

Exercice cycle 4 « Créer un jeu »

Niveau 1.

Programmer un jeu de course avec une voiture dirigée avec les flèches, pouvant accélérer, tourner à gauche ou à droite et ralentir. Elle doit parcourir le circuit (un ou plusieurs tours) le plus rapidement possible sachant que si la voiture sort de la piste elle retourne sur la ligne de départ.

Créez votre circuit en utilisant « dessiner un nouvel arrière plan »

Niveau 2.

Programmer un jeu de course sur 2 niveaux avec une voiture dirigée avec les flèches, pouvant accélérer, tourner à gauche ou à droite et ralentir. Elle doit parcourir 2 tours du circuit au premier niveau puis 3 tours au second en changeant de circuit le plus rapidement possible sachant que si la voiture sort de la piste elle retourne sur la ligne de départ. Ajouter des obstacles sur le second niveau. Si la voiture touche l'obstacle elle s'immobilise pendant 2 secondes avant de repartir. Si le circuit est réalisé en moins de 2 min, alors le joueur passe au niveau supérieur sur un nouveau circuit.

Créez votre circuit en utilisant « dessiner un nouvel arrière plan ».

Niveau 3.

Deux barres alignées se déplacent de gauche à droite. La chauve-souris vole en descendant progressivement. Le joueur commande à la chauve-souris de remonter en appuyant sur une touche, afin qu'elle passe entre les deux barres. Compter le nombre de fois où la chauve-souris passe entre les 2 barres.

