

Coder un jeu avec

SCRATCH

L'odyssée de l'espace



Descriptif rapide

Dans cet univers de jeu, il y a 10 lutins à utiliser : 1 fusée, 2 lasers (vert et rouge), 1 explosion, une météorite, une soucoupe volante, un lutin « bonus », une étoile (pour les vies), un lutin de texte et lutin de son qui contient des sons que vous pouvez utiliser. Les déplacements de la fusée sont déjà codés, vous n'avez pas à les modifier.

Le jeu est simple : le joueur (la fusée) doit détruire la météorite (elle doit être touchée 3 fois) puis la soucoupe volante (elle doit être touchée 5 fois). Mais la soucoupe volante se défend !

Ce que vous devez coder

Attention : l'épreuve est courte et vous n'aurez probablement pas le temps de tout programmer. Vous devez rapidement obtenir un jeu qui soit jouable même si tout n'est pas codé.

- **Le tir de fusée :** quand le joueur appuie sur la barre espace, le laser vert est tiré.
- **Les vies de la fusée :** elle possède 3 vies au début du jeu. À chaque fois qu'elle est touchée par la météorite ou le laser rouge (tir de la soucoupe volante), elle perd une vie. Les vies sont matérialisées à l'écran par les étoiles.



- **Les déplacements de la météorite :** elle se déplace en ligne droite et rebondit sur les bords de l'écran. Au départ, son orientation est aléatoire.
- **La destruction de la météorite :** si elle est touchée 3 fois par le laser vert, elle explose.

- **Les déplacements de la soucoupe volante :** elle apparaît lorsque la météorite est détruite et elle se déplace de façon aléatoire.



- **Les tirs de la soucoupe volante** : elle tire après un temps aléatoire court vers la fusée. Le laser rouge doit être utilisé.
- **La destruction de la soucoupe volante** : si elle est touchée 5 fois par le laser vert, elle explose et la partie est gagnée.
- **Les explosions** : quand la fusée, la météorite ou la soucoupe volante explose, c'est le lutin « explosion » qui doit être utilisé.
- **Les bonus** : la croix rouge permet de gagner une vie, le bouclier empêche de perdre des vies pendant 5 secondes et l'éclair enlève une vie à l'adversaire (météorite ou soucoupe volante). Ils apparaissent au bout d'un temps et dans une position aléatoires.
- **Fin de jeu** : La partie est gagnée si la soucoupe volante explose et perdue si la fusée est détruite.



Bon code !

