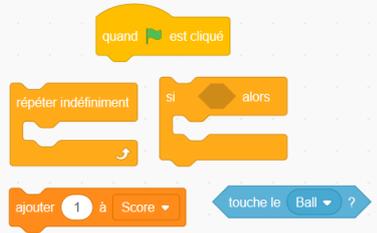


## Défi scratch : crée ton propre jeu

Pour créer ce jeu, suivez les étapes ci-dessous. Penser à tester régulièrement le script.  
Ceci est une aide vous pouvez bien sûr faire différemment et choisir d'autres lutins.

Étapes	Aide à la programmation
<p style="text-align: center;"><b>Étape 1 : Le Perroquet</b></p> <p>Choisir le lutin perroquet (ou autre). Recopier le script ci-contre qui permet de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réduire la taille du lutin</li> <li>- Le positionner à gauche de l'écran.</li> <li>- Lui donner l'illusion de voler (vous pouvez adapter le temps d'attente en chaque changement de costume pour le faire voler plus ou moins vite).</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>Étape 2 : déplacer le perroquet de haut en bas</b></p> <p>Dans un autre script, permettre au joueur de déplacer le perroquet vers le haut et vers le bas avec les flèches du clavier.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Étape 3 : Faire défiler le fond d'écran</b></p> <p>Dans la bibliothèque des lutins choisir le lutin building.</p> <p>Écrire un script pour programmer le déplacement du building de la droite vers la gauche de l'écran. Bien choisir la position du building au départ en bas à droite de l'écran. Changer la forme du building en passant au costume suivant.</p> <p>Faire de même en choisissant un lutin nuage. Le positionner en haut à droite de l'écran.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Étape 4 : Les balles</b></p> <p>Dans la bibliothèque des lutins choisir le lutin « ball » et ajuster sa taille.</p> <p>Écrire un script pour programmer le déplacement de la balle de la droite vers la gauche de l'écran Il est souhaitable de choisir une position aléatoire au départ de la balle. Choisir une couleur différente pour chaque balle en changeant de costume.</p> <p>Tester le script et ajuster le pour que le déplacement permettent un jeu ni trop facile, ni trop difficile.</p>	

<p><b>Mettre le perroquet au premier plan</b></p>	
<p><b>Étape 5 : Afficher un score</b></p> <p>Dans la catégorie variable, créer une nouvelle variable « Score » (pour tous les lutins).  À l'aide des blocs qui apparaissent dans cette catégorie, faire en sorte que le score se remette à zéro à chaque début de partie.</p>	
<p>Faire en sorte que le score augmente à chaque fois que le perroquet touche une balle</p>	<p><b>À partir du script du perroquet</b></p> 
<p>Le score augmente trop rapidement, pour éviter cela, rajouter l'instruction « Attendre 1 seconde ».</p>	
<p>Faire disparaître la balle lorsqu'elle est touchée. Pour cela :  Dans le script du perroquet, rajouter « envoyer à tous message 1 » lorsque la balle est touchée.  Dans le script de la balle commencer un nouveau script par « Quand je reçois message 1 » et cacher la balle.  Penser à rajouter « Montrer » dans le script de la balle après le changement de costume par exemple.</p>	<p><b>Perroquet</b></p>  <p><b>Balle</b></p> 
<p><b>Étape 6 : créer un ennemi</b></p> <p>Dans la bibliothèque des lutins choisir le lutin dragon (ou autre), ajuster sa taille, lui faire changer de costume, le mettre dans le bon sens (dans costume du dragon cliquer ici :  )</p>	
<p>Faire avancer le dragon de la droite vers la gauche en le faisant démarrer à droite de l'écran de façon aléatoire.</p>	<p>Reprendre le script de la balle.</p>
<p><b>Étape 7 : créer une variable vie</b></p> <p>Dans la catégorie variable, créer une nouvelle variable « Vie » (pour tous les lutins).  Mettre le nombre de vies à 3 en début de partie.  Diminuer le nombre de vies chaque fois que le dragon touche le perroquet.  Arrêter le jeu lorsque le nombre de vies est égal à 0.</p>	

## Étape 8 : améliorer le jeu

Vous pouvez :

- Créer d'autres ennemis
- Rajouter une variable chronomètre
- Faire varier les vitesses de passage.
- Et surtout faire preuve d'imagination !!!!