

PONG !

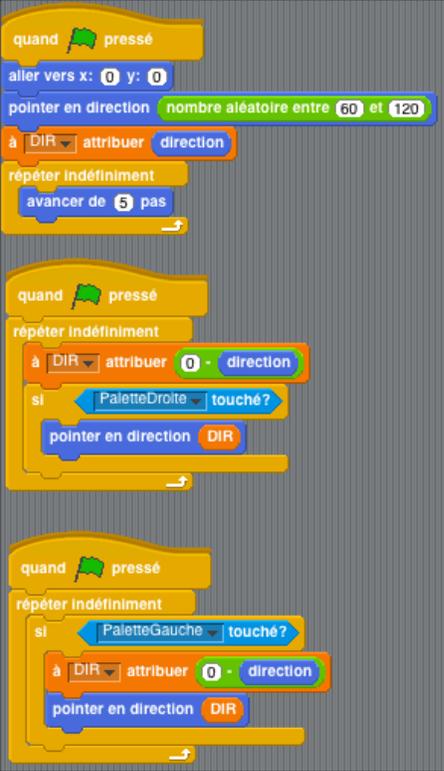
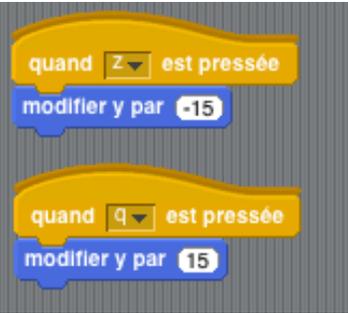
Votre objectif est de réaliser un jeu de PONG élémentaire. Commencez d'abord par dessiner les trois lutins nécessaires. Puis, copiez les scripts ci-dessous associés à chacun d'eux.

Quelques remarques.

DIR est une variable qui contient la direction de la balle en tout temps. Au départ, on initialise cette variable à l'aide d'un nombre aléatoire entre 60 et 120. Puisqu'il s'agit d'une direction, il s'agit ici de degré. Dans Scratch, le nord est 0° , l'est 90° , le sud 180° et l'ouest -90° . Après avoir touché l'une des palettes, on actualise cette variable.

DÉFIS

1. (DÉFI 1 diff: 3/5) La balle a un comportement extrêmement bizarre lorsqu'elle touche le côté nord ou sud du tableau. Dans un premier temps, vous devez régler ce problème en vous assurant que la balle rebondira correctement si elle atteint l'un de ces bords.
2. (DÉFI 2 diff: 1/5) La jeu doit s'arrêter si la balle touche le bord est ou ouest du tableau.
3. (DÉFI 3 diff : 3/5) La balle doit accélérer légèrement chaque fois qu'elle touche une palette. Profitez-en pour que l'angle soit aussi moins «prévisible».
4. (DÉFI 4 diff : 3/5) Permettre au joueur d'avoir un certain nombre de balles (des vies).
5. (DÉFI 5 diff : ?) Améliorez le projet comme, par exemple, en ajoutant des obstacles sur la table.

		
<p>Balle : un simple cercle</p>	<p>Un rectangle : palette gauche</p>	<p>Un rectangle : palette droite</p>
 <pre> when green flag clicked go to x: 0 y: 0 set direction to random 60 et 120 à DIR attribuer direction répéter indéfiniment avancer de 5 pas </pre>  <pre> when green flag clicked répéter indéfiniment à DIR attribuer 0 - direction si PaletteDroite touché? pointer en direction DIR </pre>  <pre> when green flag clicked répéter indéfiniment si PaletteGauche touché? à DIR attribuer 0 - direction pointer en direction DIR </pre>	 <pre> when z est pressée modifier y par -15 when q est pressée modifier y par 15 </pre>	 <pre> when o est pressée modifier y par 15 when m est pressée modifier y par -15 </pre>