

# DevoXX4Kids Liège 2022



# DevoXX4Kids Liège 2022

Programme un jeu avec MIT App Inventor (30/04/2022)

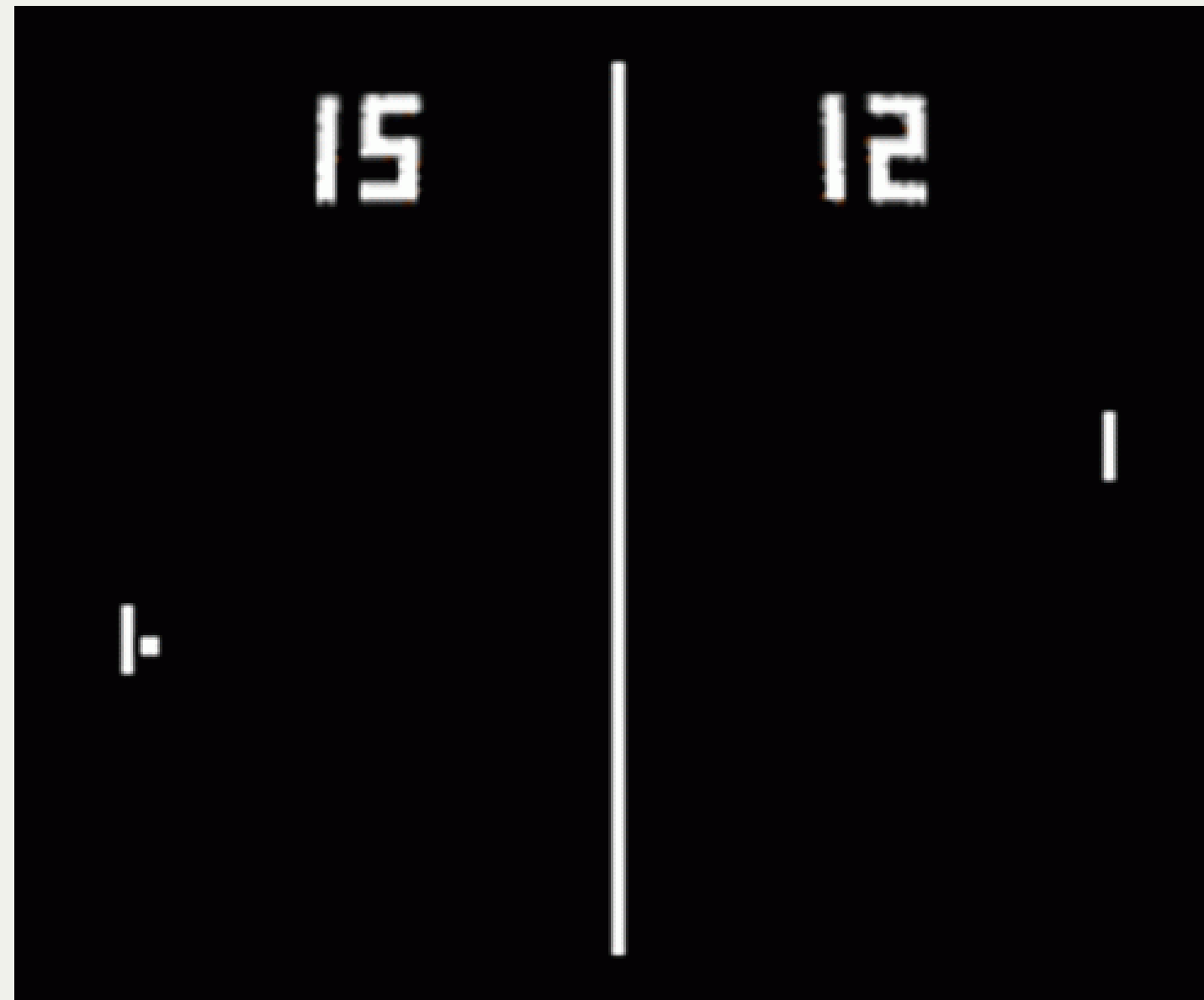
- Présentation disponible à l'adresse: <https://dduportal.github.io/slides/master>
- This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
- Code source de la présentation: <https://github.com/dduportal/slides>





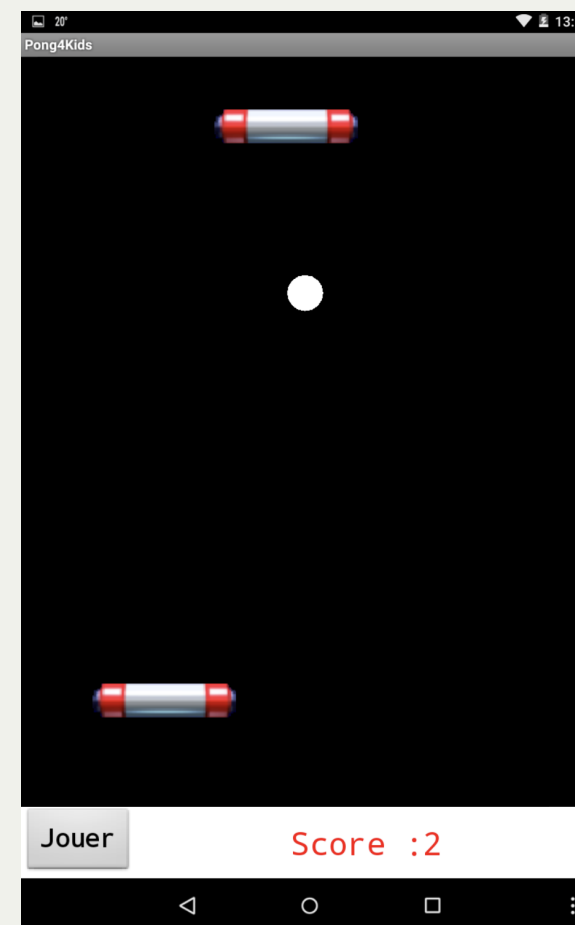
# Pong

Un des premiers jeux vidéo de l'histoire



# Aujourd'hui

- Nous allons programmer un jeu qui ressemble à Pong en **1h15!!!**
- On l'appellera Pong4Kids
- Nous allons utiliser l'application **MIT App Inventor** pour programmer Pong4Kids
- Une fois programmé, on pourra jouer à Pong4Kids sur une tablette ou un smartphone (Android/iOS)



- Une aire de jeu avec des bords
- Une balle qui rebondit
- Une raquette qu'on contrôle avec le doigt ou avec l'accéléromètre de la tablette



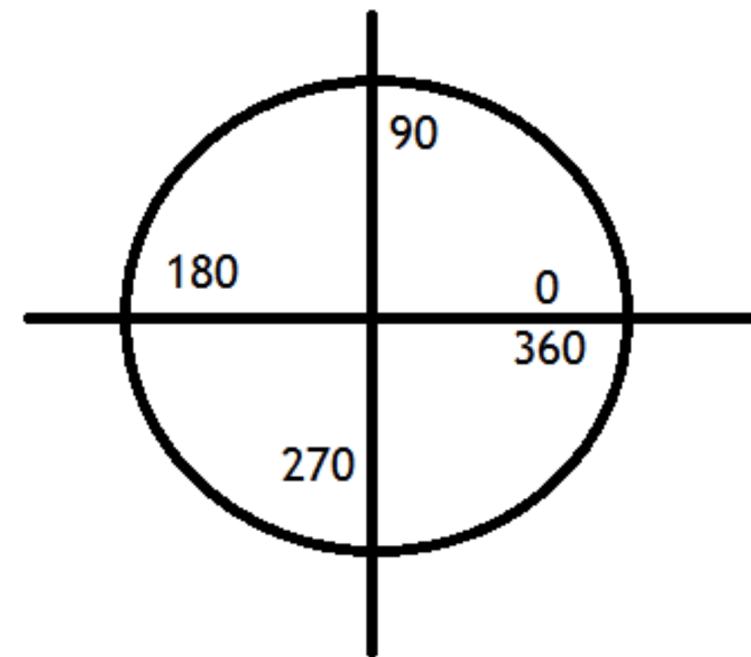
1 2 3 4

# Avant de commencer...

Nous allons faire (un peu) de mathématiques :-)



Les coordonnées



Les angles

# Mission 1 : Créer le projet


- Ouvrons un navigateur Internet (Firefox ou Chrome)
- Allons sur le site [http://ai2.appinventor.mit.edu/?locale=fr\\_FR](http://ai2.appinventor.mit.edu/?locale=fr_FR)





Nous allons chercher l'application Pong4KidsStarter-2022 en cliquant sur:

cutt.ly/FGT6fCM



MIT  
APP INVENTOR

Create  
Apps!

AboutEducatorsNewsResourcesBlogs

JoinMIT App InventorNewGallery!

Donate

MIT App Inventor Gallery

You are logged in as: [Account Information](#)


Search

Sort by NameYour AppsSort by most recentNext >>

Featured AppsGallery Home

Pong4KidsStarter-2022

April 29, 2022, 2:21 p.m. Likes: 0



DevoXX4Kids Liege 2022 Template

Credit:  
Ronan GUILLAMET  
Damien DUPORTAL



# Pong4KidsStarter-2022

April 29, 2022, 2:21 p.m. Likes: 0 ♥



DevoXX4Kids Liege 2022 Template

Credit:

Ronan GUILLAMET

Damien DUPORTAL

[Load App Into MIT App Inventor](#)



# Mission 1 : Créer le projet



# Mission 1 : Créer le projet



# Mission 2 : Créer l'espace de jeu



# Mission 2 : Créer l'espace de jeu



# Mission 3 : Ajouter et animer la balle



# Mission 3 : Ajouter et animer la balle





# Mission 3 : Ajouter et animer la balle Testons l'application.

# Mission 3 : Ajouter et animer la balle Question : Comment se comporte la balle ?



# Mission 4 : faire rebondir la balle sur les murs



# Mission 4 : faire rebondir la balle sur les murs



# Mission 5 : Ajouter la raquette dans l'espace de jeu



# Mission 5 : Ajouter la raquette dans l'espace de jeu



# Mission 5 : Ajouter la raquette dans l'espace de jeu



# Mission 5 : Ajouter la raquette dans l'espace de jeu





# Mission 6 : Faisons rebondir la balle sur la raquette



# Mission 6 : Faisons rebondir la balle sur la raquette



# Mission 7 : Faisons bouger la raquette avec le doigt



# Mission 7 : Faisons bouger la raquette avec le doigt



# Mission 8 : Nous allons démarrer le jeu avec un bouton « Jouer »



# Mission 8 : Nous allons démarrer le jeu avec un bouton « Jouer »



# Mission 8 : Nous allons démarrer le jeu avec un bouton « Jouer »



# Mission 8 : Nous allons démarrer le jeu avec un bouton « Jouer »





# Mission 8 : Nous allons démarrer le jeu avec un bouton « Jouer »



# Mission 8 : Nous allons démarrer le jeu avec un bouton « Jouer »



# Mission 9 : Arrêtons la partie lorsque la balle touche le sol



# Mission 9 : Arrêtons la partie lorsque la balle touche le sol



# Mission 9 : Arrêtons la partie lorsque la balle touche le sol



# Mission 10 : Comptons les points



# Mission 10 : Comptons les points



# Mission 10 : Comptons les points





# Mission 10 : Comptons les points



# Mission 10 : Comptons les points



# Mission 11 : Nous allons augmenter le niveau de difficulté



# Mission 12 : Nous allons ajouter un adversaire



# Mission 12 : Nous allons ajouter un adversaire



# Mission 12 : Nous allons ajouter un adversaire



# Mission 13 : Ajoutons du son à notre jeu



# Mission 13 : Ajoutons du son à notre jeu





# Mission 13 : Ajoutons du son à notre jeu



# Mission 13 : Ajoutons du son à notre jeu



# Mission 14 : Nous allons contrôler la raquette en inclinant la tablette

