

Diamant Maudit



Première séance :


- J'ai envoyé un fichier zip contenant les ressources du jeu : images des arrière-plans, et les lutins avec juste leurs costumes. J'ai trouvé ces ressources sur le site de Nathan :
<http://tonatelierscratch.nathan.fr/ressources-scratch2.php>
- Ce jeu est de type « labyrinthe ». L'aventurier doit se déplacer sur le chemin et uniquement sur le chemin et atteindre le trésor en évitant le rocher, le serpent, les bananes lancées par le singe. L'aventurier se déplace avec les 4 flèches.
- A partir de ce scénario de base, nous avons réfléchi aux places occupées par les différents lutins, à ce qu'il devait arriver si le héros

sortait du chemin, se faisait rouler dessus par le rocher, se faisait piquer par le serpent ou glissait sur des bananes.

- Nous avons commencé par programmer uniquement le déplacement de l'aventurier sur le chemin. S'il touche le bord du chemin, il est renvoyé à la case départ.
- A noter : j'ai préféré qu'ils testent l'appuie sur les touches les unes après les autres dans la boucle de jeu, afin qu'un « stop tout » arrête vraiment le jeu. Cela n'est pas le cas lorsqu'on utilise les

événements :  .

- J'ai également tenu à ce qu'ils comprennent bien ce qu'est une boucle de jeu et les actions qui se déroulent dans cette boucle. Je n'utilise que très exceptionnellement la possibilité d'avoir dans un

même lutin plusieurs fois :  .

Je n'utilise cette possibilité que lorsqu'il est impératif d'avoir pour un lutin, deux morceaux de code qui doivent s'exécuter en parallèle.

Deuxième séance :

- Programmation du rocher et du serpent en remarquant que nous avons prévu le même comportement pour les deux lutins et les mêmes conséquences si l'aventurier les touche : l'aventurier perd la

partie. Il a donc suffit de copier, par glisser/déposer, le script du rocher dans le serpent et d'ajuster simplement les coordonnées.

Troisième séance :

- Programmation du singe et des bananes : script un peu plus compliqué.
 - Si le lutin touche les bananes, il glisse.
 - Le singe se positionne différemment à chaque relance du jeu, mais il reste en haut de la scène
 - Les bananes se déplacent plus ou moins vite en x et y. Si elles touchent le rocher, elles disparaissent.