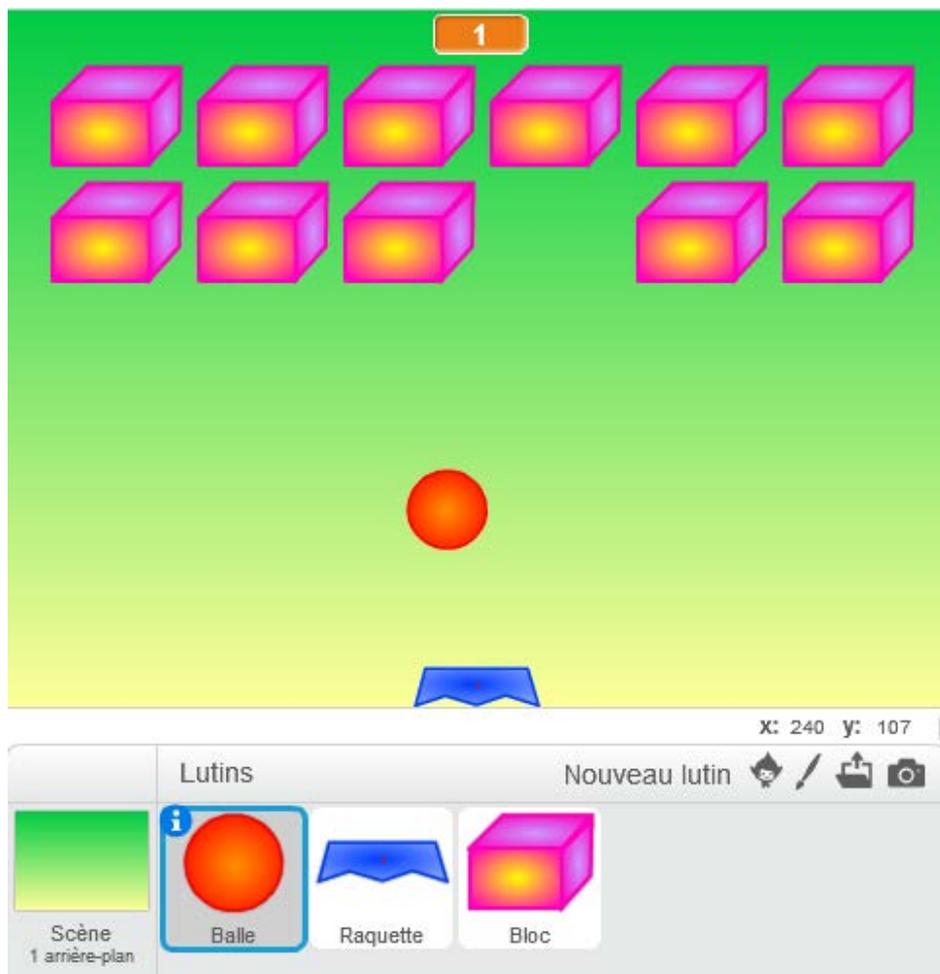


Session 18 – Casse-brique



Dans ce jeu nous avons deux rangées de 16 blocs, que nous devons détruire à l'aide de la balle. La balle est envoyée par la raquette. Si la balle touche le sol, la partie est perdue. La balle peut rebondir sur les côtés.

Étape 1 : Début du jeu

Le jeu démarre lorsqu'on clique sur le drapeau.

La raquette

- se place en $x = 0$ $y = -170$.
- prend 25% de sa taille initiale

La balle

- se place en $x = 0$ $y = -100$.
- prend 20% de sa taille initiale
- s'oriente à une valeur aléatoire entre -45 et 45
- met le score à 0.

Le bloc

- se place en $x = -300$ $y = 120$.
- prend 30% de sa taille initiale
- se cache

Étape 2 : Déplacer la raquette

La raquette se déplace à droite et à gauche à l'aide des flèches droite et gauche.

Elle rebondit si elle touche un bord.

Étape 3 : Créer les deux rangées de blocs

Dans chaque rangée, les blocs sont espacés de 75 pas.

Les rangées sont espacées de 60 pas.

Les blocs sont créés par clonage du lutin « Bloc »

Étape 4 : Que fait un bloc ?

Chaque bloc attend que la balle le touche.

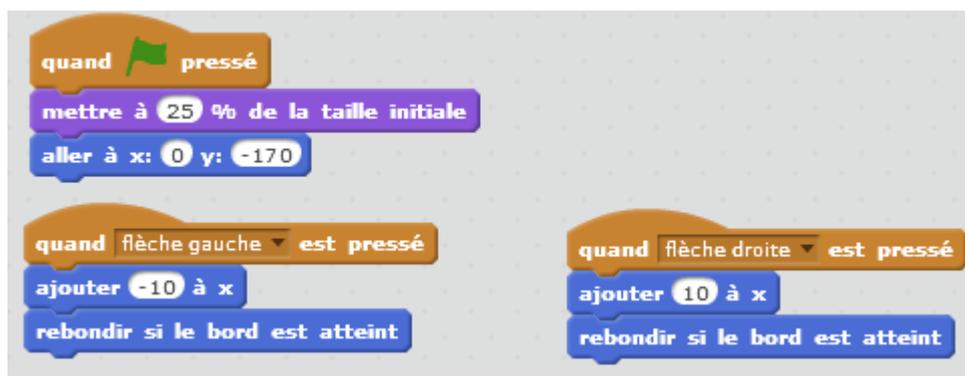
Lorsque la balle le touche, il incrémente le score et se détruit.

Étape 5 : Que fait la balle ?

Dans une boucle infinie

- elle avance de 5 et rebondit si un bord est touché
- si un bloc est touché, elle tourne à gauche d'un nombre aléatoire de degrés pris entre 160 et 200
- si la raquette est touchée, elle change d'orientation : elle s'oriente à un nombre compris entre - 45 et 45.
- si elle touche le sol elle affiche « Perdu » et arrête tout.
- si le score est arrivé à 12 (tous les blocs sont détruits), elle affiche « Gagné ! » et arrête tout.

Script de la raquette



Script des blocs



Script de la balle

