

TP 24/30 – Chasse aux oeufs - Python n°6 (w/pygame)

Contexte.

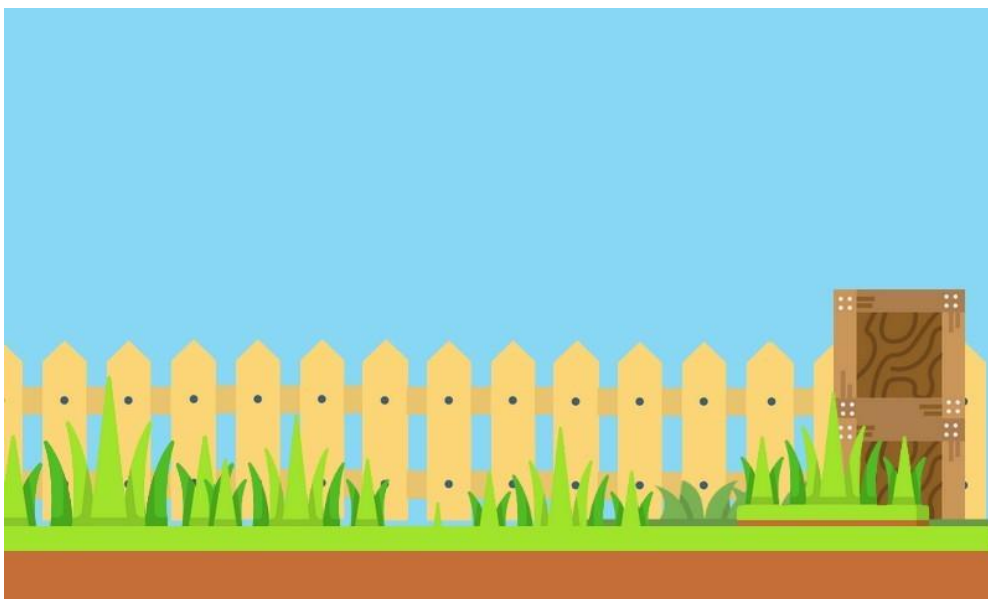
« C'est la fête ! le chocolat est à l'honneur !

*Vous devrez réaliser **un petit jeu** où le joueur représenté par un **panier** devra attraper des œufs en chocolat qui tomberont du ciel. »*

*Lien pour télécharger les **ressources** : <http://graven.yt/paques/assets.zip>*

Exercice 1. Première fenetre

- Créer une première fenetre avec **Pygame**
 - o **Taille** : 800x480
 - o **Titre** : Chasse aux œufs
- Ajouter l'image de fond nommé « **fond.jpg** »



- Ajouter l'image du sol nommé « **sol.jpg** »



Exercice 2. Le Panier

- Créer un sprite « **Panier** » qui permettra au joueur d'attraper les œufs en chocolat.
- Placer ce **Panier** sur le sol et faire qu'il puisse se déplacer de droite à gauche.



Exercice 3. Les oeufs

- **Créer** un sprite « **OeufChocolat** » qui apparaîtra aléatoirement depuis le haut de l'écran.
- **Ajouter** la gravité pour que l'œuf tombe à **une vitesse de 2**



Exercice 4. Jauge de vie

- Créer **une barre marron** en bas de l'écran (87, 64, 53)
- Si l'œuf entre en collision avec le panier, **augmenter la jauge**
- Si l'œuf n'est pas rattrapé à temps par le joueur **réduire la jauge**
- Si la jauge arrive à 0 le joueur a Perdu !

Correction le 12/04/20 à 15H00