

Pong avec SCRATCH

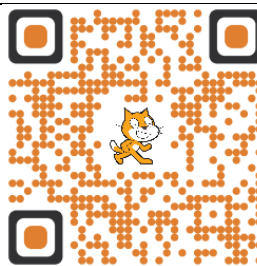
Avant la date limite :



youtu.be/fiShX2pTz9A
Pong. © Atari 1972



fr.wikipedia.org/wiki/Pong
En savoir plus sur le jeu...



scratch.mit.edu
Le site de scratch

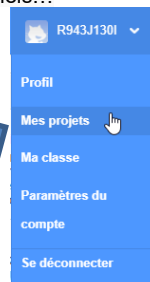


www.youtube.com/playlist?list=PLfhXOdwDw5oSmZfAKXugHOLiNfM78z81
Tutoriels...

- Utiliser les identifiants fournis par le professeur.
- **La première fois.** Cliquer sur « Créer ». Nommer le projet « PONG » à la place de « Untitled ». Cliquer sur « Partager ». Cliquer sur « Voir à l'intérieur ».



- **Les fois suivantes.** Cliquer dans « Mes projets » pour retrouver son projet.
- Élaborer le projet sur le site de scratch qui sera évalué par M. Fabrègues peu après la date limite.



- Ne pas hésiter à demander conseil à votre professeur, en classe ou par messagerie.
- Après la date limite et communication de l'évaluation finale par le professeur, aucune modification n'est ensuite prise en compte.

Les raquettes

- Chaque raquette monte et descend avec les touches du clavier.

La balle

- La balle démarre dans une direction aléatoire depuis le centre du terrain.
- La balle doit se déplacer sans cesse.
- La balle est renvoyée par les raquettes.
- La balle doit rebondir sur les côtés du terrain.
- Quand la balle passe la raquette, un point est marqué.
- La balle accélère chaque fois qu'elle touche une raquette.

rebondir si le bord est atteint

Les blocs « RAZ » (remises à zéro)

- Un bloc « RAZ » est créé pour chaque objet.
- Les raquettes sont placées en position de départ.
- La balle est placée en position de départ.
- Les compteurs sont remis à zéro.



La partie

- Le nombre de points pour gagner la partie est demandé à l'utilisateur avant la partie.
- Les points de chaque joueur sont comptés.
- La partie s'arrête quand le nombre de points est atteint.
- L'ordinateur affiche quel est le joueur gagnant dès que la partie est terminée.
- Des sons et bruitages sont ajoutés.

Des améliorations possibles

Vous devez inventer une amélioration et trouver vous-même comment la programmer. Quelques exemples possibles :

- Un oiseau pourrait voler aléatoirement et dévier la balle.
- Un éclair pourrait bouger aléatoirement et faire diminuer la raquette.
- Une baguette magique pourrait bouger aléatoirement et faire augmenter la raquette.
- Un pingouin pourrait bouger aléatoirement et geler la raquette quelques secondes.

NOM Prénom	3°	Note :	/20	
PROJET JEU VIDÉO				
Création du projet et partage dans scratch	0	0,5	1,5	2
Utiliser des outils numériques à bon escient	I	F	S	TB
Création des variables et des objets	0	0,5	1,5	2
Modéliser	I	F	S	TB
Initialisation des variables et des objets	0	0,5	1,5	2
Raisonner	I	F	S	TB
Mouvements raquettes balle	0	0,5	1,5	2
Raisonner	I	F	S	TB
Gestion début points fin	0	0,5	1,5	2
Raisonner	I	F	S	TB
Communication sons début fin	0	0,5	1,5	2
Communiquer	I	F	S	TB
Accélération de la vitesse	0	0,5	1,5	2
Raisonner	I	F	S	TB
Invention d'une amélioration	0	1,5	4,5	6
Chercher	I	F	S	TB