

Technologie 3^{ème}	PARTIE 5 : PROGRAMMATION	NOM : Prénom : Classe :
	Activité 5 : Programmation d'un jeu avec Scratch	Date :

Rappel : le logiciel de programmation Scratch :

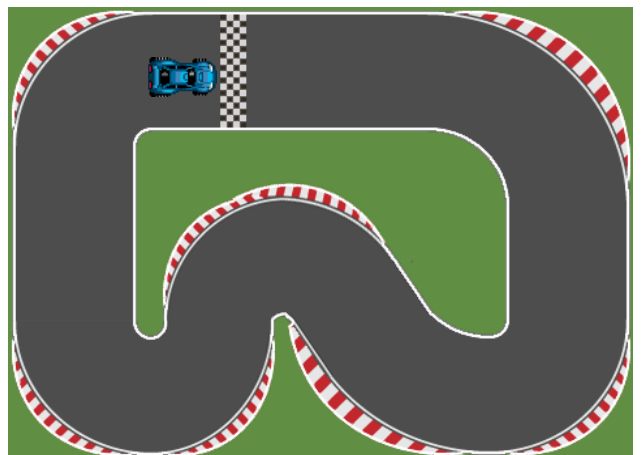
Résultat du programme

Bibliothèque des blocs de code Le programme Gestion des Sprites Gestion des Arrière-plans

Travail à faire :

À l'aide des éléments graphiques fournis, réalise un jeu de course dont voici le cahier des charges :

1. *Position initiale* : la voiture doit **démarrer juste à gauche de la ligne de départ** en étant **orientée à l'horizontale vers la droite** comme sur l'image ci-contre.
2. Le joueur doit utiliser :
 - la barre d'espace pour **faire avancer sa voiture**,
 - la flèche gauche pour **la faire tourner à gauche**,
 - la flèche droite pour **la faire tourner à droite**,
3. Les vitesses pour avancer et tourner doivent être raisonnables afin que le jeu soit **suffisamment maniable mais aussi suffisamment « rapide »**.
4. Lorsque la voiture **touche une bordure blanche**, elle doit **revenir au début**, dans sa *position initiale* (voir 1).
5. **Les commandes doivent être fluides** : il faut pouvoir appuyer sur plusieurs touches en même temps sans que la voiture ne s'arrête. Par exemple : avancer tout en tournant à droite ou à gauche.
6. Un **compteur d'accident** doit être initialisé à **0 en début de partie** et **augmenter de 1 dès que la voiture touche une bordure blanche**.



Si tu as fini plus tôt :

À toi d'améliorer le jeu grâce à tes idées...