

Coder un jeu avec

SCRATCH

Duel dans le cosmos

Descriptif rapide

Dans cet univers de jeu, il y a 7 lutins à utiliser : 2 astronautes (blanc et orange), 2 lasers (vert et rouge), 1 explosion, un lutin de texte et 2 de chiffres. Les déplacements de l'astronaute blanc sont déjà codés, vous n'avez pas à les modifier. Pour l'astronaute orange, il y a aussi une base pour les déplacements qu'il faudra compléter.

Le jeu est simple : le joueur (astronaute blanc) doit tirer sur l'astronaute orange sans se faire tirer dessus par celui-ci.

Ce que vous devez coder

- **Le tir de l'astronaute blanc** : quand le joueur appuie sur la barre espace, le laser vert est tiré. Pensez aux costumes de l'astronaute.
- **Le tir de l'astronaute orange (IA)** : le laser rouge est tiré de façon aléatoire. Pensez aux costumes de l'astronaute.
- **L'explosion** : quand un des deux astronautes est touché, il explose.
- **Les scores** : à chaque fois qu'un l'astronaute touche l'autre, il marque 1 point. Utilisez les lutins chiffres.
- **Les niveaux de difficulté** : si le joueur arrive à 5 points, le niveau de difficulté augmente... à vous d'imaginer comment.
- **Fin de jeu** : Lorsque l'un des deux astronautes arrive à 10 points, la partie est finie.

Bon code !

