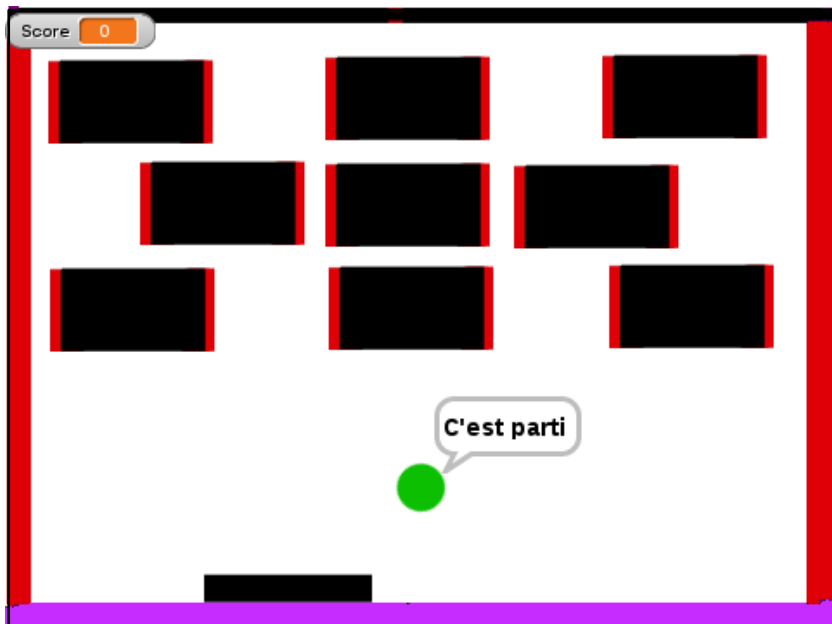


Casse Briques

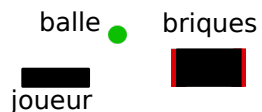
But du jeu

Toucher toutes les briques



Il te faut

3 lutins



Une scène

le terrain

2 variables

- vX vitesse \leftrightarrow de la balle
- vY vitesse \downarrow de la balle

4 actions

- Quand \bullet touche \blacksquare , c'est perdu
- Quand \bullet touche \blacksquare , vY change de $0 - vY$
- Quand \bullet touche \blacksquare , vX change de $0 - vX$
- Toutes les 0.0001 sec., \bullet avance x de vX et y de vY

Les scripts

La balle \bullet

```

Quand  $\bullet$  est pressé
  aller à x: 0 y: -100
  dire 'C'est parti' pendant 0.5 sec.
  vX prend la valeur 6
  vY prend la valeur 6
  Score prend la valeur 0
  répéter indéfiniment
    ajouter vX à x
    ajouter vY à y
    attendre 0.01 sec.
  si couleur touchée?
    dire 'Perdu!'
    pause all
  si couleur  $\blacksquare$  touchée?
    vY prend la valeur 0 - vY
    ajouter vY à y
  si couleur  $\blacksquare$  touchée?
    vX prend la valeur 0 - vX
    ajouter vX à x
  
```

```

Quand je reçois touché
  ajouter à Score 1
  si Score = 8
    dire 'Gagné!!!'
    pause all
  
```

joueur \blacksquare

```

Quand flèche vers la droite est pressé
  se diriger en faisant un angle de 90
  avancer de 20 pas
  Quand flèche vers la gauche est pressé
  se diriger en faisant un angle de -90
  avancer de 20 pas
  Quand  $\bullet$  est pressé
  donner la valeur 0 à x
  
```

briques \blacksquare

```

Quand  $\bullet$  est pressé
  montrer
  choisir 70 % de la taille initiale
  attendre jusqu'à 'Balle touché?'
  attendre 0.2 sec.
  cacher
  envoyer à tous touché
  Duplique ta brique quand elle marche
  
```

Bonus possibles

Plusieurs balles

Mettre de l'effet

Quand on gagne trop, on a une raquette plus petite

Des bonus qui tombent quand on touche des briques

Fais une carte



1. Plie la carte en deux selon les pointillés



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe sur le trait extérieur