

Il faut que l'obstacle se déplace ET EN MEME TEMPS, il faut tester s'il y a contact.

Il faut mettre cette boucle sur Sprite 1 et pas Sprite 3.

Sprite 3 :

im

Sprite 1 :

im

Si le personnage saute correctement, le score est augmenté de 1 :

On crée une variable « Score »

im

Au début on met le score à 0. Puis à chaque boucle, on ajoute 1 si le personnage n'a pas touché obstacle.

im

A rajouter :

- ajouter un message « game over »
- corriger les bugs, en particulier le personnage qui reste en l'air quand on a perdu.
- le personnage change de costume quand il saute
- Il peut y avoir des obstacles sur le sol et en l'air. Dans le cas le personnage doit sauter ou se baisser.
- l'obstacle peut aller de plus en plus vite
- faire un vrai saut avec une vitesse qui diminue quand on monte et qui augmente quand on descend
- ...

From:
<https://www.physix.fr/dokuwiki/leves/> - **Programmation**

Permanent link:
https://www.physix.fr/dokuwiki/leves/doku.php?id=faire_sauter_un_personnage_version_simple&rev=1473607730

Last update: **2016/09/11 17:28**

