

Exercice de relecture de code

Relisez la dernière version du jeu de balles <http://onvaessayer.org/cycle4?repo=balleC3> pour expliquer en français comment on joue, puis comment vous avez réalisé ce jeu, son design avec le choix des composants, puis sa programmation, avec un script par évènement. Faites comme si vous vouliez l'expliquer à un ami.

► Sur le smartphone, voilà comment jouer :

- Pour démarrer une partie :

- Pour déplacer la balle rouge :

..... Elle doit atteindre, ce qui va la faire

..... et compter À 10 points, c'est, mais si la balle rouge c'est perdu.

► Pour la réaliser le jeu, on commence par le design et le choix des composants :

➤ On a défini objets ou composants visibles à l'écran:

- un label dans lequel on affiche
- un cadre
-
-

➤ On a aussi des composants ou ressources que l'on ne voit pas à l'écran

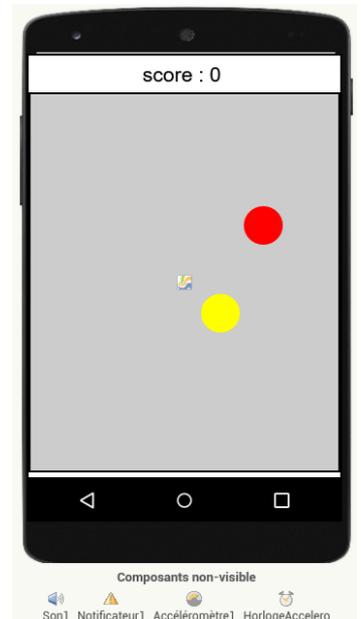
- un notificateur pour afficher des messages comme "gagné" ou "perdu"
- un composant « Son » pour
- un accéléromètre pour
- une horloge qui
chaque évènement du chronomètre nous permettra de

Les objets ont des, comme :

- la **position** x et y
- la de chaque balle
- Pour l'horloge, l' entre 2 évènements du chronomètre, par exemple 20 ou 50 millisecondes.

On peut choisir ces propriétés au moment du **design** mais on pourra aussi les modifier avec

Il y a aussi des données du jeu qui en sont pas définies dans les composants. Pour chacune de ces données on peut définir une Ici on a défini la variable avec une valeur initiale de



..... qui va changer à chaque fois que

► Après le design on est passé à la programmation ou aux blocs.

L'application est faite de petits algorithmes ou scripts dans lequel on définit la réaction à des

D'ailleurs on dit que c'est une programmation

Pour notre application, il y a évènements à traiter :

- Quand le joueurpour
- Quand l'horloge du chronomètre
- Quand la balle rouge
- Quand la balle rouge

| | |
|--|---|
| | <p>Quand on touche le cadre, démarrer partie</p> |
| | <p>Quand un bord est atteint, arrêter le jeu : perdu</p> |
| | <p>Quand balle 2 entre en collision avec la 1</p> |
| | <p>Quand le chrono se déclenche à intervalles réguliers</p> |