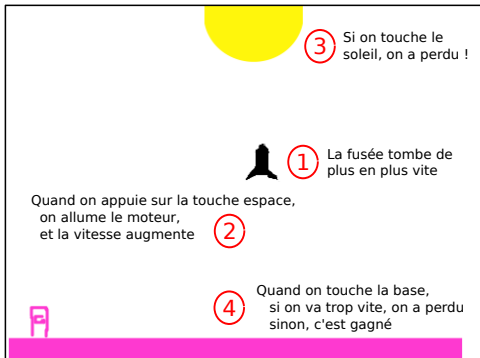


Poser la fusée sans se scratcher



Premier jeu à faire en Snap! (ou Scratch)

Télécharge ce livret, et d'autres activités sur
<http://www.loria.fr/~quinson/C4K>

Vous pouvez copier, modifier et diffuser librement ce document,
à la seule condition de laisser ces mêmes droits à vos lecteurs.



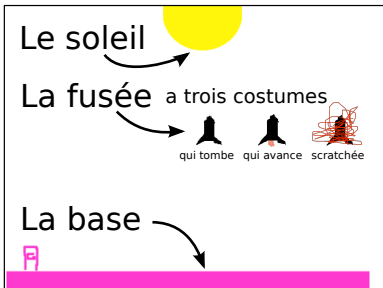
Principe du jeu

On doit poser sa fusée sans la scratcher.

Si on appuie sur *espace*, le moteur la fait accélérer vers le haut. Si on ne fait rien, elle tombe (de plus en plus vite).

On a gagné si on arrive tout doucement sur la base. On a perdu si on se pose trop vite, ou si on touche le soleil.

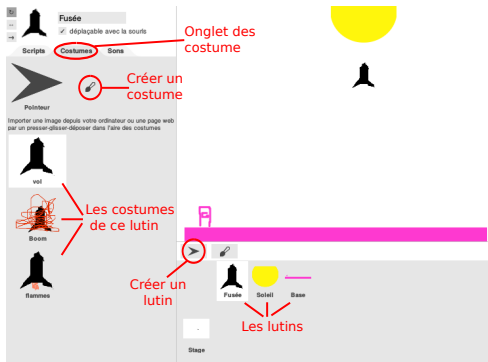
Il te faut trois lutins



Comment créer ces lutins ?

Qu'est ce qu'un lutin ?

Les lutins sont des dessins à l'écran que l'on peut commander en écrivant des scripts.



Crée tes lutins, puis dessine leurs costumes.

Comment faire bouger mes lutins ?

Qu'est ce qu'un script ?

Les briques sont des ordres que le lutin comprend. Elles sont triées par couleur :

Mouvement	Contrôles
Apparence	Capteurs
Sons	Opérateurs
Stylo	Variables

Il y a beaucoup de briques possibles, mais heureusement, on en utilise peu à la fois !
Essaye de combiner les briques suivantes :



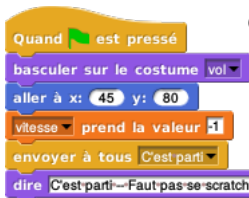
Faire descendre la fusée

Il est temps de faire notre premier vrai script, puis de cliquer dessus.



Mince, j'ai perdu la fusée (en bas) !

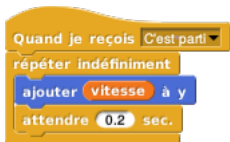
Ne plus perdre la fusée



On revient au départ.

On note que la vitesse est -1.

On déclenche les autres scripts.



Quand ça démarre, on descend comme avant.

La fusée a maintenant deux scripts.

Tomber toujours plus vite



Ce troisième script de la fusée change régulièrement la vitesse.

Si la fusée glisse mollement ou se précipite au sol, corrige les délais et la vitesse.

Le moteur fait remonter

Un quatrième script ajoute de la vitesse vers le haut quand on active le moteur.



Ne touche pas le soleil !

Pour détecter si la fusée se brûle dans le soleil, il faut ajouter un cinquième script qui bloque jusqu'au moment du contact.



Toucher la base



Posée ou scratchée ?

gagné ou perdu ? Ça dépend de la vitesse !



(nouvelle
version du
dernier script)

Ton jeu est prêt !!

Amuse toi bien !

C'est ton jeu

Ce livret t'apprend à fabriquer ton premier jeu en Snap!, étape après étape.

Quand il est terminé, joue avec tes copains et fais-le évoluer comme tu le désires.

Bonus possibles

Un chronomètre *Un réservoir d'essence*

Le soleil change de taille

Un second niveau, où on tombe plus vite

Pouvoir aller à droite et à gauche

Viser la base *Ramasser des choses*

Éviter des méchants

Changer la fusée *Changer la fusée*
en sous-marin *en hélicoptère*

Savoir programmer permet

de créer des choses auxquelles personne n'avait pensé. Profites-en pour inventer !