

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



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.

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



Ici la balle remonter en 0,5 secondes.

Appuyer sur le drapeau vert pour tester.

Mais elle remonter toujours au même endroit.

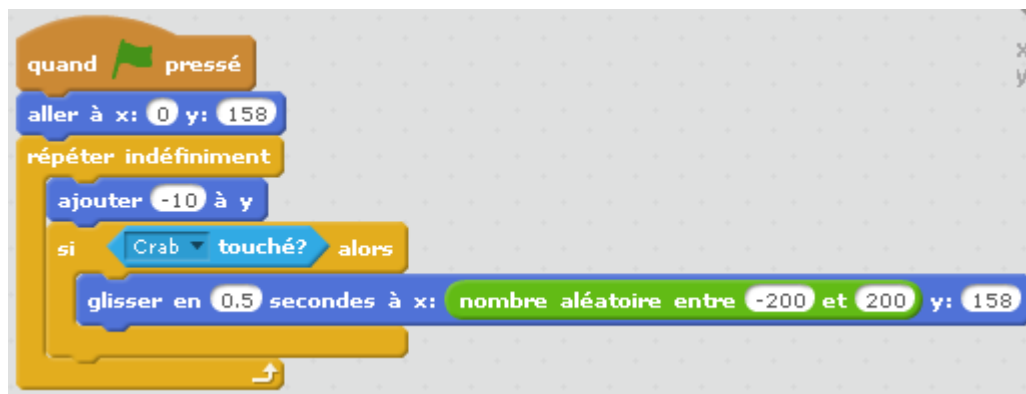
On va lui demander de remonter au hasard entre x=-200 et x=200



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

Appuyer sur le drapeau vert pour tester.

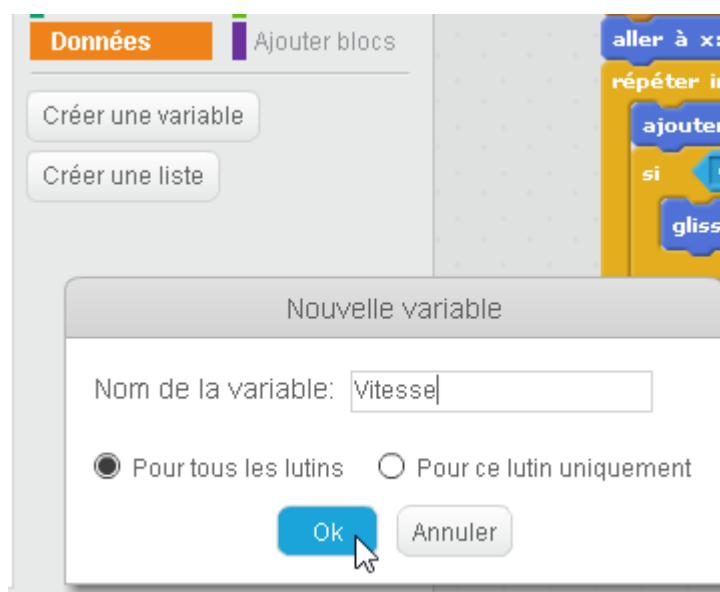
Il ne reste plus qu'à stopper le jeu quand la balle touche le bord.



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.

...

