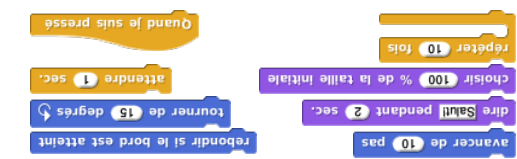


Mince, j'ai perdu la fusée (en bas) !

Il est temps de faire notre premier vrai script, puis de cliquer dessus.

Faire descendre la fusée



Il y a beaucoup de briques possibles, mais heureusement, on en utilise peu à la fois ! Essaye de combiner les briques suivantes :

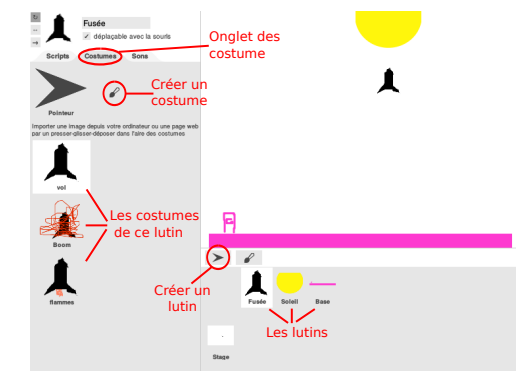
Mouvement	Apparence	Capteurs	Opérateurs	Variables	Style
Contrôles					

Les briques sont des ordres que le lutin comprend. Elles sont triées par couleur :

Qu'est ce qu'un script ?

Qu'est ce qu'un lutin ?

Les lutins sont des dessins à l'écran que l'on peut commander en écrivant des scripts.



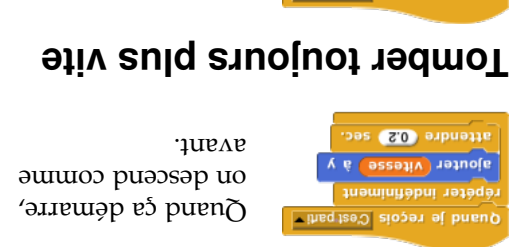
Crée tes lutins, puis dessine leurs costumes.

Comment faire bouger mes lutins ?

Si la fusée se précipite au sol (ou glisse trop mollement), il faut corriger les délais d'attente et la vitesse.

On change la vitesse régulièrement.

Tomber toujours plus vite



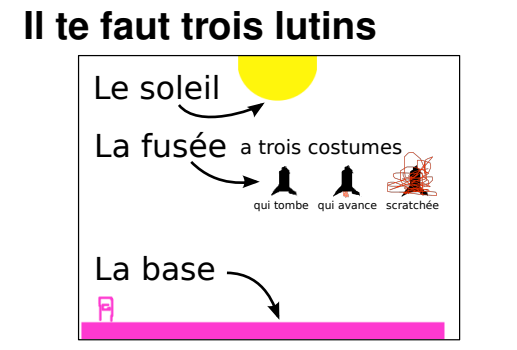
On revient au départ. On note que la vitesse est -1. On déclenche les autres scripts.

Ne plus perdre la fusée

Principe du jeu

On doit poser sa fusée sans la scratcher. Si on appuie sur *espace*, le moteur la fait accélérer vers le haut. Si on ne fait rien, elle tombe (de plus en plus vite).

On a gagné si on arrive tout doucement sur la base. On a perdu si on se pose trop vite, ou si on touche le soleil.



Comment créer ces lutins ?

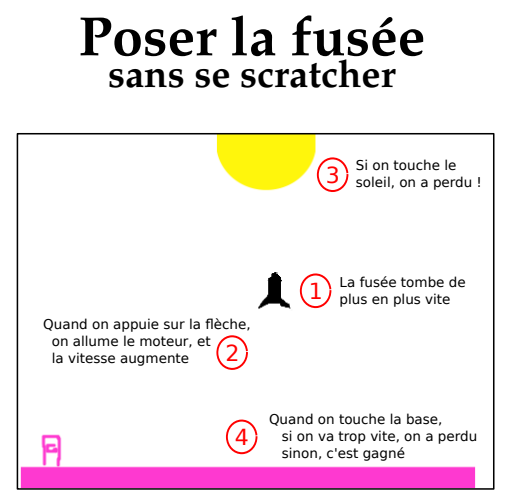
Comment utiliser avec le moteur ?

(nouvelle version du 4ème script)

Est-ce gagné ou perdu ? Cela dépend de la vitesse !

Poser la base

Pour détecter si la fusée touche la base, il faut ajouter un quatrième script.



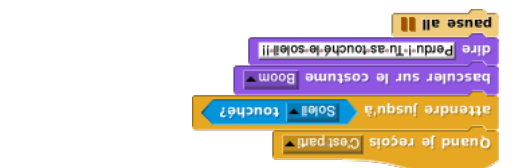
Premier jeu à faire en Snap! (ou Scratch).

Télécharge ce livret, et d'autres activités sur <http://www.loria.fr/~quinson/C4K>

Vous pouvez copier, modifier et diffuser librement ce document, à la seule condition de laisser ces mêmes droits à vos lecteurs.

Amuse toi bien !

Ton jeu est prêt ! !



Il est brillant !

Ne touche pas le soleil !

Il ajoute de la vitesse vers le haut.

Le moteur fait remonter

C'est ton jeu

Ce livret t'apprend à fabriquer ton premier jeu en Snap!, étape après étape.

Quand il est terminé, joue avec tes copains et fais-le évoluer comme tu le désires.

- ## Bonus possibles
- Un chronomètre
 - Un réservoir d'essence
 - Le soleil change de taille
 - Un second niveau, où on tombe plus vite
 - Pouvoir aller à droite et à gauche
 - Viser la base
 - Ramasser des choses
 - Éviter des méchants
 - Changer la fusée en sous-marin
 - Changer la fusée en hélicoptère

Savoir programmer permet

de créer des choses auxquelles personne n'avait pensé. Profites-en pour inventer !

Activités sur les algorithmes

Livret du participant

Ce petit livre explique étape par étape comment faire son premier jeu en Snap ! Ce jeu est simple, mais quand on a compris le principe, on facilement le faire évoluer selon ses désires. Vous trouverez d'autres activités similaire sur le site :

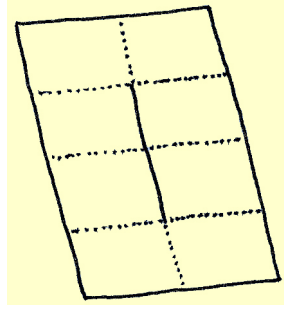
<http://www.loria.fr/~quinson/C4K>

Ceci est un petit livre à construire vous-même

Vous trouverez de ce côté les instructions de fabrication de votre petit livre, qui se trouve de l'autre côté de la feuille. Pas besoin de colle, uniquement de ciseaux.

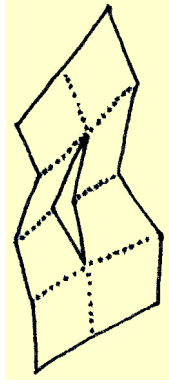
À l'**impression**, assurez-vous que le document n'est pas remis à l'échelle. Si votre logiciel vous donne le choix, demandez à imprimer à 100%, sans redimensionner.

Étape 1 : Repliez en deux, puis encore en deux et encore en deux comme sur le dessin. Les bords doivent être bien jointifs et les plis bien marqués, dans les deux sens.

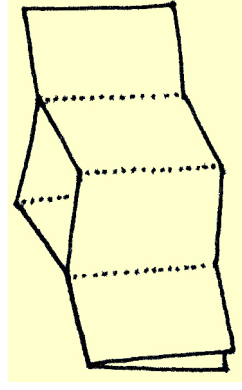


Si le texte est coupé par le pliage, il faut refaire l'impression sans redimensionner le document.

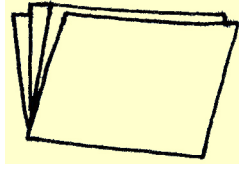
Étape 2 : Découpez le pli au milieu de la page.



Étape 3 : Repliez la feuille dans le sens de la longueur.



Étape 4 : Repliez les deux parties centrales, repliez le tout et c'est fini !



Le concept du « petit livre » est une idée originale de <http://petitslivres.free.fr/>