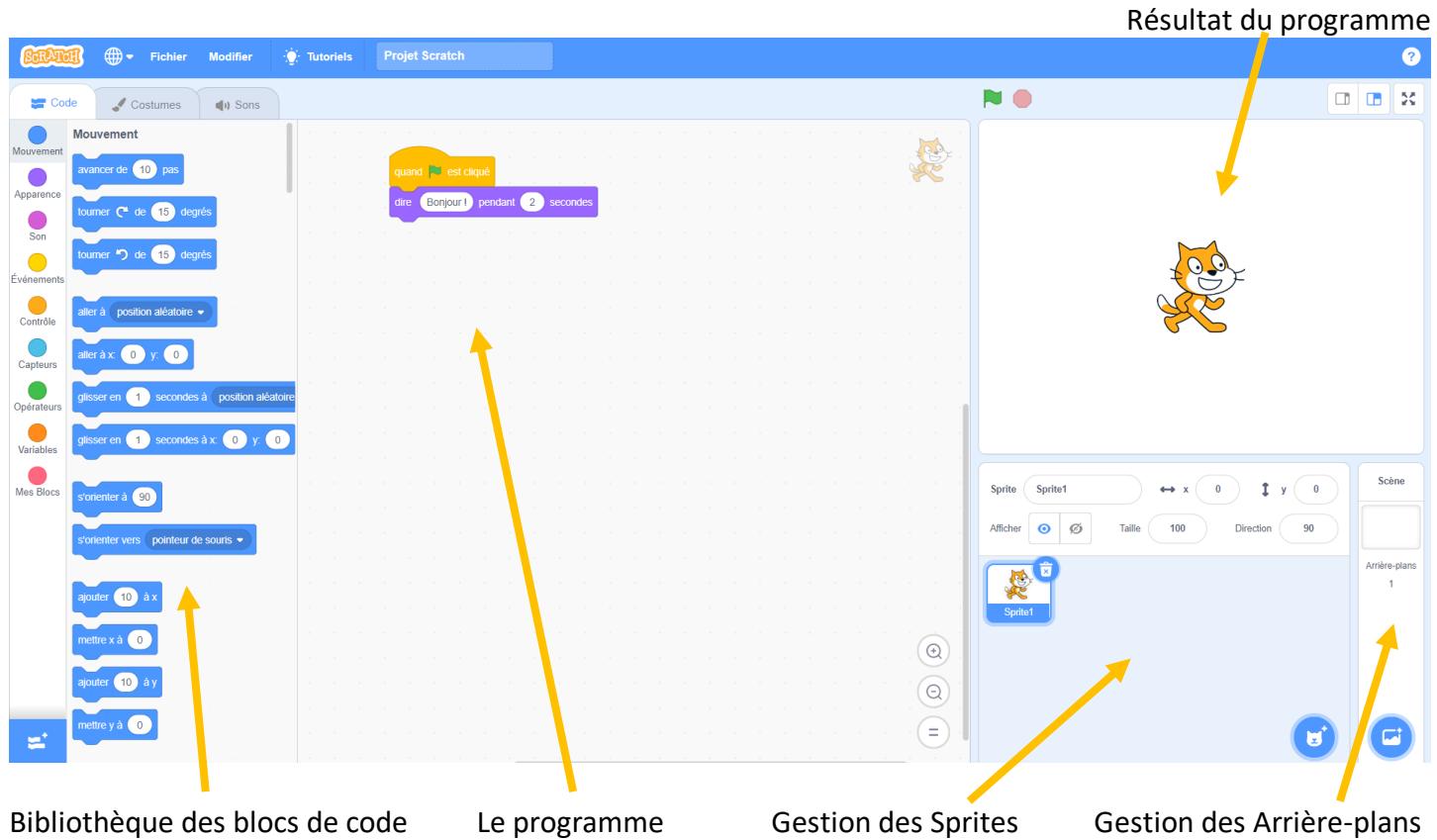


Technologie 3ème	PARTIE 5 : PROGRAMMATION	NOM : Prénom : Classe : Date :
Activité 4 : Programmation d'un jeu de voiture avec Scratch		

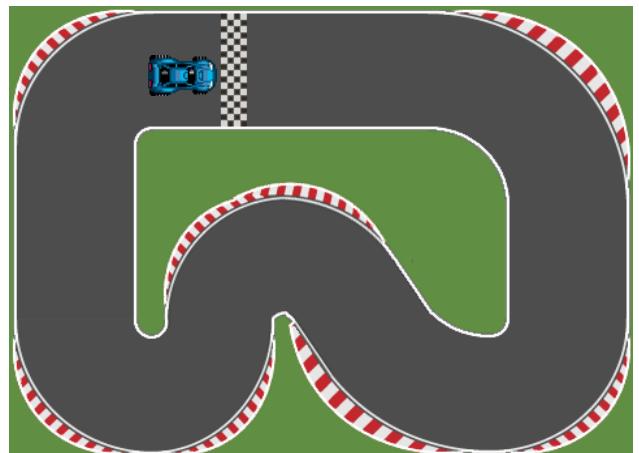
Rappel : le logiciel de programmation Scratch :



Travail à faire :

À l'aide des éléments graphiques fournis, réalise un jeu de course dont voici le cahier des charges :

- Position initiale** : la voiture doit **démarrer juste à gauche de la ligne de départ** en étant **orientée à l'horizontale vers la droite** comme sur l'image ci-contre.
- Le joueur doit utiliser :
 - la barre d'espace pour **faire avancer sa voiture**,
 - la flèche gauche pour **la faire tourner à gauche**,
 - la flèche droite pour **la faire tourner à droite**,
- Les vitesses pour avancer et tourner doivent être raisonnable afin que le jeu soit **suffisamment maniable mais aussi suffisamment « rapide »**.
- Lorsque la voiture **touche une bordure blanche**, elle doit **revenir au début**, dans sa **position initiale** (voir 1).
- Les commandes doivent être fluides** : il faut pouvoir appuyer sur plusieurs touches en même temps sans que la voiture ne s'arrête. Par exemple : avancer tout en tournant à droite ou à gauche.
- Un **compteur d'accident** doit être initialisé à **0** en **début de partie** et **augmenter de 1 dès que la voiture touche une bordure blanche**.



Si tu as fini plus tôt :

À toi d'améliorer le jeu grâce à tes idées...