








Crée un jeu vidéo !

Catégorie : Programmation

Niveau 3 Ecran  Internet  OS	Matériel <ul style="list-style-type: none">- Un ordinateur avec le logiciel Scratch (en local téléchargement ici ou en ligne se rendre sur : https://scratch.mit.edu/ puis créer un compte)
Compétences du CRCN	   Programmer   Résoudre des problèmes techniques Evoluer dans un monde numérique

Dans ce défi, tu vas apprendre à créer un petit jeu vidéo avec l'aide de Scratch, mais avant, quelques explications s'imposent !

Scratch, qu'est ce que c'est ?

Scratch est un logiciel de programmation sur ordinateur. Il a été développé au milieu des années 2000 par une société américaine. Ce logiciel a été pensé pour **l'apprentissage de la programmation à l'école.**



Dans le logiciel, tu vas **agencer entre eux des blocs de commande.** Il y a des blocs de mouvement, d'évènement, de contrôle, de son etc.. Chaque bloc réalise un ordre précis.

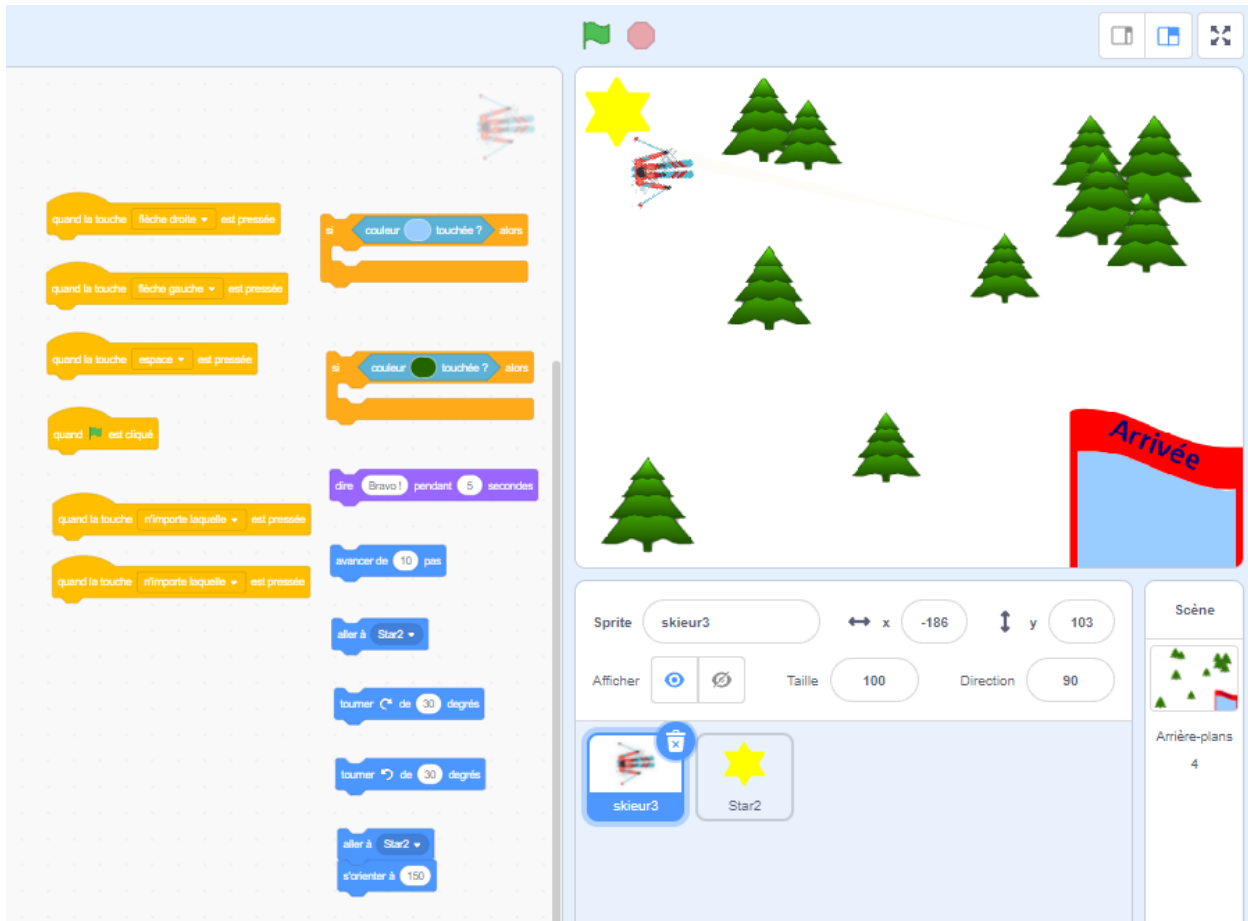
Tu peux par exemple déplacer le personnage de ton choix dans l'environnement de ton choix.

1 - Manipulons un peu Scratch pour se familiariser avec son fonctionnement !

Réalise les missions en annexe (voir plus bas).

2 - Maintenant que tu connais un peu mieux Scratch, range des blocs pour créer ton premier jeu vidéo.

Rends toi sur [ce lien](#) pour télécharger le jeu du skieur (attention il faut télécharger l'ensemble des fichiers). Quand tu vas ouvrir le fichier dans Scratch, tu vas voir ceci :



Consigne : Déplace les blocs présents pour créer le jeu du skieur. Tu ne dois pas rajouter ou enlever des blocs, il faut tous les utiliser !

3 - A ton tour de créer un jeu vidéo !

Scénario du jeu :

Annexe

Mission 1

Faire avancer le chat de 10 pas



Mission 2

Faire avancer le chat de 30 pas

Remettre le chat au centre de la scène



Mission 3

Faire avancer le chat de 20 pas et lui faire dire bonjour

Répéter 3 fois



Mission 4

Quand on clique sur le drapeau vert : faire avancer le chat de 20 pas et lui faire dire bonjour



Mission 5

Demander au chat de repartir du centre avant d'effectuer la mission 4



Mission 6

Compléter le programme de la mission 5 pour tout répéter indéfiniment



Mission 7

Changer le lutin : choisir le perroquet (parot)

Lorsqu'on appuie sur la barre d'espace, le perroquet avance de 30 pas



Mission 8

Piloter le perroquet avec les flèches droite et gauche

- Lorsqu'on appuie sur la flèche droite, le personnage tourne de 30° à droite
- Lorsqu'on appuie sur la flèche gauche, le personnage tourne de 30° à gauche



Mission 9

Ajouter le lutin balloon1

Programmer le ballon pour que :
Si le perroquet est touché, alors le ballon disparaît



Mission 10

Lorsque le drapeau vert est cliqué, le ballon se déplace de 5 pas, sans s'arrêter
Attention : le ballon ne doit pas sortir de l'écran !



Mission 11

Modifier la mission 10, pour que le ballon réapparaisse et retourne en bas à droite de l'écran pour un nouveau joueur (lorsqu'on clique sur le drapeau vert).



Mission 12

Modifier les paramètres du perroquet pour qu'il retourne en bas à gauche de l'écran lorsqu'on clique sur le drapeau vert

