

L'élixir magique

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>

J'ai rajouté à ces ressources un lutin élixir que j'ai créé, ainsi qu'un arrière-plan « perdu ».

- Nous avons commencé cette première séance par charger les arrière-plans puis les lutins Héros et Gardien, à partir des fichiers de ressources.
- J'ai exposé rapidement le sujet de l'histoire : le héros doit aller chercher un élixir dans un château appartenant à un sorcier. Un gardien empêche l'accès au chateau, tant que le héros n'a pas résolu une énigme.
- En regardant les différents arrière-plans nous avons élaboré ensemble un scénario complet en trois parties, que j'ai noté.
- Puis nous avons commencé la programmation de la première partie : affichage premier arrière-plan, réalisation d'un arrière-plan supplémentaire avec du texte : nom du programmeur puis affichage de l'arrière-plan « extérieur ».

Nous avons appris à placer, faire glisser, montrer, cacher les personnages.

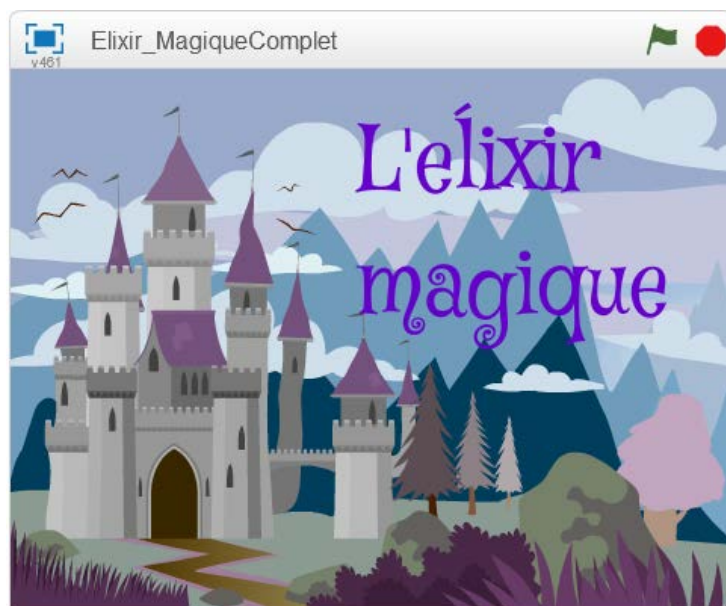
Séances suivantes

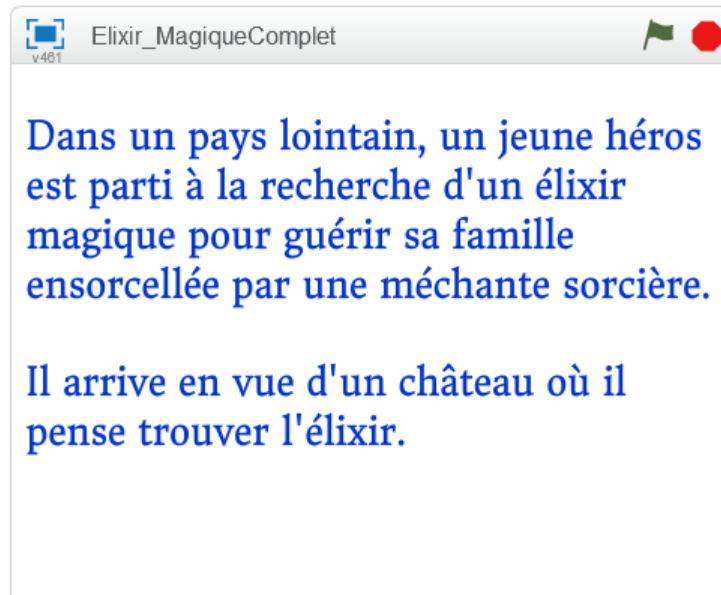
Pour la deuxième séance, j'ai préparé les arrière-plans « Explications » qui raconte l'histoire que nous avons élaborée, afin de les insérer dans le jeu au fur et à mesure des besoins.

Nous avons ensuite programmé pas à pas chacune des parties du jeu.

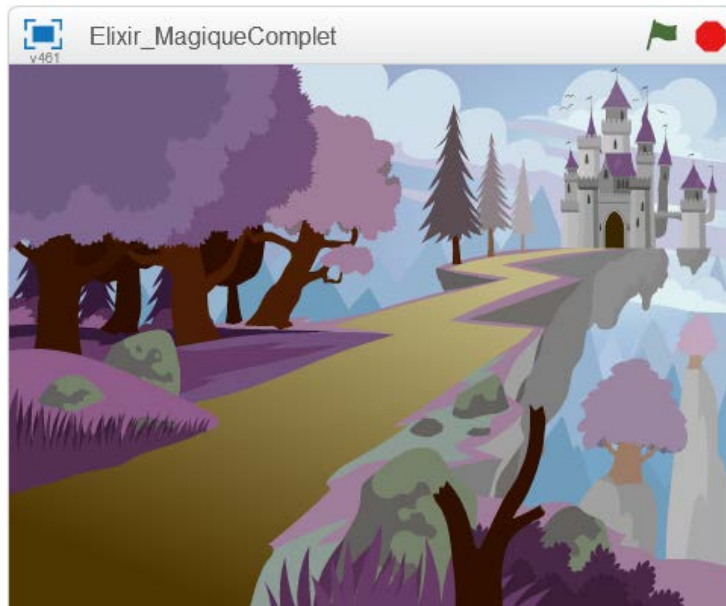
Voici le story bord de chacune de ces parties.

Première partie



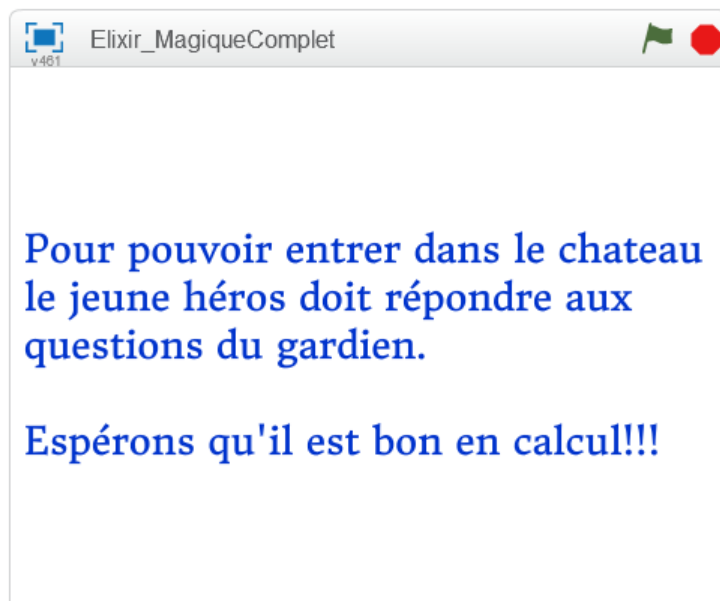


Dialogue entre le héros et le gardien sur la route qui mène au château.



Déplacement du héros et du gardien vers le château.

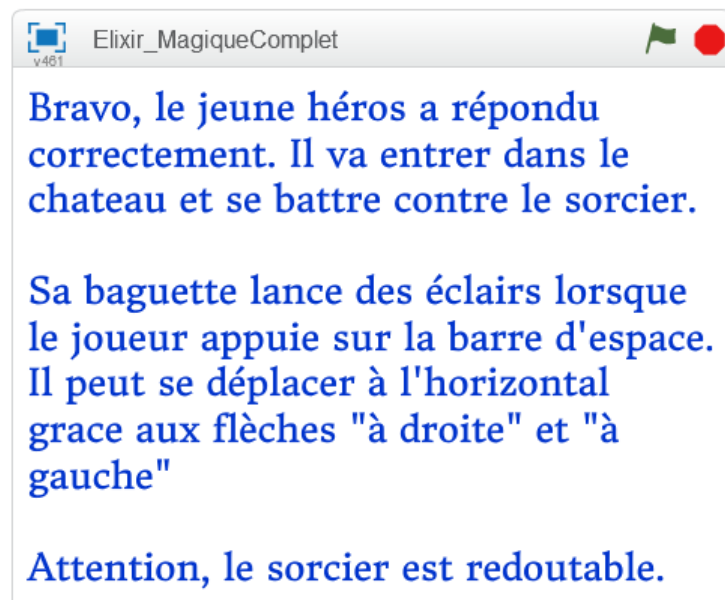
Deuxième partie :





Le gardien demande au héros de lui donner le résultat d'une petite addition. Si le héros se trompe, il devra résoudre une autre opération. Il n'y a pas de limite au nombre de questions posées.

S'il répond juste, il pourra entrer.



Troisième partie : la plus difficile.

On intègre dans le jeu, les autres lutins : sorcier, éclair, boule de feu et élixir.

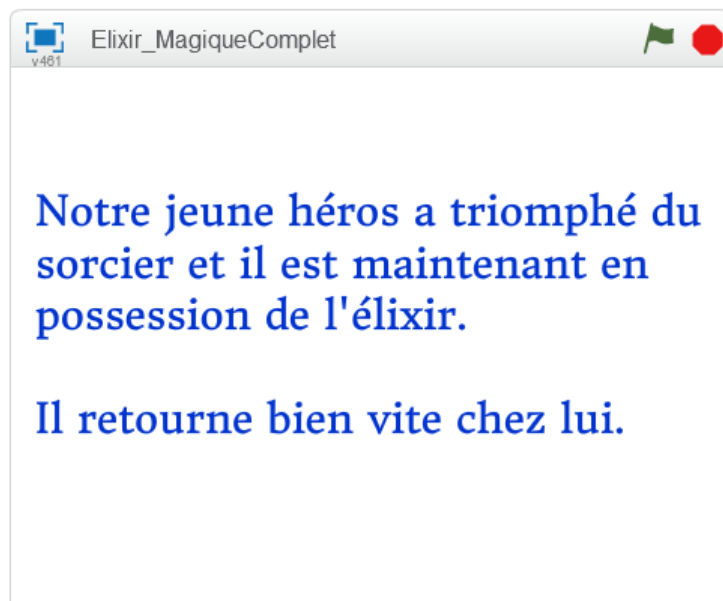
Dialogue entre le héros et le sorcier puis bataille entre les deux lutins.

L'éclair part dans la direction indiquée par la souris.

Le sorcier se déplace aléatoirement en x et y (au dessus de 0 en y) et lance des boules de feu.

Les boules de feu se déplacent elles aussi aléatoirement.

Si le héros gagne, nous affichons :

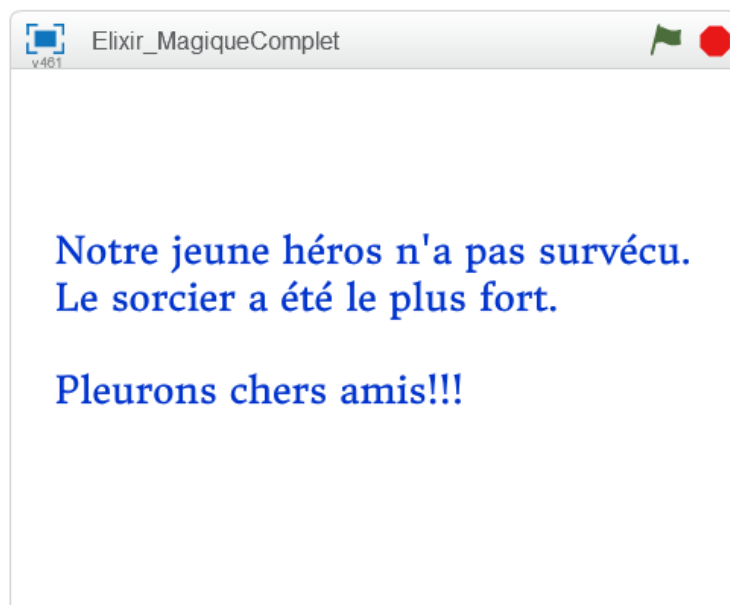


Le héros ressort du château et dialogue avec le gardien à la porte du château (arrière-plan porte fermée), avant de rentrer chez lui par le même chemin (arrière-plan extérieur).

La partie se termine par l'affichage de l'arrière-plan Bravo



Si le héros perd nous affichons :



Puis l'arrière-plan Perdu.

