

La balle se place en haut, au centre.

Le crabe jongleur

Puis la balle descend constamment.

Appuyer sur le drapeau vert pour tester.

Mettre les 2 lutins

```

quand drapeau vert pressé
  aller à x: 0 y: 158
  répéter indéfiniment
    ajouter -10 à y
  
```

Sur Crab :

Si le crabe est touché, la balle doit remonter on doit donc rajouter un « Si alors »

Placer le crab en bas (y=-168) et le x doit être égal au x de la souris.

Si le crabe est touché, la balle remonte au centre en haut.

Appuyer sur le drapeau vert pour tester.

Appuyer sur le drapeau vert pour tester.

```

quand drapeau vert pressé
  aller à x: 0 y: 158
  répéter indéfiniment
    ajouter -10 à y
    si Crabe touché? alors
      aller à x: 0 y: 158
  
```

Mais elle remonte d'un coup, on va demander à la balle de remonter lentement.

```

quand drapeau vert pressé
  aller à x: 0 y: 158
  répéter indéfiniment
    ajouter -10 à y
    si Crabe touché? alors
      attendre 1 secondes
      basculer sur costume crabe
      attendre 1 secondes
      glisser en 0.5 secondes à x: 0 y: 158
  
```

On va demander au crabe d'ouvrir ses pinces et les refermer toutes les secondes.

Appuyer sur le drapeau vert pour tester.

Ici la balle remonter en 0,5 secondes.

Appuyer sur le drapeau vert pour tester.

Mais elle remonter toujours au même endroit.

On va lui demander de remonter au hasard entre x=-200 et x=200

```

quand drapeau vert pressé
  aller à x: 0 y: 158
  répéter indéfiniment
    ajouter -10 à y
    si Crabe touché? alors
      glisser en 0.5 secondes à x: 0 y: 158
  
```

Ici, la balle remonter au hasard entre x=-200 et x=200

Appuyer sur le drapeau vert pour tester.

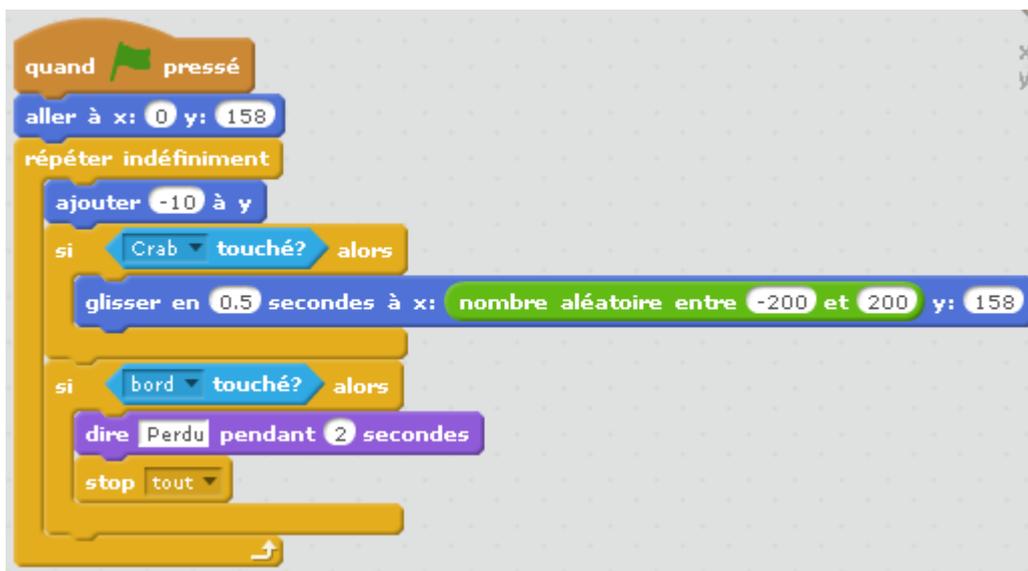
Il ne reste plus qu'à stopper le jeu quand la balle touche le bord.



Si le bord est touché la balle dira « perdu » pendant 2s puis le jeu s'arrête.

Appuyer sur le drapeau vert pour tester.

Pour rendre le jeu plus compliqué, on peut accélérer la vitesse de chute à chaque rebond.



accélérer la remontée de la balle.
Pour cela on crée une variable Vitesse.

mettre un score qui correspond au nombre de rebond.
La vitesse est fixée à -5 au début et à chaque rebond, on soustrait 0,5 pour qu'elle tombe de plus en plus vite.
...

```
when green flag clicked
  set Vitesse to -5
  go to x: 0 y: 158
  repeat indefinitely
    if Crab touched?
      set y: 158 to random number between -200 and 200
      add -0.5 to Vitesse
    if bord touched?
      say Perdu pendant 2 secondes
      stop tout
```



From: <https://www.physix.fr/dokuwikieleves/> - Programmation

Permanent link: https://www.physix.fr/dokuwikieleves/doku.php?id=le_crabe_jongleur

Last Update: 2017/12/06 10:13