

Faire un jeu de course en Scratch

Le but est de faire un jeu de course simple sur Scratch. On pourra bouger un véhicule, et il faudra le faire aller jusqu'à la ligne d'arrivée.

Dessins

On commence par faire les dessins !

Il nous faudra :

- 3 *arrière-plans* : Un pour la course, un si on gagne et un si on perd.
- 1 *véhicule* : ça peut être n'importe quoi, mais il faut qu'il rentre sur la route !



Règles

- Le véhicule commence sur la piste, et doit franchir la ligne d'arrivée.
- Le véhicule ne doit pas toucher les bords de la piste.
- On contrôle le véhicule avec le clavier ou la souris.

Étape 1 : Placement initial. On voudrait que le jeu démarre lorsqu'on appuie sur le drapeau.

Arrange les blocks pour que le véhicule se mette à la position de départ lorsqu'on appuie sur le drapeau.

Pour cela, il faut utiliser des blocks de type *Mouvement*.

Étape 2 : Déplacement. Fait en sorte que le véhicule aille vers la droite lorsqu'on appuie sur la flèche de droite.

Indice :

Regarde dans les catégories de blocks *Événements* ou *Capteurs*.

Ajoute les autres directions.

Étape 3 : Collisions. Si le véhicule atteint la ligne d'arrivée, on a gagné, et il faut afficher l'arrière-plan de victoire.

Pour cela, tu peux utiliser les blocks *Contrôle* → `Si _ alors`, et *Capteurs* → `Couleur _ touchée ?`.

On doit ensuite faire en sorte que le joueur ait perdu si on touche les bords de la piste.

Étape Bonus.

- Faire en sorte que le véhicule soit toujours tourné dans la direction où il va.
- Faire un chronomètre.
- Introduire un deuxième véhicule, qui fait la course tout seul 🤖 !