

DevoXX4Kids Liège 2022



DevoXX4Kids Liège 2022

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

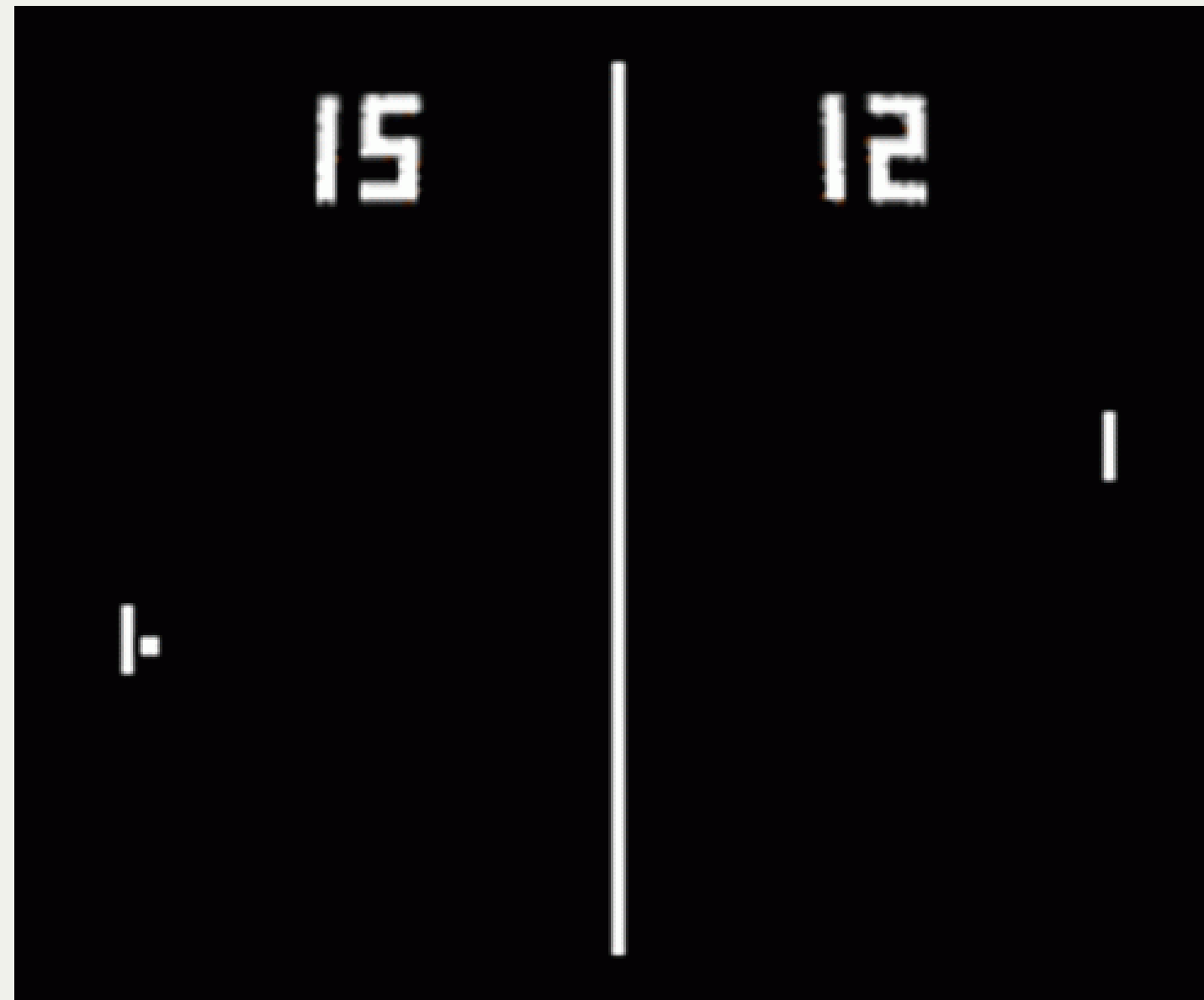
- Présentation disponible à l'adresse: <https://dduportal.github.io/slides/master>
- This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
- Code source de la présentation: <https://github.com/dduportal/slides>





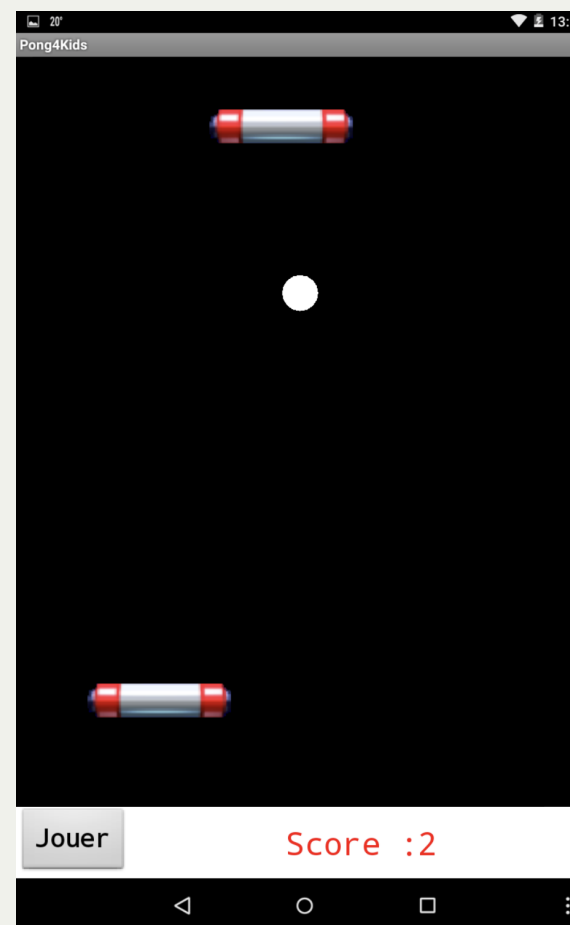
Pong

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



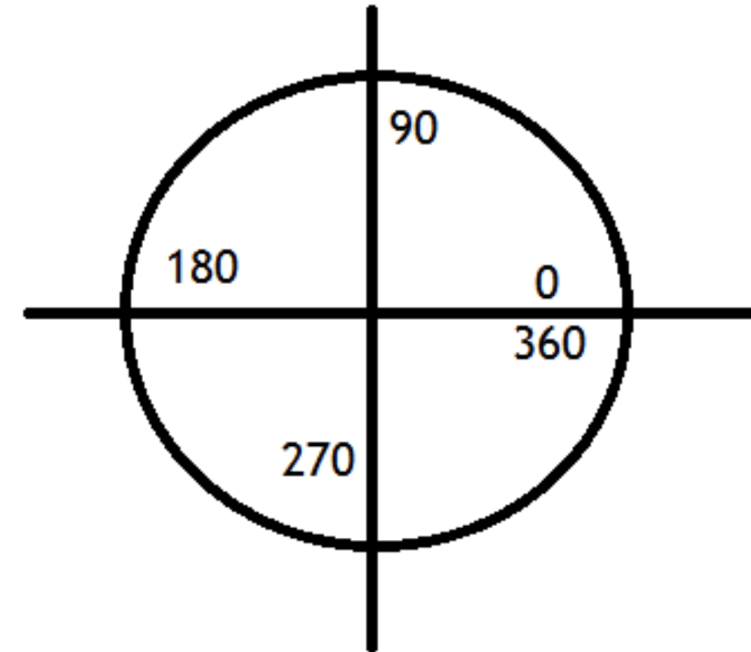
1 2 3 4

Avant de commencer...

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



Les coordonnées



Les angles

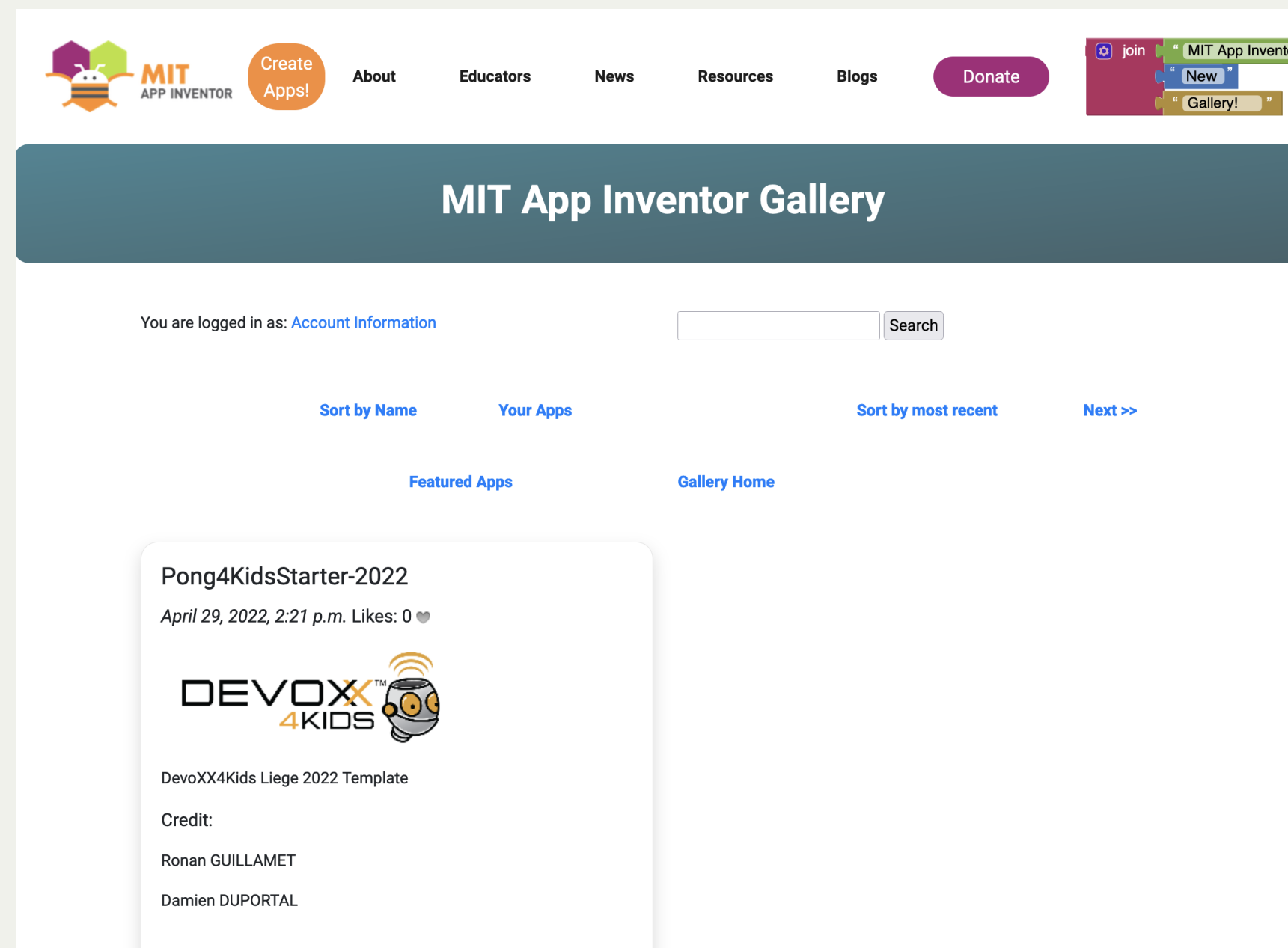
Mission 1 : Créer le projet

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



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

cutt.ly/FGT6fCM



Nous allons créer notre application à partir du modèle :

Pong4KidsStarter-2022

April 29, 2022, 2:21 p.m. Likes: 0 ♥



DevoXX4Kids Liege 2022 Template

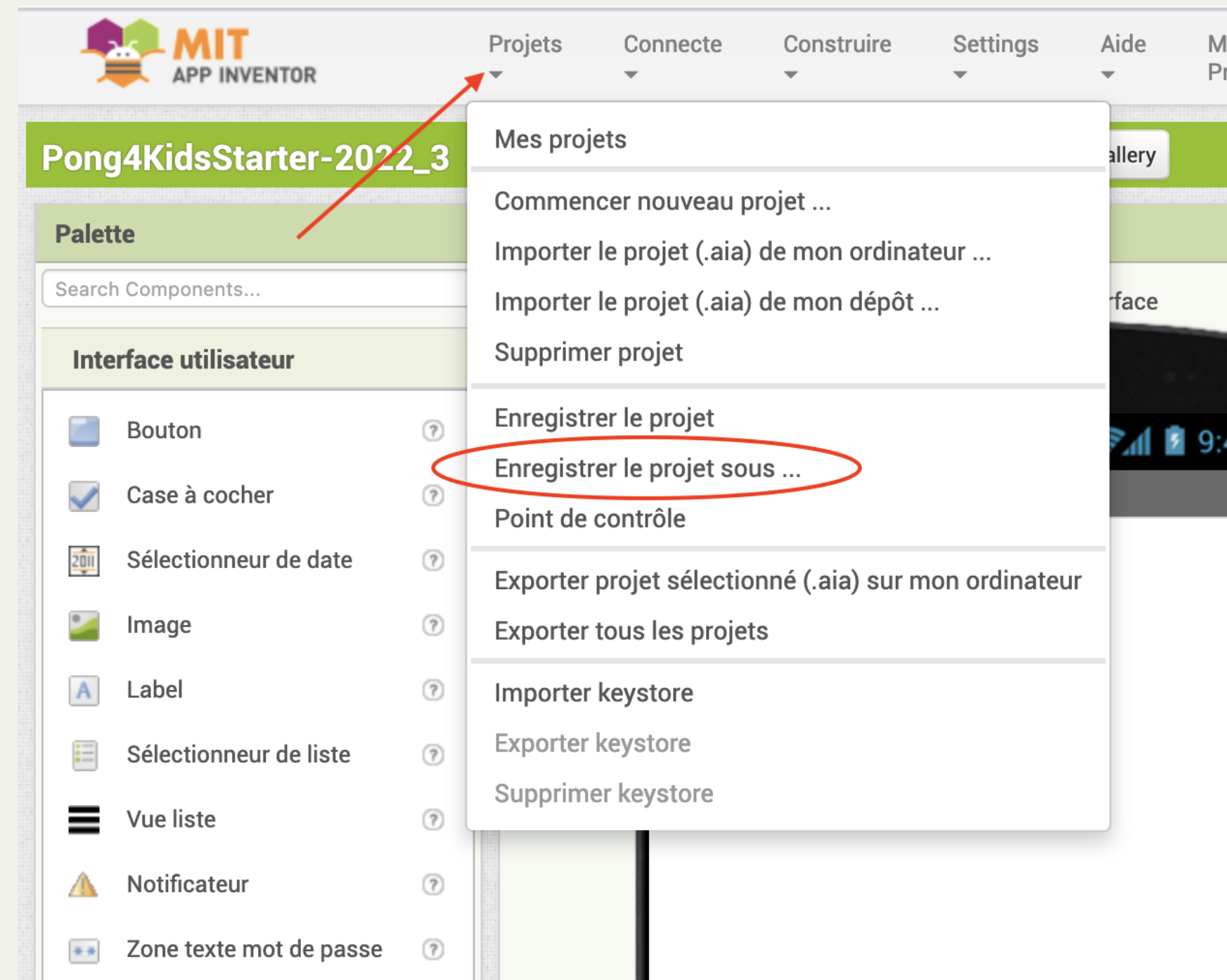
Credit:

Ronan GUILLAMET

Damien DUPORTAL

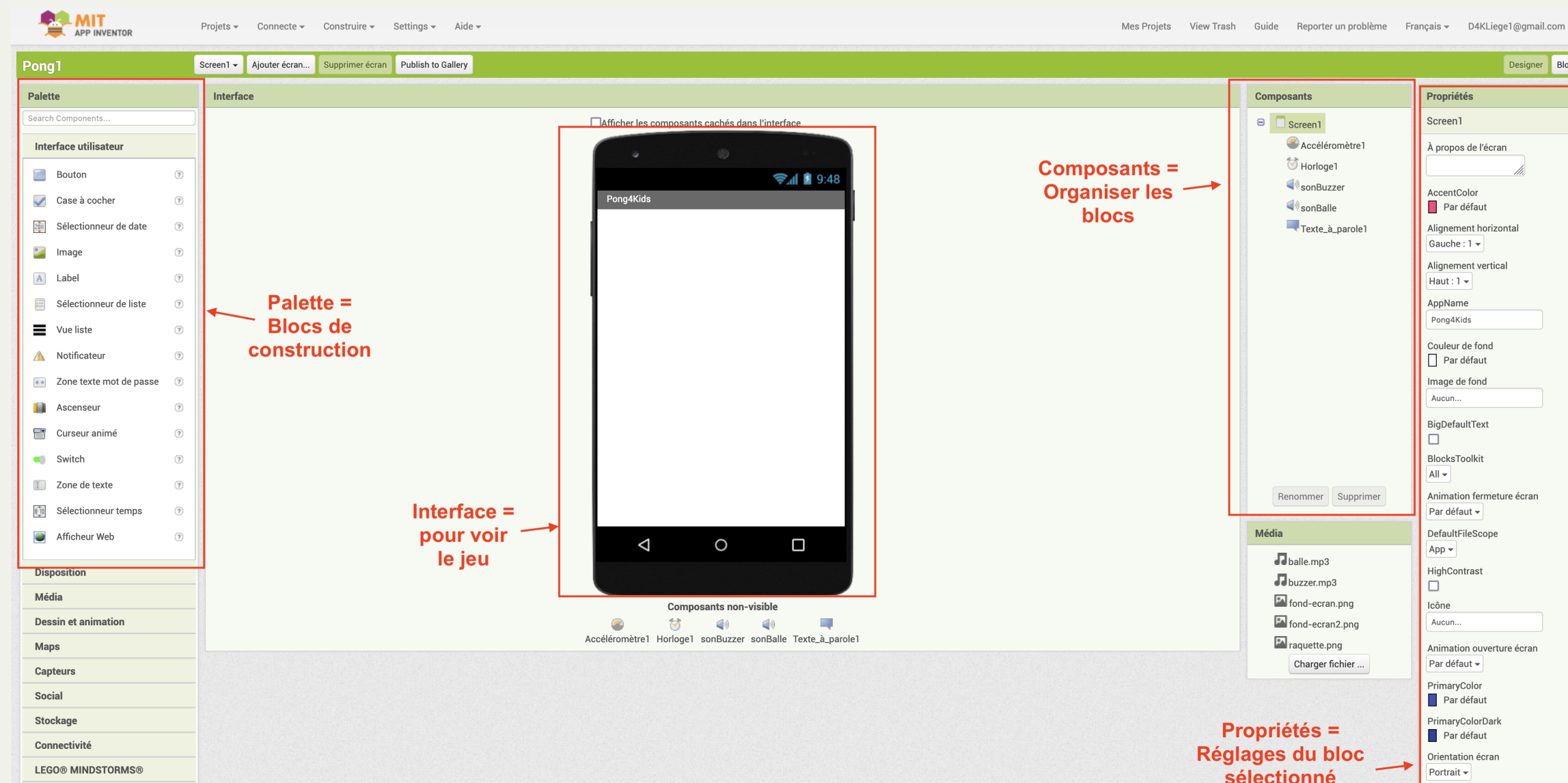


Donne à ton projet le nom Pong4Kids suivi du numéro de ton groupe.



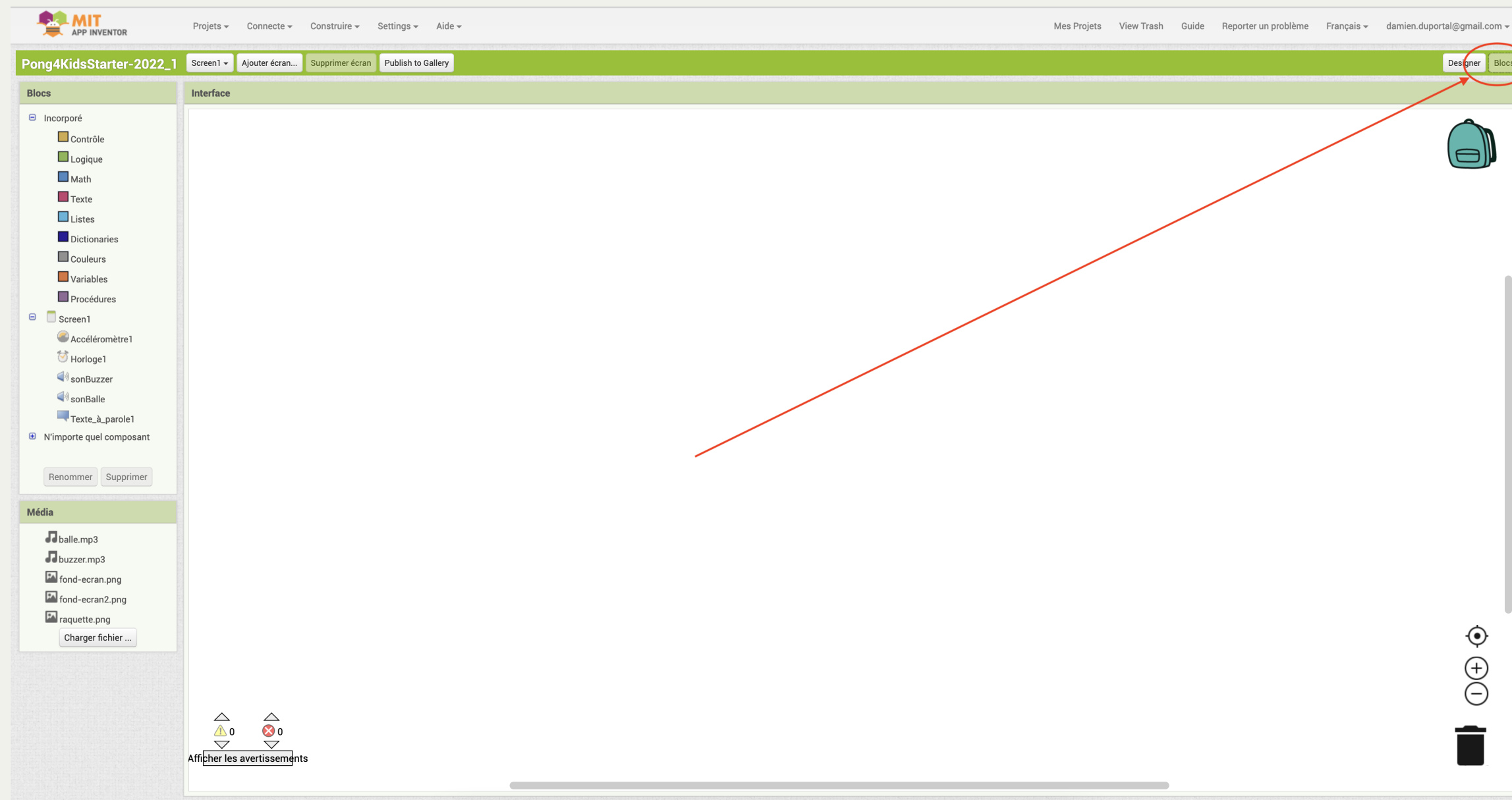
Bravo, mission accomplie! Nous allons maintenant parcourir notre espace de travail :

- Il y a un "Designer" pour construire tes écrans



Mission 1 : Créer le projet

Il y a aussi les "Blocs" pour programmer le comportement de ton application =



Mission 2 : Créer l'espace de jeu



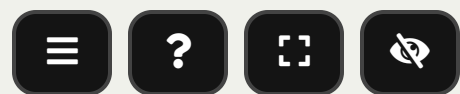
Mission 2 : Créer l'espace de jeu



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



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 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 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 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 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 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 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 10 : Comptons les points



Mission 11 : Nous allons augmenter le niveau de difficulté



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 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 13 : Ajoutons du son à notre jeu



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



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

