

Algorithmique et programmation

avec
SCRATCH

La zone interdite

LE PRINCIPE DU JEU

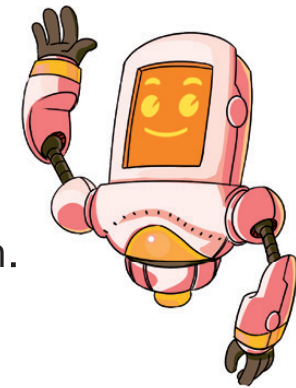
Scratchy lance une balle.

Cette balle devient rose quand son abscisse est supérieure ou égale à 100.

Chaque appui sur la barre d'espace permet de faire changer la balle de direction.

Le but du jeu est d'empêcher la balle d'aller dans la zone où elle devient rose !

À toi de jouer !



LE PROGRAMME

Scratchy est sur la scène, munie d'un repère.

Il lance la balle :

- elle part à 45° ;
- elle laisse une trace sur son trajet ;
- elle rebondit sur les bords ;
- elle change de costume selon son abscisse :
si x vérifie l'inégalité $x < 100$ la balle est bleue,
sinon elle est rose ;
- à chaque appui sur la barre d'espace, elle tourne à droite de 90°.

