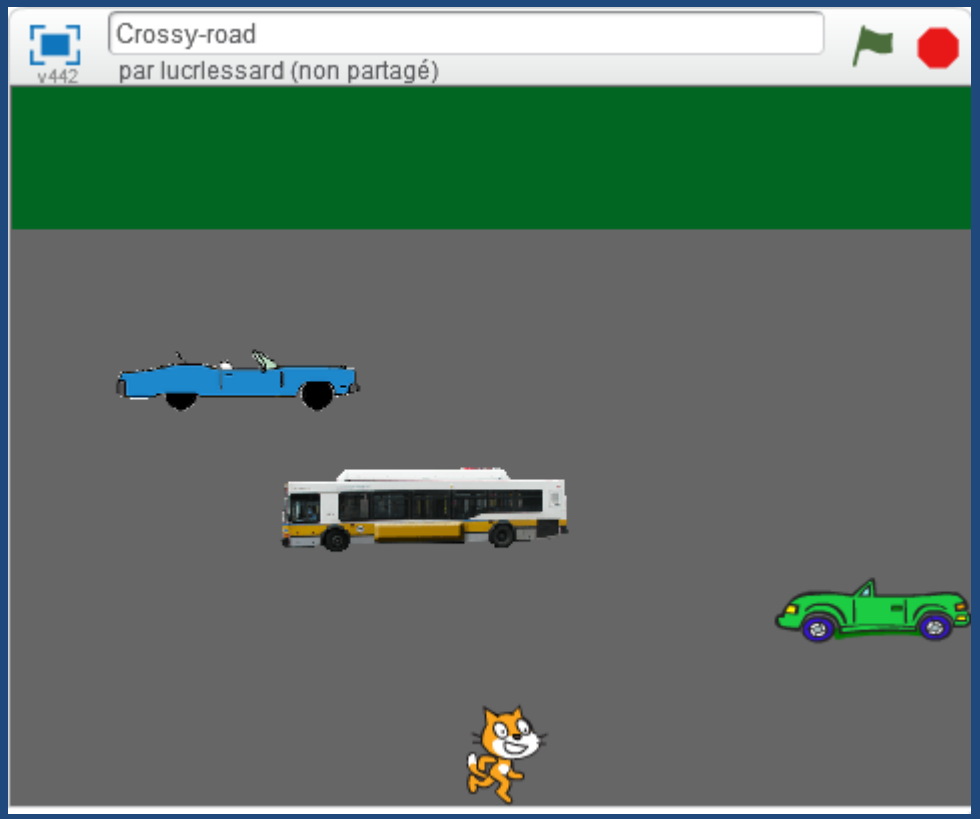
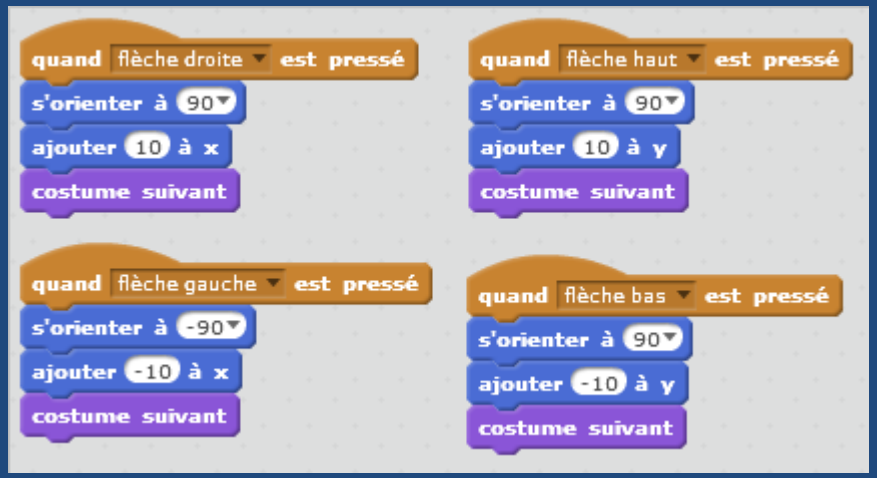
Éléments de base pour un jeu « Crossy-Road »

Au plus simple, ce genre de jeu comportera 5 lutins. Voici donc ma fenêtre « lutins » et la disposition de ces lutins sur la scène:



Code du chat

Dans un premier temps on ajoutera un script dans le lutin « chat » afin que celui-ci puisse se déplacer dans toutes les directions:



Par la suite, on va construire un script qui:

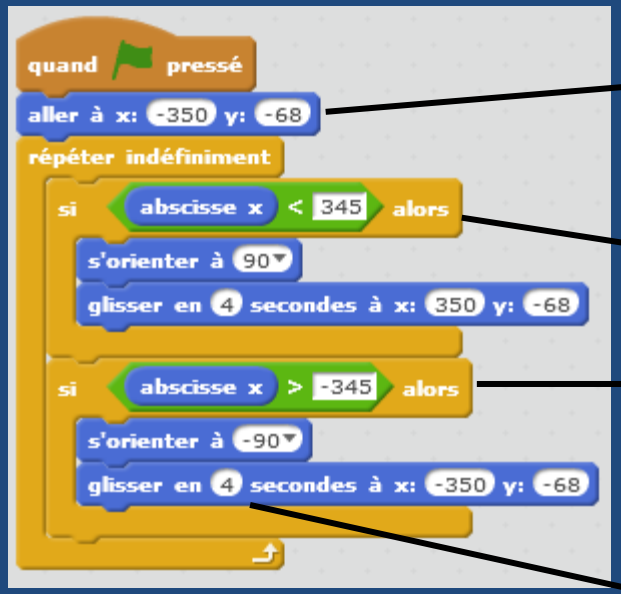
- Placera le chat au premier plan
- Rendra le chat visible
- Positionnera le chat à l'endroit de départ
- Vérifiera indéfiniment si le chat entre en contact avec le lutin « gazon ». Si c'est la cas, on félicitera le joueur.

Code du chat(suite)

Finalement, on va créer une boucle qui va vérifier à tout moment si le chat entre en contact avec chacun des trois véhicules qui se déplace sur la scène. Si le chat est frappé par un véhicule, celui-ci dira « outch! » et la partie sera terminée. Ça pourrait ressembler à ceci:

Code des voitures

Pour chacune des voitures, on va créer un code qui les fera déplacer horizontalement sur la scène. On va d'abord fixer une position de départ pour la voiture et on amorcera par la suite une boucle qui fera se succéder indéfiniment un mouvement vers la droite et un mouvement vers la gauche. La voiture glissera d'abord vers la droite et lorsque celle-ci sera rendu à l'extrême droite, on fera glisser la voiture vers la gauche.



Position de départ, ces coordonnées servent de référence dans les lignes qui suivent. Remarquer que la **coordonnée « y » ne change jamais.**

Glisser vers la droite tant que x est plus petit que 345(extrême droite)

Glisser vers la gauche tant que x est plus grand que -345(extrême gauche)

Plus le temps est court, plus la voiture se déplace rapidement. On mettra des temps différents pour chacune des voitures afin de créer des déplacements plus aléatoires.