Le chat part en mission

Déplacements · répétition · premier test

But : faire avancer le chat, puis lui faire annoncer son arrivée.

1. Choisis le lutin Chat. Assemble ces blocs dans cet ordre.



À toi de jouer

Clique sur le drapeau vert. Le chat va-t-il assez loin pour atteindre le bord ?
Change seulement 20 en 10, teste, puis remets 20.
Défi : fais revenir le chat vers la gauche avec une nouvelle boucle.

Je prévois, je teste, je corrige

Avant de lancer le programme, trace du doigt son parcours sur la scène.
Que se passe-t-il si tu changes 10 pas en 5 pas ?
Sauvegarde le projet sous le nom 01_Le_chat_en_mission.

Pilote ton personnage

Événements · coordonnées x et y

But : déplacer un personnage avec les quatre flèches du clavier.

1. Sélectionne ton lutin. Ajoute le bloc de départ.



2. Crée quatre scripts séparés sur le même lutin.



Teste les quatre directions

Après dix pressions sur la flèche droite, que vaut x si le départ est x = 0 ?
Remplace les 10 par 20 pour accélérer le personnage.
Défi : choisis un décor et invente un petit trajet à suivre.

Enregistre : 02_Pilote_ton_personnage.

Le labyrinthe

Conditions · détection des couleurs

But : revenir au départ si on touche un mur, et gagner à la sortie.

1. Reprends ton projet 02 et enregistre une copie : 03_Labyrinthe.

Dans le décor, dessine un fond blanc, des murs rouges épais et une sortie verte.
Place le départ du lutin en bas à gauche : x = -200 et y = -140.

2. Remplace le script de départ par celui-ci.



Réglage important

Dans chaque bloc « couleur touchée ? », clique sur la pastille puis utilise la pipette pour prendre exactement le rouge ou le vert de ton décor.
Teste une collision avec un mur, puis un trajet complet jusqu'à la sortie.

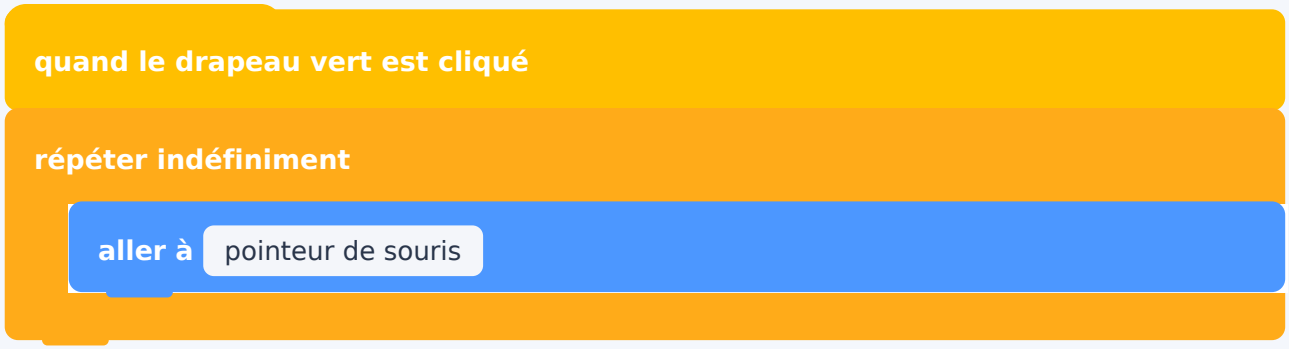
Attrape les étoiles

Variable score · contact entre lutins

But : attraper dix étoiles avec le pointeur de la souris.

1. Ajoute le lutin Étoile. Crée la variable « score » pour tous les lutins.

Sur le lutin Chat :



Sur le lutin Étoile :



Teste ton jeu

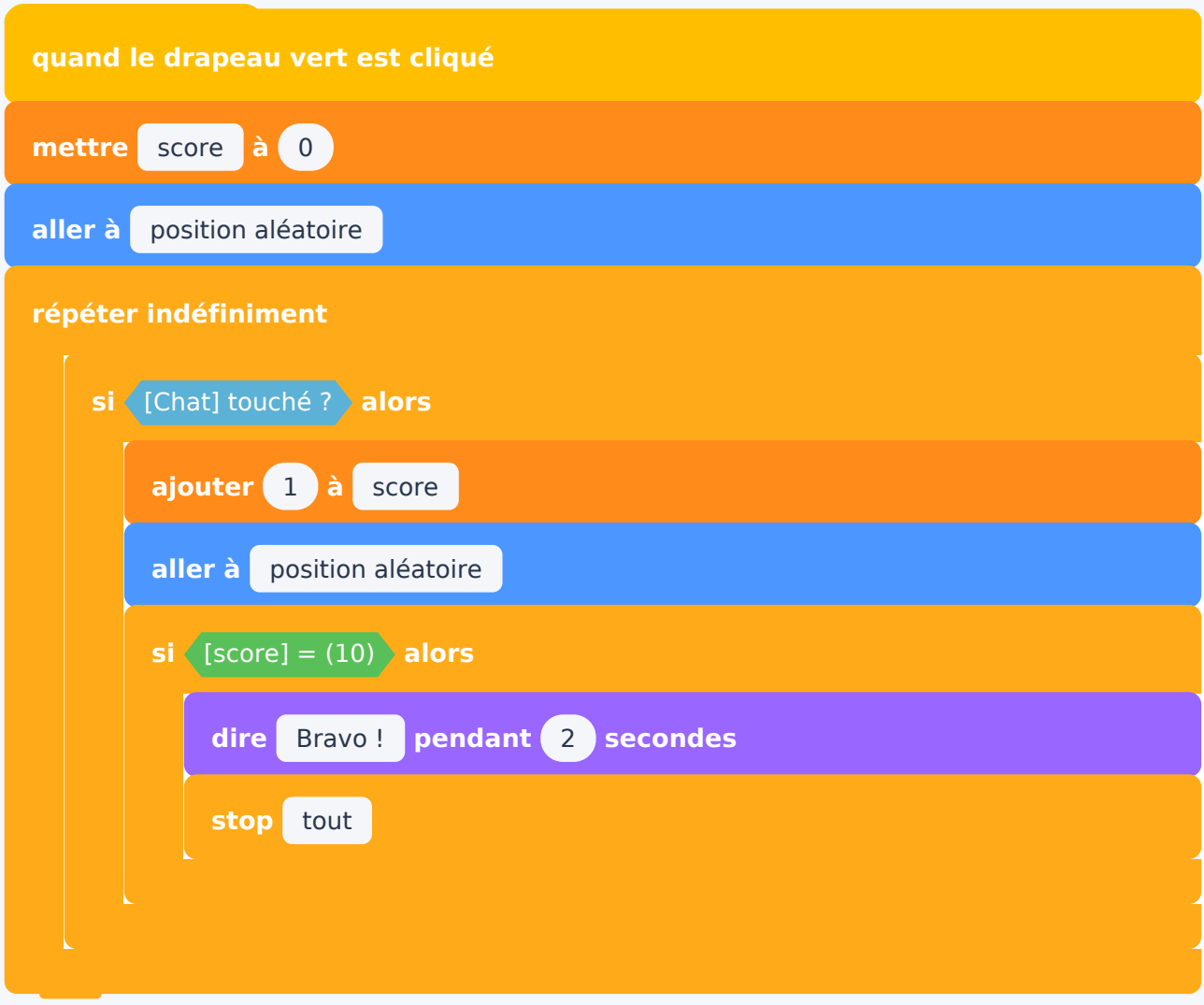
L'étoile change de place à chaque contact. Le score doit augmenter.
Enregistre une copie sous le nom 04_Attrape_les_etoiles.

Ajoute une victoire

Score · condition de fin

But : arrêter le jeu lorsque tu as attrapé dix étoiles.

Sur le lutin Étoile, remplace le script par cette version complète.



Teste et améliore

Compte les étoiles attrapées : la victoire doit arriver exactement à 10.
Change le 10 pour obtenir une partie plus courte ou plus longue.
Défi : fais perdre un point quand le Chat touche un nouveau lutin.

Choisis ton aventure

Question · réponse · choix

But : inventer une histoire qui change selon la réponse du joueur.

1. Sur le lutin Chat, construis ce script complet.



Comment trouver les blocs ?

« demander » est dans Capteurs ; « réponse » est aussi dans Capteurs.
Le bloc vert « = » est dans Opérateurs : place « réponse » à gauche.
Tape rouge à droite, puis mets tout ce test dans le losange du « si ».

Expérimente

Teste une fois avec « rouge », puis une fois avec « bleue ».
Que dit le chat si tu écris « Rouge » avec une majuscule ?
Défi : ajoute une troisième porte avec un nouveau « si ».

Enregistre : 05_Choisis_ton_aventure.