

Banana Party

Étape 1 : Préparer la scène



01

Ajoute tes sprites

Commence par récupérer les éléments dont tu vas avoir besoin : le "Monkey", les "Bananas" et le "Watermelon".



02

Choisis ensuite ton arrière-plan

Sélectionne l'arrière plan "Blue Sky" qui servira de décor à ton jeu.

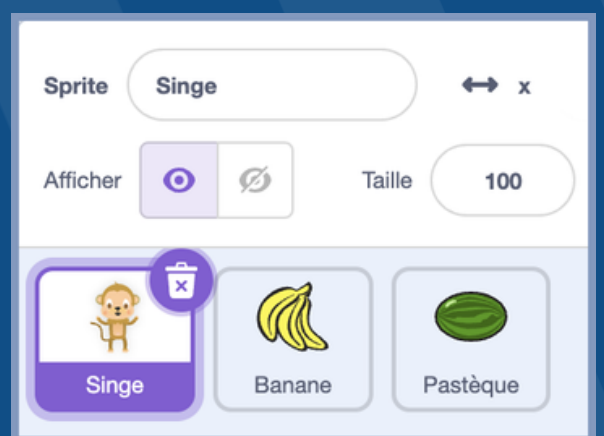


Blue Sky

03

Renomme tes sprites

Tu t'y retrouveras plus facilement si tu leur donnes un nom personnalisé.



04

Place ta première brique de code

Sélectionne le singe et ajoute l'évènement de lancement. Les choses sérieuses commencent !

quand  est cliqué



Banana Party

Étape 2 : Déplacer le singe



01

Adapte la taille du singe à la scène

Réduis la taille de ton sprite de moitié grâce à l'instruction d'apparence.

mettre la taille à % de la taille initiale

02

Place le singe au centre de la scène

Tu vas devoir lui attribuer des coordonnées "x" et "y" pour le placer au milieu, sur le sol.

aller à x: y:

03

Conditionne ses déplacements

Si la flèche droite est pressée, alors le singe va à droite. Même principe pour la gauche.

touche pressée ?

si alors

avancer de pas

04

Insère les conditions dans une boucle

Cela permettra au singe de bouger en continu quand la touche sera pressée.

répéter indéfiniment

05

Bonus : ne touche pas les bords !

Les déplacements doivent être bloqués dès que le singe touche un bord de la scène.

et

abscisse x

> <



Banana Party

Étape 3 : Faire tomber des objets

01

Clone les bananes et les pastèques

Utilise l'instruction de clonage dans une boucle. Précise une durée entre chaque clone, et cache l'original.

répéter indéfiniment

cacher

créer un clone de moi-même

attendre secondes

02

Place tes clones sur la scène

Les bananes et les pastèques doivent apparaître tout en haut avec une position aléatoire en abscisse.

quand je commence comme un clone

montrer

aller à x: y:

nombre aléatoire entre et

03

Configure la chute des objets

Les bananes et les pastèques doivent tomber jusqu'à ce qu'elles touchent le singe ou tombent au sol.

répéter jusqu'à ce que

touche le Singe ?

ou

<

ordonnée y

ajouter à y

04

Fais disparaître les clones

Quand une banane ou une pastèque touche le signe ou tombe au sol, elle doit disparaître.

supprimer ce clone

05

Bonus : modifie la vitesse de chute

Tu peux rendre la vitesse de chute des objets aléatoire pour surprendre le joueur.

ajouter à y

nombre aléatoire entre et



Banana Party

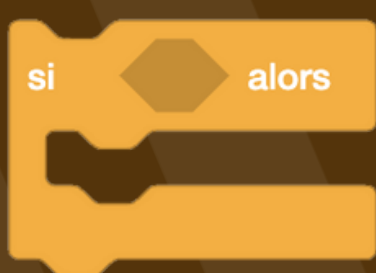
Étape 4 : Créer des variables



01

Ajoute un score et des vies à ton jeu

Crée une variable "Bananes" pour le score, et "Vies" pour la vie du singe. Définis-les au début de ton code.



02

Augmente le score

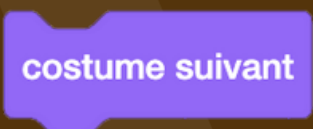
Insère une nouvelle condition :
À chaque fois que le singe attrape une banane, la variable "Bananes" doit augmenter de 1.



03

Retire des vies

Insère une nouvelle condition :
À chaque fois que le singe se prend une pastèque, sur la tête, la variable "Vies" doit diminuer de 1.



04

Anime le singe s'il touche une pastèque

Dans la condition, insère une boucle pour faire changer trois fois le singe de costume dans un délai très court.

05

Bonus : gagne une vie avec un coeur

Fais tomber (très rarement) un coeur lorsque le personnage n'a presque plus de vies.



Banana Party

Étape 5 : Terminer le jeu

01

Conditionne le Game Over

Lorsque le singe n'a plus de vie, alors la partie est terminée et il ne peut plus bouger.



02

Donne le score final au joueur

À la fin de la partie, le singe doit donner le score final obtenu par le joueur dans une bulle de dialogue.

regrouper [] et []

dire [] Bananes

03

Crée un signal pour les autres sprites

Les objets continuent de tomber ! Il va donc falloir créer un signal dans la condition pour leur dire d'arrêter.

envoyer à tous [Game Over]

04

Fais disparaître les objets

Quand les bananes et les pastèques recevront le signal, elle s'arrêteront et seront cachées. Travail terminé !

quand je reçois [Game Over]

cacher

stop [autres scripts dans sprite]

05

Bonus : ajoute un deuxième joueur

Deux joueurs qui jouent sur le même clavier ? C'est possible ! Relèveras-tu le défi ?

