

# DÉFILEMENT

COMMENT POURRAIS-TU UTILISER SCRATCH POUR CRÉER UN JEU INTERACTIF ?

Dans ce projet, tu vas créer un jeu. Ce jeu inclut des interactions entre lutins, un score et des niveaux. Il ressemble au jeu Flappy Bird, dont le but est d'empêcher un objet de tomber au sol ou de toucher certains objets.

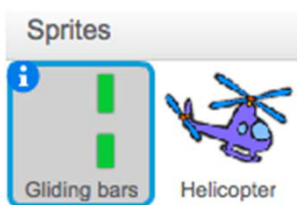


## COMMENCE PAR CECI

- ❑ Crée deux lutins : un que l'utilisateur pourra contrôler (un hélicoptère) et un que l'utilisateur devra éviter (des barres qui défilent verticalement).
- ❑ Rends l'hélicoptère interactif.
- ❑ Rends ton jeu plus vivant en ajoutant des scripts pour que les barres défilent non seulement verticalement, mais aussi horizontalement !

## ESSAIE ÇA

- ❑ Comment peux-tu augmenter le niveau de difficulté de ton jeu ? Créer différents niveaux, utiliser un chronomètre ou gérer le score sont quelques exemples de ce que tu pourrais faire.
- ❑ Expérimente : modifie l'apparence de ton jeu en modifiant les arrière-plans !
- ❑ Penche-toi sur l'utilisation de différentes touches pour contrôler tes lutins !



```
when space key pressed
  change y by 20
```

Contrôle le déplacement du lutin

```
when clicked
  go to x: 0 y: 0
  set size to 30%
  wait 2 secs
  forever
    change y by -2
```

Ceci fait que le lutin ne cesse de tomber

```
when clicked
  hide
  forever
    wait 5 secs
    create clone of myself

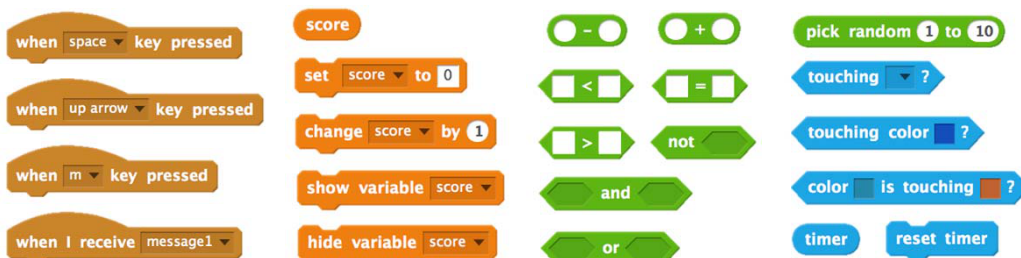
when I start as a clone
  switch costume to pick random 1 to 3
  go to x: 240 y: 0
  show
  glide 8 secs to x: -240 y: 0
  delete this clone
```

Ce script crée des clones qui sont utilisés dans le script ci-dessous pour que les barres défilent horizontalement :

```
when clicked
  forever
    if touching color ? then
      stop all
```

Spécifie quand le jeu s'arrête

## DES BLOCS AVEC LESQUELS T'AMUSER



## TU AS FINI ?

- + Ajoute ton projet au studio dédié aux jeux : <http://scratch.mit.edu/studios/487504>
- + Fais découvrir ton jeu à un camarade et découvre le sien avec lui.