

Algorithmique et programmation

avec
SCRATCH

Le double de *Scratchy*

LA RÈGLE DU JEU

Scratchy voit dans le miroir son reflet *Scratchy 2*. *Scratchy 2* doit attraper le plus vite possible les 20 balles qui vont apparaître successivement à l'écran. Pour cela, le joueur maîtrise le mouvement de *Scratchy*, mais pas celui de *Scratchy 2* !

LE PROGRAMME

- Le miroir est une droite verticale qui passe par l'origine du repère.
- *Scratchy* est sur la scène et *Scratchy 2* est toujours son reflet exact par rapport au miroir.
- *Scratchy* se déplace en suivant le pointeur de la souris.
- Une balle apparaît aléatoirement sur la scène. À chaque balle attrapée par *Scratchy 2*, une nouvelle balle apparaît.
- Au bout de 20 balles, la partie se termine et le chronomètre est annoncé au joueur.

À toi de jouer !

