

## Fiche Challenge Pong

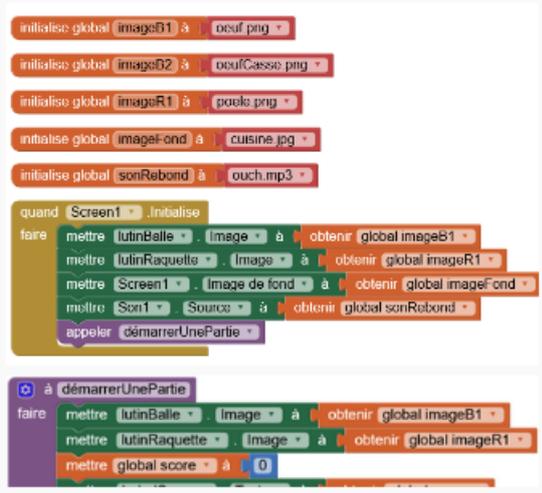
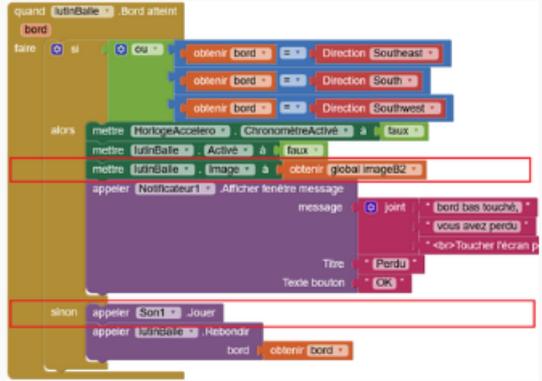
Plutôt qu'une balle et une raquette, pourquoi pas un oeuf et une balle et des sons quand la balle touche un côté ou le sol ?

Vous trouverez des images et des sons à cette adresse

<http://onvaessayer.org/cycle4/pong/resources/media> ou importer des images et des sons (au formats jpeg, png, mp3). Choisissez des images de petite taille et adaptez dans le design ou par programme leur largeur et hauteur.

Pour remplacer la balle par un œuf, il suffit de changer l'image du lutin balle, et pour remplacer la raquette par une poele il suffit de changer l'image du lutin raquette. Vous pouvez aussi changer le décor, par exemple une image de cuisine en fond d'écran.

Pour pouvoir revenir aux images initiales pendant le jeu, déclarez une variable pour les images et les sons. Essayez aussi un truc : par exemple quand l'oeuf ou la crêpe tombent par terre, l'image change, par exemple l'oeuf se casse ...

modifications	Pong
<p>Déclaration des variables,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>imageB1</b> pour l'image de départ de la balle</li> <li>• <b>imageB2</b> pour une 2<sup>e</sup> image balle</li> <li>• <b>imageR1</b> pour l'image de départ de la raquette</li> <li>• <b>imageFond</b> pour l'image de fond d'écran</li> <li>• <b>sonRebond</b> son à jouer au rebond sur les bords</li> </ul> <p>et au démarrage de l'application</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• modification des propriétés correspondantes</li> <li>• et si nécessaire, adapter la <b>largeur</b> et <b>hauteur</b></li> </ul> <p>au début de la procédure <b>démarrer une partie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• remettre les images à leur valeur en début de partie car eles peuvent avoir été modifiées.</li> </ul>	 <p>The code shows the initialization of global variables: imageB1 (oeuf.png), imageB2 (oeufCasse.png), imageR1 (poele.png), imageFond (cuisine.jpg), and sonRebond (ouch.mp3). It then sets the image of the ball and paddle, the background, and the sound source. The 'démarrerUnePartie' procedure resets the ball and paddle images and sets the score to 0.</p>
<p>Quand la balle touche un bord,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• si c'est le bord du bas :             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ modifier l'image de la balle propriété : <b>lutinBalle.image</b></li> </ul> </li> <li>• sinon             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ ajouter un son quand la balle touche un bord appeler la procédure : <b>Son1.jouer</b></li> </ul> </li> </ul>	 <p>The code handles the 'bord atteint' event for the ball. It checks if the ball hit the bottom edge. If so, it changes the ball's image to 'oeufCasse.png'. Otherwise, it plays the 'ouch.mp3' sound and calls the 'Rebondir' procedure. The 'Rebondir' procedure then changes the ball's direction based on which edge it hit (Southeast, South, or Southwest).</p>