

Les fraises contre-attaquent!



1. Accédez à [MakeCode Arcade](#)

2. Créez un nouveau projet



3. Nommez votre projet et suivez les instructions ci-dessous

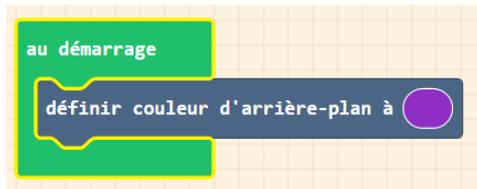
Créer un projet 🍌

Donnez un nom à votre projet.

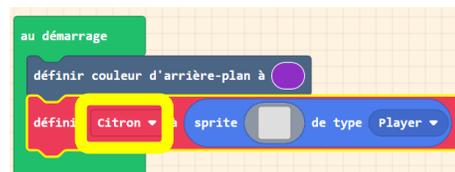
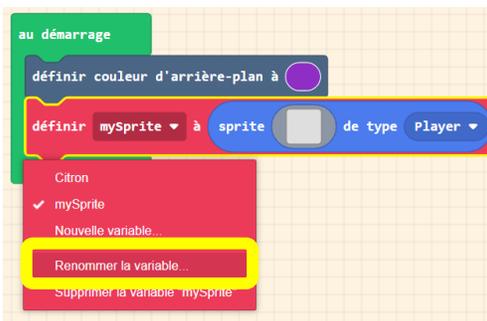
[> Options de code](#)

Créer ✓

- Ouvrez le tiroir **Scène** de la boîte à outils et glissez le bloc **définir couleur d'arrière-plan à** dans le bloc **au démarrage** de votre espace de travail. Dans le bloc **définir couleur d'arrière-plan à**, cliquez sur l'ovale gris pour ouvrir la palette des couleurs, puis sélectionnez une couleur d'arrière-plan.



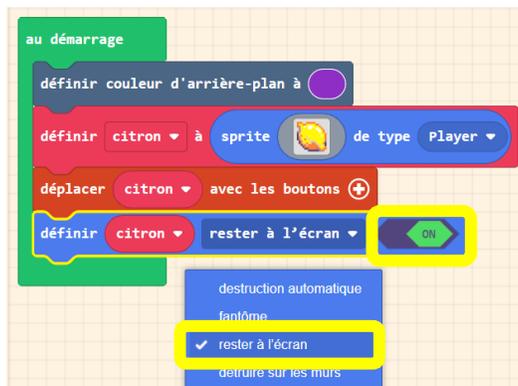
- Ouvrez le tiroir **Sprites** et faites glisser le premier bloc **définir mySprite** dans le bloc **au démarrage** de votre espace de travail. Cela va créer un nouveau personnage **Player** pour votre jeu. Si vous voulez, vous pouvez renommer la variable **mySprite** par le mot **citron**.



6. Cliquez ensuite sur la case grise et sélectionnez le citron depuis la Galerie. Ouvrez maintenant le tiroir **Contrôleur** dans la boîte à outils et glissez le bloc **déplacer mySprite avec les boutons** après le bloc **définir mySprite**. Ceci vous permettra de déplacer votre **Sprite Player** (le citron) dans l'écran avec les flèches du clavier ou la manette du simulateur de jeu.



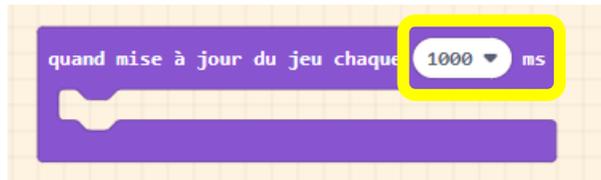
7. Pour empêcher le citron de sortir de l'écran, prenez un bloc **définir mySprite destruction automatique** et remplacez son état par **rester à l'écran**. Activez maintenant le commutateur à la position « On »



8. Pour démarrer le compte à rebours à chaque début de partie, ouvrez le tiroir **Info** de la boîte à outils et glissez le bloc **démarrer compte à rebours** dans le bloc **au démarrage** de l'espace de travail et entrez le nombre de secondes que vous voulez allouer au joueur. Nous allons également établir le score de départ avec le bloc **définir score à** avec une valeur de 100 points.



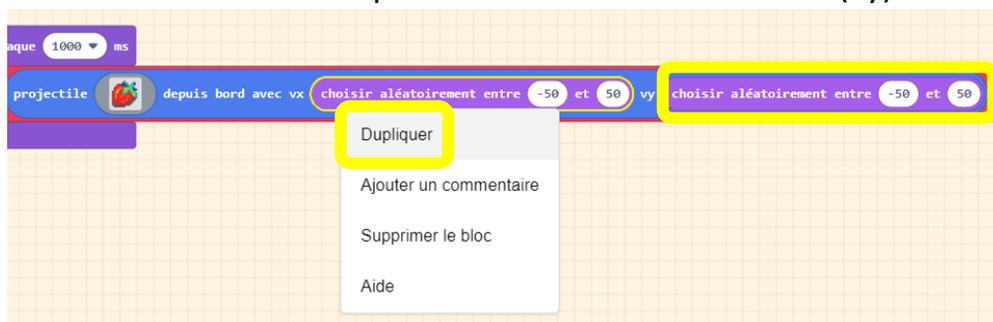
9. Trouvez le bloc **quand mise à jour du jeu chaque 500 ms** dans le tiroir **Jeu** et glissez-le n'importe où dans l'espace de travail. Utilisez le menu déroulant pour modifier le temps à 1 seconde (1000 millisecondes (ms)).



10. Trouvez le bloc **définir projectile à projectile depuis bord** dans le tiroir **Sprites**. Prenez-le et placez-le dans **quand mise à jour du jeu chaque 1000 ms** et ajoutez une image de fraise depuis la Galerie. Ce bloc fera en sorte que les fraises vont sortir du pourtour de l'écran.



11. Allez chercher le bloc **choisir aléatoirement entre 0 et 10** dans le tiroir **Maths** et placez-le dans la variable bord (vx). Changez la première valeur pour -50 et la deuxième valeur pour 50. Dupliquez ce bloc avec le clic droit de la souris et placez-le dans la variable bord (vy).



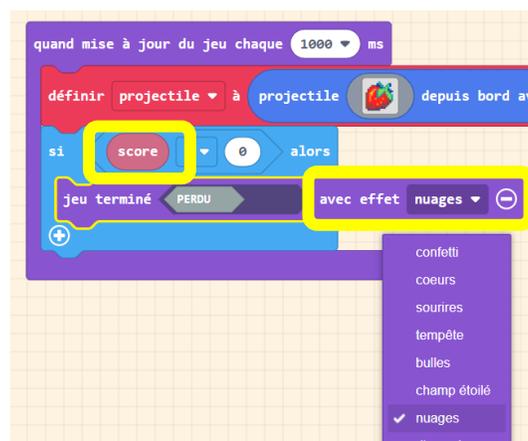
12. Nous allons ajouter une condition qui fait en sorte que la partie se termine si le citron est touché trop souvent par les fraises et qu'il perd ses 100 points du départ. Trouvez le bloc avec la condition **si alors** depuis le tiroir **Logique** et placez-le sous **quand mise à jour du jeu**.



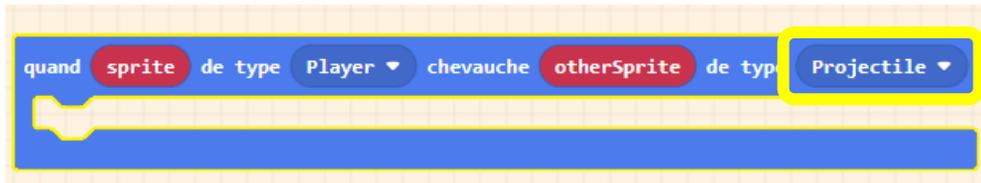
13. Ouvrez le tiroir **Logique** et remplacez « vrai » par « $0 < 0$ » dans la condition.



14. Ouvrez le tiroir **Info** de la boîte à outils et glissez le bloc **score** à la place de la première valeur 0 de la condition. Ouvrez ensuite le tiroir **Jeu** et glissez le bloc **jeu terminé perdu** à l'intérieur de la condition. Cliquez sur le (+) pour sélectionner une animation de fin de jeu.



15. Ouvrez le tiroir **Sprites** de la boîte à outils et glissez le bloc **quand sprite chevauche** sur l'espace de travail (vous pouvez le placer où vous voulez). Dans le bloc **quand sprite chevauche**, cliquez sur le second type **Player** après **otherSprite** pour ouvrir le menu. Sélectionnez **Projectile** comme type.



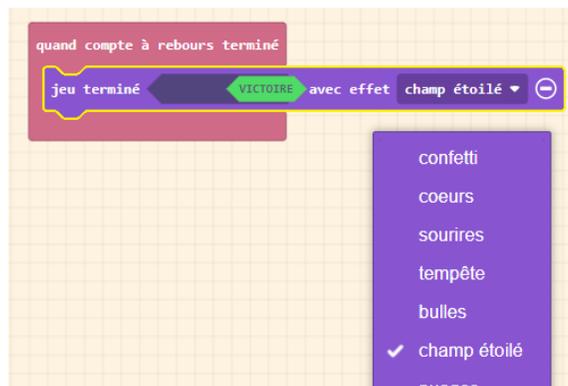
16. Ouvrez le tiroir **Sprites** de la boîte à outils et glissez le bloc **mySprite commencer effet spray** à l'intérieur du bloc **quand sprite chevauche**. Si nécessaire, changez la variable **mySprite** pour **Citron**. Cliquez ensuite sur l'icône (+) pour agrandir le bloc et définissez le temps de l'effet à 200 ms.



17. Ouvrez le tiroir **Info** de la boîte à outils et glissez le bloc **modifier le score** dans le bloc **quand sprite chevauche** et mettez la valeur à -1. Maintenant, lorsqu'une fraise chevauche (touche) le **Sprite Citron**, les points vont diminuer.



18. Ouvrez le tiroir **Info** de la boîte à outils et glissez le bloc **quand compte à rebours terminé** à rebours terminé n'importe où dans l'espace de travail. Ouvrez ensuite le tiroir **Jeu** et glissez le bloc **jeu terminé victoire** à l'intérieur de la condition et sélectionnez un effet parmi les choix du menu déroulant. Ceci fera en sorte qu'un message de victoire sera affiché s'il reste des points au score après le temps alloué.



Notre jeu est maintenant terminé! Serez-vous en mesure de survivre à l'attaque des fraises?!

