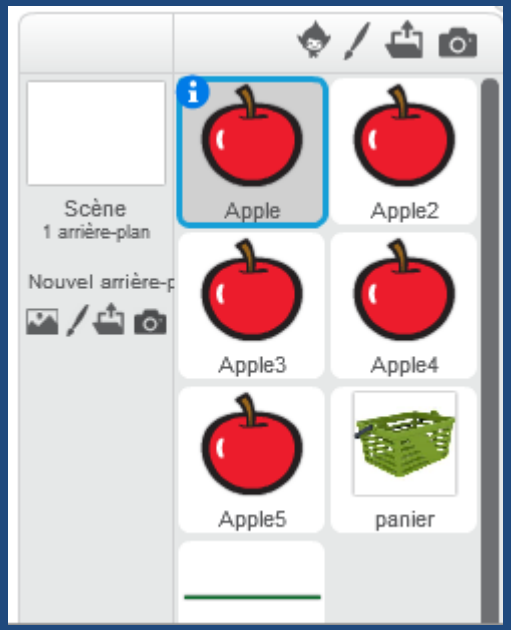
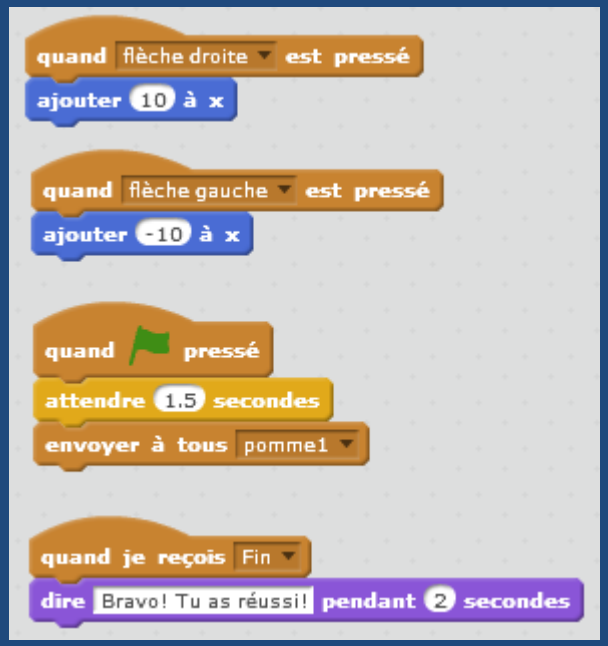
Éléments de base pour un jeu « cueillette de pommes »

Au plus simple, ce genre de jeu comportera 5 pommes, un panier et une zone interdite(barre verte). Voici ma fenêtre de lutins et la disposition de ceux-ci sur la scène:



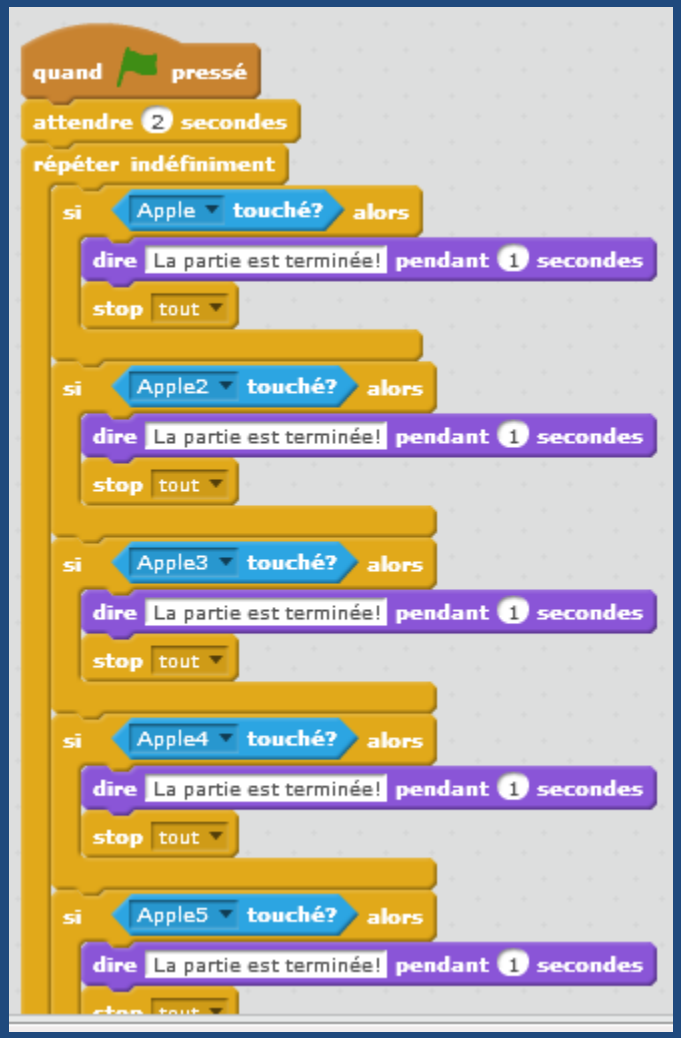
Code du panier

Le point de départ est de créer un code qui permettra le déplacement du panier à l'aide des touches du clavier. Par la suite, on va créer un code qui amorcera le jeu avec la chute de la première pomme. Finalement, un petit script félicitera le joueur si celui-ci réussi à récupérer toutes les pommes.



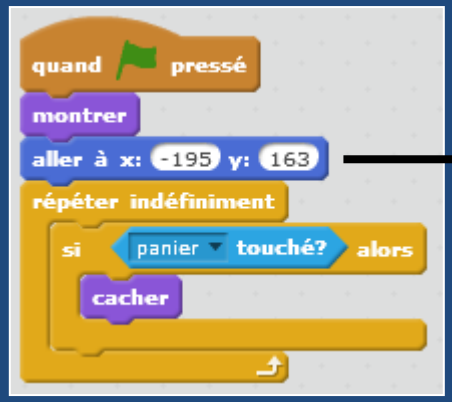
Code de la barre verte

La barre verte est la zone interdite, on va donc créer dans celle-ci un code qui fera la gestion du contact des différentes pommes avec celle-ci:



Code des pommes

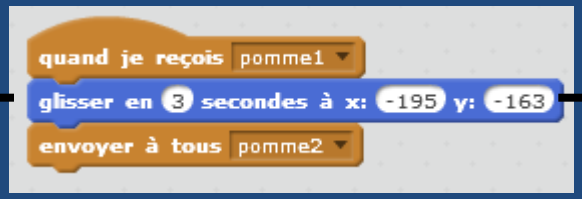
La première partie du script fera d'abord apparaître la pomme et la placera au bon endroit. Par la suite, on va insérer une boucle « répéter indéfiniment » qui va vérifier si la pomme entre en contact avec le panier. Lorsque se sera le cas, la pomme se cachera:



Pour avoir les bonnes coordonnées, placer la pomme au bon endroit et glisser le bloc « aller à » dans la fenêtre de script.

Par la suite, on ajoutera un petit code qui fera glisser la pomme vers le bas de l'écran lorsque celle-ci recevra le message « pomme1 ». On ajoutera finalement un bloc « envoyer un message à tous » qui amorcera le départ de la deuxième pomme.

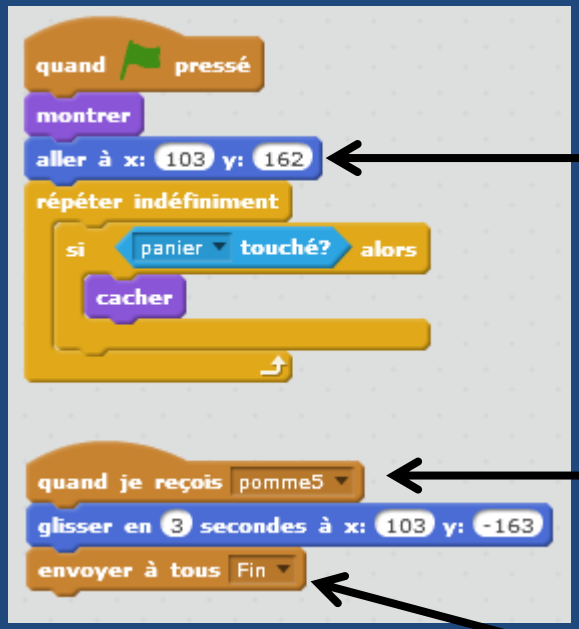
Plus le temps est court, plus la pomme ira rapidement



Seulement la coordonnée en y change relativement aux coordonnées fixées un peu plus haut.

Code des pommes(suite)

Le code précédent devra être placé dans chacune des pommes. Il faudra bien entendu adapter les paramètres des blocs « aller à » et « Quand je reçois ». De plus, pour ce qui est de la dernière pomme, la dernière ligne de script sera différente des autres. Effectivement, plutôt que d'appeler la chute d'une autre pomme, celle-ci devra envoyer un message à tous qui annoncera la fin de la partie.



Adapter les coordonnées pour chacune des pommes.

Adapter le numéro pour chacune des pommes.

C'est ce bloc qui est différent pour la dernière pomme.