

Thomas Dehon **Le but de cette activité est de créer un jeu qui pourra servir aux plus jeunes pour apprendre à repérer un point à l'aide de ses coordonnées.**

La règle du jeu

Le joueur doit trouver un sous-marin qui se cache dans la scène, à l'aide de ses coordonnées.

Le fichier de départ

Ouvre le fichier "jeu_sous_marin_fichier_depart.sb2" fourni par ton professeur.

Tu y trouveras :

- le fond d'écran avec le repère de base et les différentes bouées (balles jaunes) ;
- le lutin avec ses deux costumes : la bouée et le sous-marin ;
- les variables "x", "y" et "score" qui te serviront.

Le programme

- La scène est munie d'un repère composé de bouées disposées toutes les 50 unités.
- Au départ, le sous-marin a un costume identique aux bouées ; il se positionne en (0;0), puis il choisit au hasard sa nouvelle position et indique les coordonnées correspondantes.
- Le joueur clique sur la bouée derrière laquelle il pense que le sous-marin est caché :
 - si c'est la bonne bouée, le joueur marque un point et le sous-marin apparaît avant de se cacher à nouveau ;
 - sinon, le joueur perd un point et propose une autre bouée.

Le coin des aides

Les blocs susceptibles d'être utilisés

quand  est cliqué

quand ce lutin est cliqué

mettre nom variable ▾ à 0

ajouter à nom variable ▾ 1

x

y

basculer sur le costume nom du costume

dire pendant 2 secondes

aller à x : 0 y : 0

nombre aléatoire entre et

regroupe

×

Tu devras sûrement modifier les informations à l'intérieur de ces blocs et peut-être même les imbriquer !

Tu ne sais pas par où commencer ? Voici les étapes que tu devras créer indépendamment.

L'initialisation du jeu Cette étape concerne le **lutin**.

Au départ, le sous-marin :

- a un costume identique aux bouées ;
- se positionne en (0;0) ;
- explique le but du jeu.

Le déplacement du sous-marin Cette étape concerne le **lutin**. Le joueur clique sur la bouée derrière laquelle il pense que le sous-marin est caché. Si c'est la bonne bouée :

- le joueur marque un point ;
- le sous-marin apparaît et félicite le joueur ;
- le sous-marin choisit au hasard sa nouvelle position et indique les coordonnées correspondantes ;
- le sous-marin se cache !

La perte éventuelle de points Cette étape concerne la **scène**. Si le joueur ne trouve pas le sous-marin, il perd un point et propose une autre bouée.

Pour aller plus loin ... Si tu as tout terminé, tu peux essayer :

- d'ajouter un compte à rebours : dans ce cas, il faut trouver le maximum de fois la balle en un temps limité (par exemple, 60 secondes) ;
- de faire réaliser une petite animation au sous-marin lorsqu'il est trouvé ;
- de faire preuve de créativité en ajoutant une nouvelle règle au jeu !