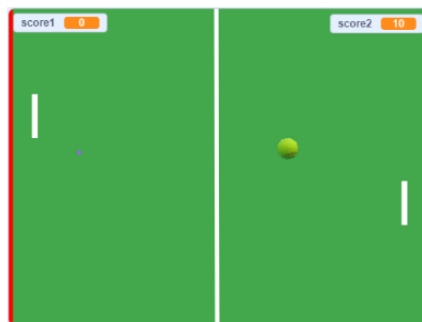


« Tennis »

Cet exercice permet de mettre en pratique les bases de l'algorithmie ...

Aidez-vous des indications ci-dessous ou ... trouvez par vous-même 😊



ETAPE 1 : Préparation

Il faut 3 « sprites » : les 2 raquettes contrôlées par les 2 joueurs et une balle rebondissante.

Au démarrage du jeu, les raquettes sont positionnées de part et d'autre du terrain et la balle au milieu.

Préparez l'arrière-plan. Il y a une astuce : deux lignes bleu et rouge derrière chaque joueur permettront de savoir quel joueur a raté la balle.

ETAPE 2 : Les raquettes

Chaque joueur déplace sa raquette de haut en bas (axe Y) :

- Le joueur de droite avec les flèches
- Le joueur de gauche avec 2 touches du clavier (par exemple q et w)

ETAPE 3 : Le déplacement de la balle

Tout au long du jeu, la balle se déplace toujours de droite à gauche :

- soit un joueur arrive à la renvoyer : dans ce cas la balle change de sens d'orientation
- soit la balle touche la ligne bleue ou rouge : dans ce cas, la balle se replace au centre et elle se déplace à nouveau après une pause de 1 seconde.

ETAPE 4 : Le score

Ajoutez 2 variables « score 1 » et « score 2 » pour compter les scores !

