

# TD 2 Conception d'un jeu vidéo 2D avec scratch

Etienne Rinckel

14 septembre 2022

## 1 Partie 1 Ouvrir scratch

Votre premier objectif est de parvenir à prendre en mains scratch, donc à le lancer, à ajouter quelques éléments d'exemple et à utiliser des scripts.

1. Une fois votre ordinateur allumé et votre session connecté appuyez sur la touche windows de votre clavier.



FIGURE 1 – Emplacement de la touche windows.

- 2.
3. Au clavier tapez les trois lettre scr.
4. Scratch devrait être apparu sur la partie gauche du menu démarrer (celui ouvert avec la touche windows).
5. Cliquez dessus avec le clic gauche.
6. Observez les différents onglets(mouvement, événements(eventements),contrôle.
7. Tentez de mettre en place un script qui fais avancer le personnage lors de l'appui sur une touche du clavier
8. Créez un second objet à l'aide de l'icône pinceau se trouvant sous la fenêtre ou le chat est affiché.

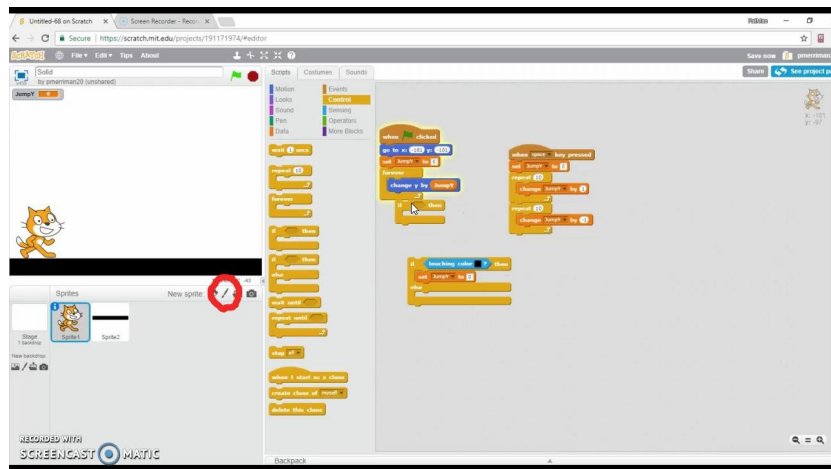


FIGURE 2 – Icône du pinceau.

- 9.
10. Dessinez un objet.
11. Donnez à votre personnage du chat la possibilité de reculer.
12. Une fois cela fait rendez vous dans l'onglet variable.
13. Cliquez sur nouvelle variable.
14. Nommez la points.
15. Ajoutez un point à chaque fois que le personnage du chat atteint l'objet 2.(utilisez une condition(si) et un capteur)

## 2 Partie 2 Réaliser un jeu de course

L'objectif est ici de faire avec ce que vous venez de voir à la partie précédente un jeu complet. Le but du jeu est d'atteindre le plus haut score possible. Le personnage doit atteindre plusieurs objets qui peuvent apparaître aléatoirement(regardez dans l'onglet opérateurs) aux différents endroits de l'écran. Une fois un objet atteint on ajoute un point au score du joueur. Si le joueur ne parviens pas à atteindre l'objet suivant dans les temps impartis le jeu se termine et son score lui est affiché. Le jeu peut être en vue du dessus.

Idée d'amélioration :

- Le personnage rebondis lorsqu'il est au bord de l'écran.
- Il existe des zones qui bloquent le personnage.
- Il existe des objets qui font perdre des points.

## Références