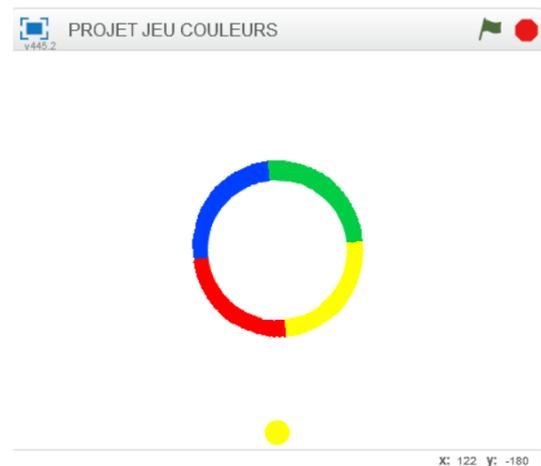


Ces couleurs me font tourner la tête!

Objectif :

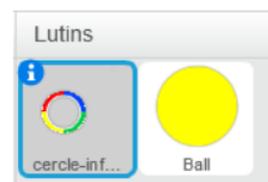
Créer un jeu ayant « au moins » les contraintes suivantes :

- Quand drapeau vert pressé, faire tourner la roue sur elle-même et mettre la balle dans une position de départ.
- La balle est inexorablement attirée vers le bas, mais monte quand on presse sur la touche « espace »
- La balle traverse la portion du disque qui a la même couleur qu'elle, sinon le jeu s'arrête.



Préparer le travail :

Comme base de travail, tu partiras du fichier « projet jeu couleurs.sb2 ». Celui-ci contient deux lutins prêts à l'usage.



A toi de jouer :

A toi de t'organiser pour que le jeu fonctionne en fin de séance.

1^{er} type d'aide :

Si tu n'as pas du tout d'idées, je te propose des éléments que tu pourrais utiliser dans ton programme. À toi ensuite de les organiser et de les compléter !

Concernant la balle : Tu peux utiliser chacun des éléments ci-dessous (n'hésite pas à les tester individuellement en changeant les paramètres pour visualiser leur action).



2^{ème} type d'aide :

<p>Programmer en parallèle :</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Cercle</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Balle</p>  </div> </div>	<p>Je remarque que quand , la roue et la balle se en x = et y =</p>
<p>S'orienter, se déplacer : (lutin balle)</p> 	<p>Je remarque que la balle</p>
<p>Pivoter : (lutin cercle)</p> 	<p>Je remarque que la roue</p>
<p>Faire tourner la roue : (lutin cercle)</p> 	<p>Je remarque que la roue</p>
<p>Tester : (lutin balle) Déplace la balle sur chaque couleur de la roue en double-cliquant à chaque fois sur l'expression ci-dessous</p> 	<p>Je remarque que</p>
<p>Tester : (lutin balle) Déplace la balle sur chaque couleur du cercle en double-cliquant à chaque fois sur l'expression ci-dessous</p> 	<p>Je remarque que</p> <p>.....</p> <p>.....</p>