

Chase Game

But du jeu : ne pas se
faire toucher par les
balles !

Histoire : Un hélicoptère se fait poursuivre par une balle. En le faisant voler grâce à la souris, il peut les éviter.

Étapes :

- * Le déplacement de l'hélicoptère
- * L'hélico accélère grâce au bouton de la souris
- * Des balles qui apparaissent aléatoirement
- * Les balles suivent l'hélico puis le laissent tranquille
- * On gagne 1 point toutes les 5 secondes
- * On a 5 vies au départ
- * On perd 1 point chaque fois qu'on est touché
- * Quand on a plus de vie, c'est perdu

Le déplacement de l'hélicoptère

Construis ce petit morceau de programme :

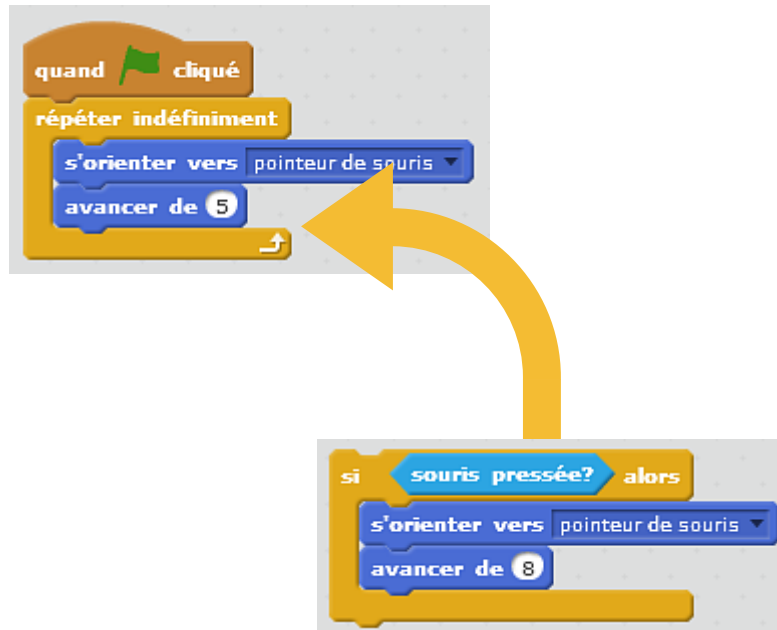


Voilà, notre lutin se déplace avec la souris !

Rajoutons lui quelque chose pour qu'il accélère quand on clique la souris.

As-tu une idée ?

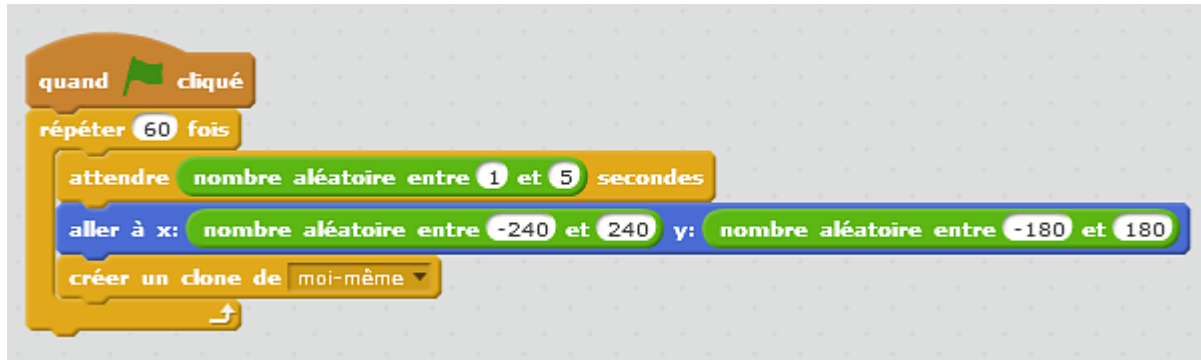
L'hélico accélère grâce au bouton de la souris



Place ces petites briques à l'intérieur de la boucle précédente



Des balles qui apparaissent aléatoirement



En créant des clones, nous faisons apparaître plusieurs fois notre lutin. Nous allons maintenant fabriquer un code qui sera suivi par chacun des clones pour les faire suivre l'hélico et les faire disparaître au bout d'un petit moment.

Quelles briques pourraient nous aider ?

Les balles suivent l'hélico puis le laissent tranquille



```
quand je commence comme un clone
montrer
répéter 100 fois
  s'orienter vers hélicoptère
  avancer de 3
  si bord touché? alors
    cacher
répéter indéfiniment
  avancer de 3
  si bord touché? alors
    cacher
```



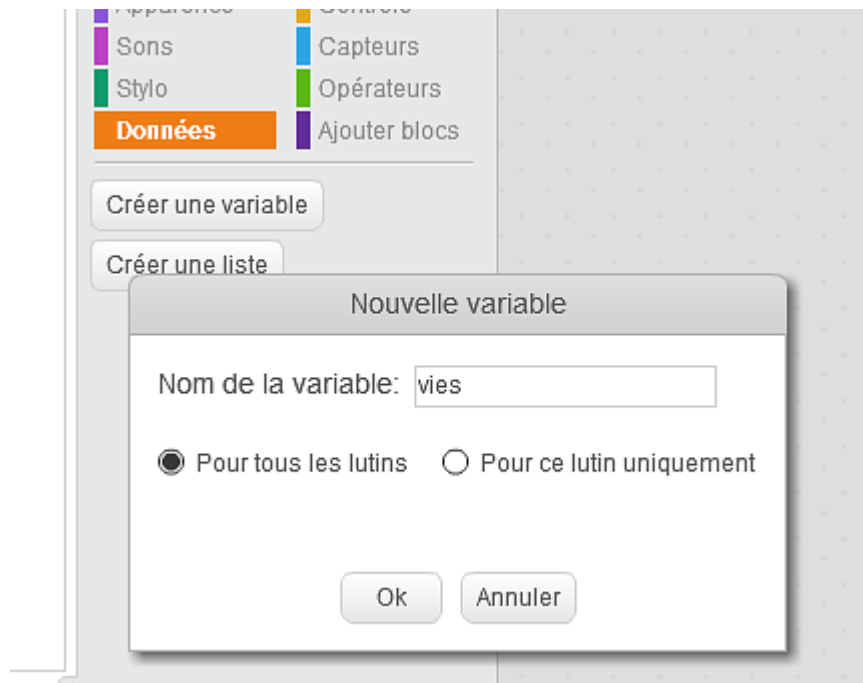
Et maintenant ?

Ce n'est pas très drôle... Il va falloir mettre les règles du jeu !

On a 5 vies au départ

Le nombre de vie est un chiffre que nous choisissons. Ce chiffre change à chaque fois que l'hélico est touché par une balle. C'est donc un "variable"

Définissons cette variable :



Nous allons modifier notre programme du début pour que le nombre de vie diminue de 1 quand une balle touche l'hélico et faire disparaître cette balle.

lutin hélico

```
quand cliqué
  répéter indéfiniment
    s'orienter vers pointeur de souris
    avancer de 5
    si souris pressée? alors
      s'orienter vers pointeur de souris
      avancer de 8
```

```
si Ball touché? alors
  ajouter à Vies -1
  attendre 0.1 secondes
```

```
quand je commence comme un clone
  montrer
  répéter 100 fois
    s'orienter vers hélicoptère
    avancer de 3
    si bord touché? alors
      cacher
  répéter indéfiniment
    avancer de 3
    si bord touché? alors
      cacher
```

```
si hélicoptère touché? alors
  attendre 0.1 secondes
  cacher
```

Test

Quand on a plus de vie, c'est perdu



Il faut modifier notre boucle.
Attention ! Regarde bien

```
quand cliqué
attendre 0.1 secondes
montrer
répéter indéfiniment
  si Vies = 0 alors
    envoyer à tous Perdu
    attendre 1 secondes
    cacher
    stop ce script
  sinon
    s'orienter vers pointeur de souris
    avancer de 5
    si souris pressée? alors
      s'orienter vers pointeur de souris
      avancer de 8
    si Ball touché? alors
      ajouter à Vies -1
      attendre 0.1 secondes
```



```
quand je reçois Perdu
attendre 1 secondes
cacher
stop autres scripts du lutin
```

Les messages indiquent
au programme qu'il doit
commencer



**Tu peux rajouter des améliorations pour
rendre le jeu encore mieux**

Maintenant à toi de jouer !

