

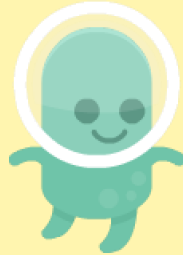
Coder un jeu avec

SCRATCH

La clé des champs



Descriptif rapide



Dans cet univers de jeu, il y a 14 lutins.

Attention ! Vous n'avez pas de code à écrire pour l'échelle, le sol, ni les 2 plates-formes.

Le jeu est simple : l'extraterrestre vert (joueur) doit aller chercher la clef sur la plate-forme pour ouvrir la porte. Il doit éviter les boules de feu envoyées par la bernacle, l'abeille et ne pas toucher aux pointes.

Ce que vous devez coder

- **Les déplacements de l'extraterrestre** : avec les 4 flèches et la barre espace pour sauter. Il peut monter et descendre de l'échelle. Attention à bien gérer les costumes.



- **Les déplacements de l'abeille** : son vol est aléatoire. L'extraterrestre perd une vie quand il est touché.



- **Bernacle et boule de feu** : La bernacle se déplace horizontalement (il suit l'Extraterrestre) et lance des boules de feu de façon régulière. La boule de feu se déplace vers le haut. L'extraterrestre perd une vie quand il est touché.

- **Les vies (cœur)** : L'extraterrestre perd une vie s'il est touché par la boule de feu ou par l'abeille ou lorsqu'il touche les pointes.

- **La clef** : Elle disparaît lorsque l'extraterrestre la touche.



- **La porte** : Elle s'ouvre lorsque l'extraterrestre la touche uniquement s'il a pris la clef.

- **Fin de jeu** : La partie est gagnée si la porte est ouverte, perdue si l'extraterrestre a perdu ses 2 vies.

Bon code !

