonus

- Compte le temps qui passe, pour essayer de durer le plus longtemps possible !
- Sans créer d'autres lutins, crée plusieurs méchants.
- Ajoute de plus en plus de méchants quand le temps passe 😊