

CODING
CLUB

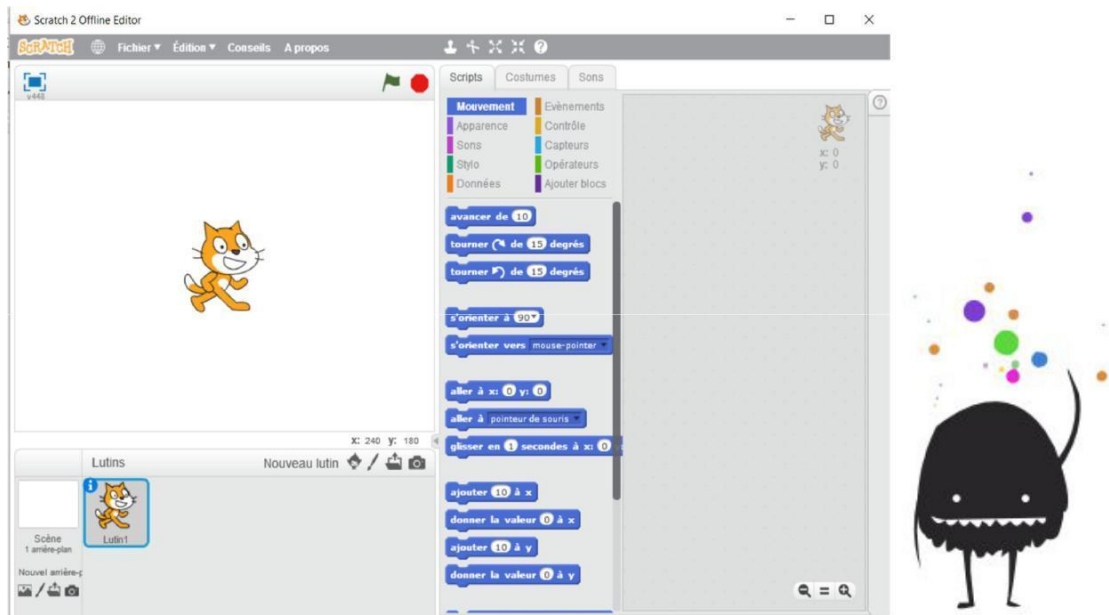
Découverte
& apprentissage
du code

{ EPITECH. }
L'ÉCOLE DE L'INNOVATION ET DE
L'EXPERTISE INFORMATIQUE

Les
< *Voyageurs*
DU **CODE** />

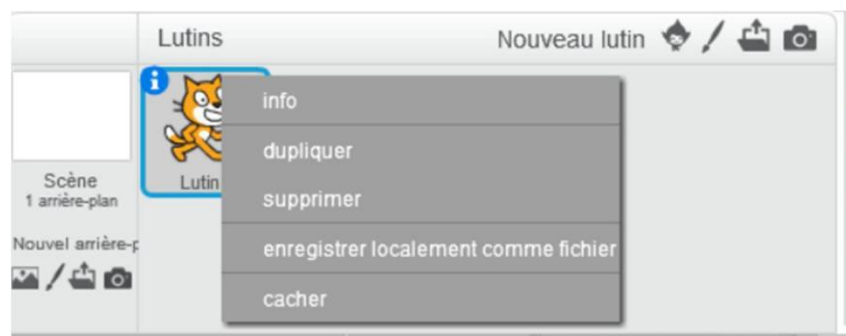
Tape Taupe Scratch

Lancez Scratch, vous tombez sur cette interface:



Pour commencer nous devons supprimer le lutin existant:

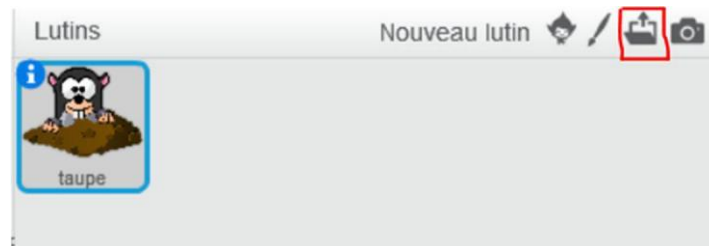
Cliquez-droit sur le lutin:



Enregistrez cette image sur le pc: (cliquez droit et enregistrer l'image sous) :



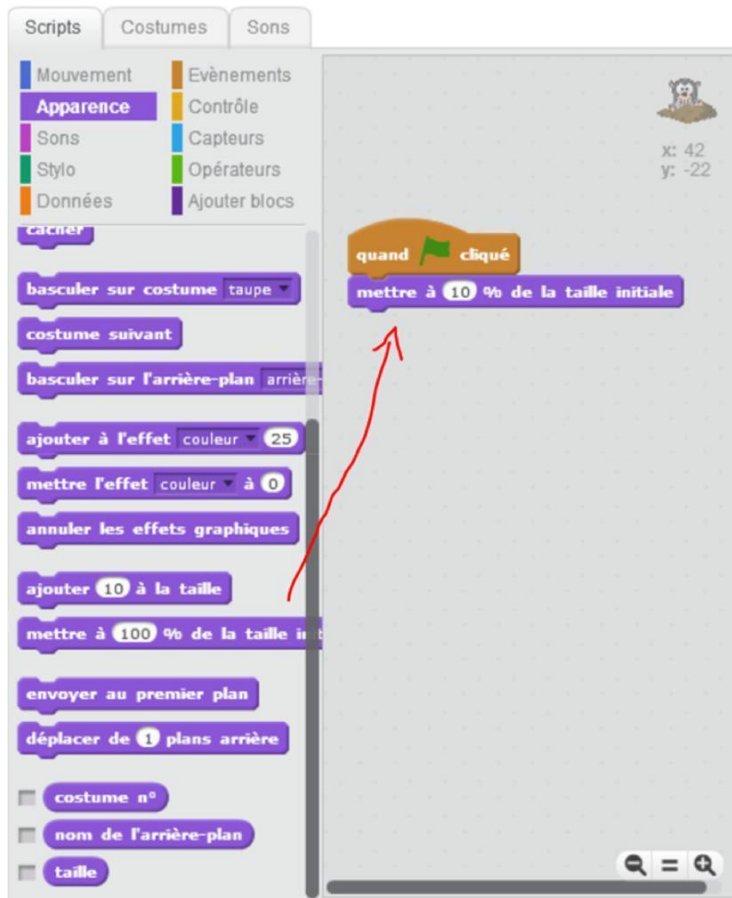
Puis ajoutez-le à Scratch:



Nous allons maintenant réduire la taille de la taupe qui est très grande.



Il faut donc glisser les blocs dans la zone de script:

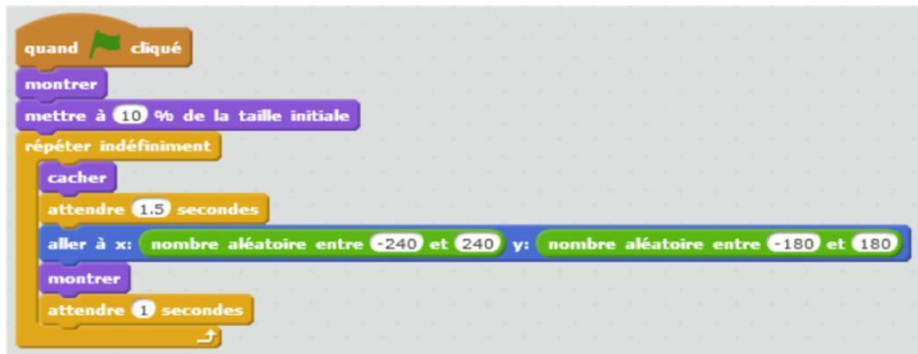


Il ne faut pas oublier de changer la valeur dans le bloc violet, mettre 10% et cliquez sur le drapeau vert.

Maintenant nous voulons que la taupe se déplace toute les 1.5 secondes n'importe où sur l'écran, pour cela nous ajoutons une boucle répéter indéfiniment, un **contrôle** d'attendre 1.5 secondes et un **mouvement** afin d'utiliser les nombres aléatoires dans **opérateurs**, faire comme ce qui suit:



Mais pour le moment il n'y a pas d'action lorsqu'on clique dessus ou non, et il se déplace sans se cacher. Occupons-nous de l'apparition/la disparition de la taupe, faire comme ceci: N'oubliez pas de tester en cliquant sur le drapeau vert.



Pour la suite nous aurons besoin d'un score, ajoutez une variable appelée score dans **données**:



Et ajoutez dans le script ceci:



Mais quand on arrête le jeu nous avons toujours l'ancien score, pour le remettre à 0, il suffit de placer le bloc



juste après le bloc de départ



Et voilà votre premier jeu est fini !!!

(Si vous avez fini en avance personnalisez votre jeu selon vos goûts).

Les
< *Voyageurs*
DU **CODE** />



ALSACE DIGITALE
CONSTRUIRE L'ÉCOSYSTÈME NUMÉRIQUE EN ALSACE

en partenariat avec :

EPITECH.
L'ÉCOLE DE L'INNOVATION ET DE
L'EXPERTISE INFORMATIQUE