

# Projet Newton

But du jeu : Recolter  
les pommes qui  
tombent de l'arbre.

Histoire : 1 pomme rouge = 1 point

1 pomme verte = 5 point

Plus on gagne, plus ça va vite

Le déplacement du panier se fait avec les flèches du  
clavier

## Etapes :

Créer ses lutins

Le déplacement du panier

L'apparition et le déplacement des pommes

On gagne 1 ou 5 points à chaque pomme récoltée

On a 60 secondes au départ

Quand le temps est écoulé, c'est fini

# Créer les personnages et le décor

Nous avons besoin de 3 lutins :



Choisi ou dessine les

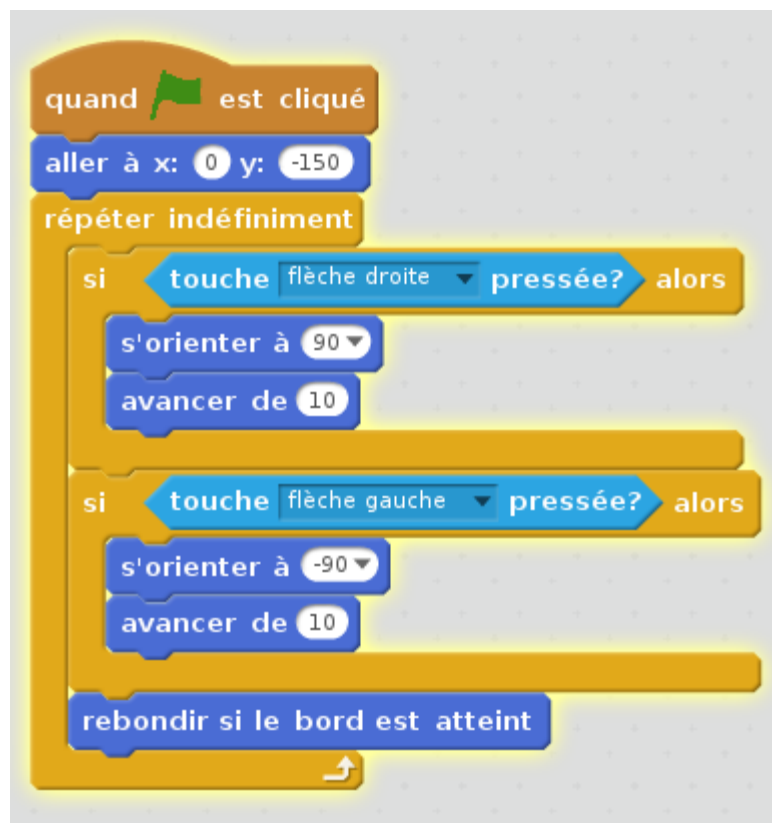


L'image de fond peut aussi être changée,  
c'est ce qu'on appelle la scène

**Maintenant,  
programmons les !**

# Le déplacement du panier

Construis ce petit morceau de programme :




Voilà, notre lutin se déplace avec les flèches

# Les pommes

Les pommes tombent du ciel (ou de l'arbre...)

lutin  
pomme 1



```
when green flag clicked
  repeat (30) times
    wait (4) seconds
    create clone of myself
  when I start as a clone
    go to x: random number between -230 and 230 y: 170
    show
    repeat indefinitely
      turn 180 degrees
      move 5 steps
```

lutin  
pomme 2

Refaire le même programme pour le lutin  
pomme 2 en changeant la vitesse

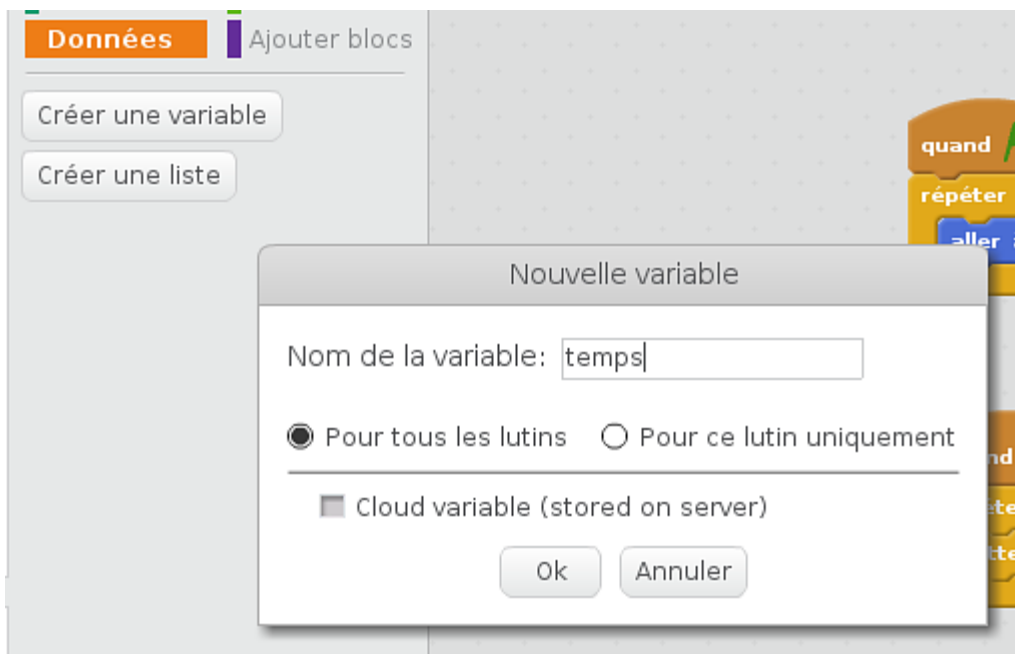
Test

# Les règles du jeu

Le temps est un chiffre que nous choisissons. Ce chiffre change à chaque fois qu'une seconde s'écoule.

C'est donc une **"variable"**

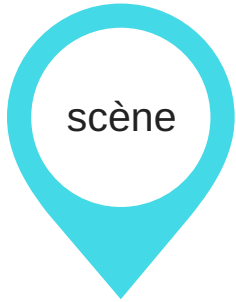
## Définissons cette variable :



Nous choisissons de donner 60 secondes à cette variable



# Les règles du jeu



scène

Le jeu s'arrête quand le temps est écoulé :



Test

Maintenant, passons au score. Rappelle toi : quand une tombe dans le panier nous gagnons 1 point. Le score est un nombre qui change. C'est une.... ?

# Les règles du jeu

Une variable, oui !!! Définissons la.

Donnons lui maintenant les règles qui la modifient



```
quand je commence comme un clone
  aller à x: nombre aléatoire entre -230 et 230 y: 170
  montrer
  répéter indéfiniment
    s'orienter à 180
    avancer de 5
  si panier touché? alors
    ajouter à score 1
    supprimer ce clone
  si bord touché? alors
    ajouter à score -1
    supprimer ce clone
```

Ajouter et enlever 5 points pour un des 2 lutins pommes



# Les règles du jeu



scène

N'oublions pas de mettre  
les **variables** score et  
temps à 0



Test



# Voilà ! Ton jeu est créé !

Tu peux rajouter des améliorations  
pour rendre le jeu encore mieux

exemple : changer les vitesses,  
ajouter des sons...

Maintenant à toi de jouer !

