

Ces couleurs me font tourner la tête!

Objectif :

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

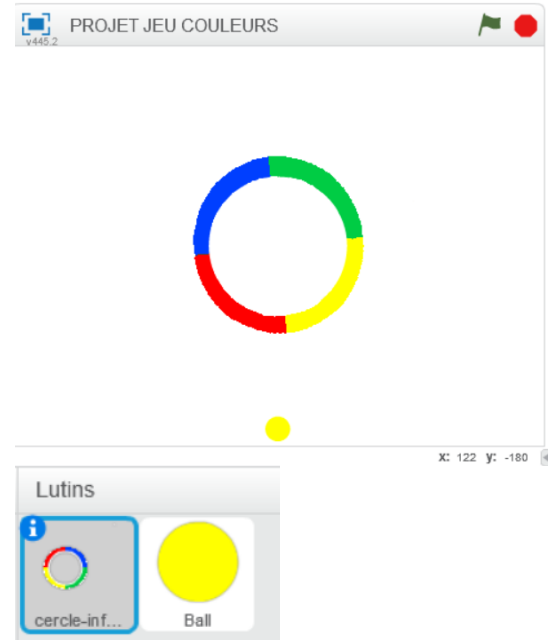
- Quand drapeau vert pressé, faire tourner la roue sur elle-même et mettre la balle dans une position de départ.
- La balle est inexorablement attirée vers le bas, mais monte quand on presse sur la touche « espace »
- La balle traverse la portion du disque qui a la même couleur qu'elle, sinon le jeu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

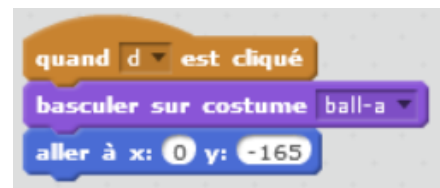
A toi de t'organiser pour que le jeu fonctionne en fin de séance.



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).



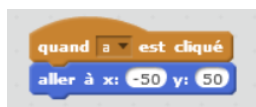
2^{ème} type d'aide :

Programmer en parallèle :

Cercle



Balle



Je remarque que quand
....., la roue et la balle
se en x = et y =

S'orienter, se déplacer : (lutin balle)



Je remarque que la balle
.....

Pivoter : (lutin cercle)



Je remarque que la roue
.....

Faire tourner la roue : (lutin cercle)



Je remarque que la roue
.....

Tester : (lutin balle) Déplace la balle sur chaque couleur de la roue en double-cliquant à chaque fois sur l'expression ci-dessous



Je remarque que

Tester : (lutin balle) Déplace la balle sur chaque couleur du cercle en double-cliquant à chaque fois sur l'expression ci-dessous



Je remarque que
.....
.....
.....