

Projet Scratch#1

Mon nom : xxxx

Nom de mon projet : Ping Pong

Description :

J'ai d'abord réalisé le jeu Pong et un défi : faire diminuer la taille des raquettes. Mon extension personnelle est de mettre un robot qui apparaît et disparaît pour perturber les joueurs. C'est plus amusant.



Lien vers le projet réalisé

Version de Pong SANS mon extension : <https://scratch.mit.edu/projects/xxxxxxx>

Version de Pong AVEC mon extension : <https://scratch.mit.edu/projects/xxxxxxx>

Difficultés rencontrées

Pour modifier la taille des raquettes et changer leur couleur, il faut partir du test « balle touche raquette » et utiliser un message. On ne l'avait pas vu dans le cours, c'était difficile.

J'ai eu un problème sur la taille des raquettes qui deviennent trop petites. La solution est de les mettre à 100% à chaque fois qu'on appuie sur la barre d'espace

Illustration de 2 concepts : (variable ou boucle ou condition ou évènement : *2 suffisent*)

Variable :

J'ai défini la variable « tailleMini » pour chaque raquette et les empêcher de devenir trop petites. Je remets la taille à 100% à chaque clic sur barre d'espace et je vérifie la taille avec une condition avant de la réduire.



Condition (Branchement conditionnel) :

J'ai ajouté une condition avant de réduire la taille des raquettes (voir blocs ci-dessus)

Évènement

J'ai ajouté l'évènement « clic barre d'espace » pour remettre la taille à 100%

Projet pédagogique

Le jeu Pong est difficile pour des débutants. Le script de la balle est trop compliqué. Donc je commencerai par faire jouer au jeu. Ensuite discuter des personnages : les sprites

Je montrerai avec les raquettes que chaque sprite a une apparence (costume) et un comportement (scripts). Puis pour les raquettes je montrerai ...

A la fin pour voir ce qu'ils ont retenu, je leur demanderai ...

Remarques / guide pour remplir la fiche:

- La fiche peut tenir sur une page, hors projet pédagogique. Envoyez ce que vous avez, même si c'est incomplet.
- Si vous n'avez pas d'exemple de variable, boucle, ... dans votre extension, prenez un exemple dans la réalisation précédente.
- Pensez à documenter la page projet de votre jeu, pour que les visiteurs sachent comment jouer : par exemple



- Pour extraire des images (non obligatoire), vous pouvez utiliser un outil de capture d'écran ou la touche « printscreen » et le logiciel « paint » dans lequel vous collerez la copie d'écran pour sélectionner la partie utile.