Créer un jeu de tennis

Une raquette à la souris contre une raquette contrôlée par l’ordinateur

Règle du jeu

La balle rebondit sur les raquettes et sur les bords du haut et du bas.
Quand elle sort à droite, tu marques ; à gauche, l’ordinateur marque.
Le premier à 5 points gagne.

Créer les objets

Crée les sprites Joueur, Ordinateur et Balle.
Dessine deux raquettes verticales (20 × 88) et une balle ronde (18 × 18).

Créer les variables

Pour tous les sprites : Points joueur et Points ordi.
Pour la Balle seulement : dx et dy. Affiche les deux scores sur la scène.

Bien placer les scripts

Chaque script commence par un bloc « drapeau vert ».
Les blocs décalés sont à l’intérieur du « si » ou du « répéter ».

POUR ESSAYER LE JEU DÉJÀ CONSTRUIT

Dans Scratch : Fichier → Charger à partir de votre ordinateur
→ sélectionner Tennis_Scratch.sb3, puis cliquer sur le drapeau vert.

Pour le programmer toi-même, suis les scripts des pages 2 à 5.

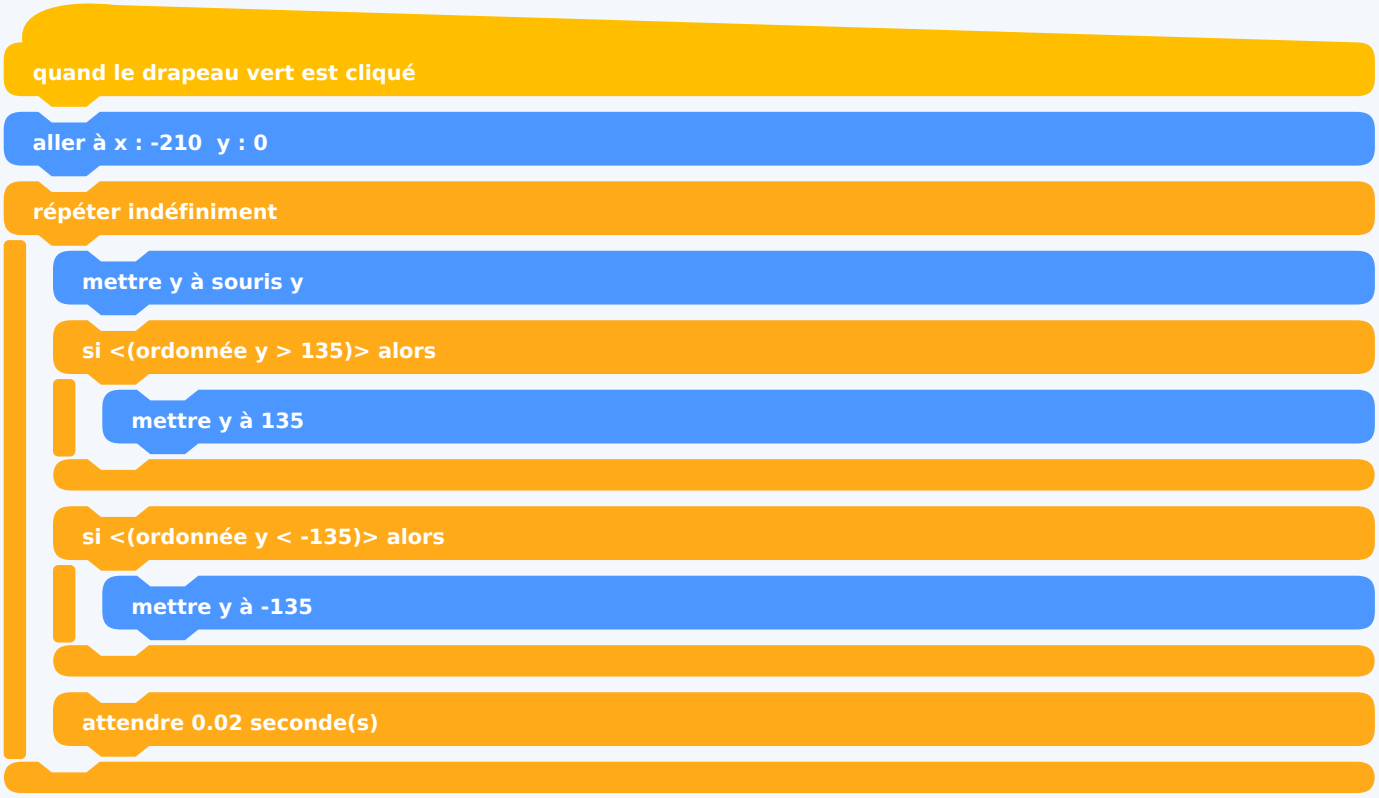
La scène et ta raquette

Mettre les points à zéro, puis suivre la souris

SCÈNE · initialiser les scores



JOUEUR · raquette bleue



Pourquoi limiter y entre -135 et 135 ?

La raquette reste entièrement visible dans le terrain.

La raquette de l’ordinateur

Elle suit la balle, mais assez lentement pour pouvoir être battue

ORDINATEUR · raquette rose

```
quand le drapeau vert est cliqué
aller à x : 210  y : 0
répéter indéfiniment
    si <(ordonnée y de Balle > ordonnée y)> alors
        ajouter 2.2 à y
    si <(ordonnée y de Balle < ordonnée y)> alors
        ajouter -2.2 à y
    si <(ordonnée y > 135)> alors
        mettre y à 135
    si <(ordonnée y < -135)> alors
        mettre y à -135
    attendre 0.02 seconde(s)
```

Régler la difficulté

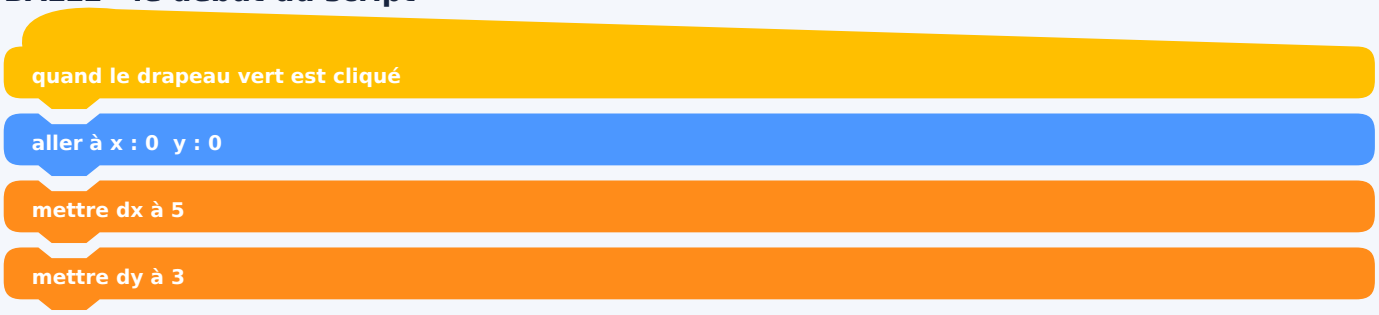
Change 2.2 en 1.5 pour un adversaire plus lent.

Change 2.2 en 3 pour un adversaire plus rapide.

Programmer la balle · début

Créer le mouvement et les rebonds sur les bords et les raquettes

BALLE · le début du script



Accroche le bloc suivant sous « mettre dy à 3 ».

DANS LE MÊME SCRIPT · début de la boucle



La boucle « répéter indéfiniment » se poursuit sur la page suivante.

Programmer la balle · fin

Ajouter les points et relancer la balle après chaque échange

SUITE À L'INTÉRIEUR DU MÊME « RÉPÉTER INDÉFINIMENT »



Teste : la balle doit repartir du centre après chaque point.