

# Coder un jeu avec

## SCRATCH

### Flappy Piggy

#### Descriptif rapide



Dans cet univers de jeu, il y a 8 lutins à utiliser : Piggy, le cochon ailé qui sera dirigé par le joueur ; des tuyaux (un seul lutin) ; deux lutins « sol » ; un lutin « Play » ; deux lutins « chiffres » pour afficher le score ; un lutin texte « Game over ». Chaque lutin contient les 4 sons à disposition pour ce jeu. Le jeu à créer est simple à jouer, mais assez technique à coder : Piggy doit passer entre les tuyaux sans les percuter.

#### Ce que vous devez coder

- **Début du jeu** : le jeu commence (et les lutins apparaissent) lorsque le joueur clique sur le lutin « Play » ou presse la barre espace.
- **Les déplacements de Piggy** : Piggy ne se déplace que de haut en bas (les décors se déplacent horizontalement). Lorsque le joueur appuie sur la barre espace, Piggy monte. Lorsque la barre espace est lâchée, il descend. Mais attention, cette descente ne doit pas se faire trop rapidement sinon le jeu est injouable : il faut que le mouvement vers le bas soit accéléré au début de la descente. Lorsque Piggy heurte un tuyau, il cesse de battre des ailes et chute au sol, la tête la première.
- **Le battement d'ailes de Piggy** : Piggy vole, il doit battre des ailes en permanence (sauf quand il s'assomme contre un tuyau).
- **Les animations des tuyaux** : le premier tuyau met 2 ou 3 secondes avant d'arriver. Ensuite, pendant le jeu, les tuyaux se déplacent de la droite vers la gauche (ils apparaissent à droite et disparaissent lorsqu'ils arrivent à gauche de l'écran). Le mouvement s'arrête lorsque Piggy chute. Leur position verticale est aléatoire ainsi que leur fréquence. Il faut utiliser des clones...
- **Le défilement du sol** : pour donner l'impression de mouvement, le sol se déplace en permanence de la droite vers la gauche (scrolling) à la même vitesse que les tuyaux. Le mouvement s'arrête lorsque Piggy chute.
- **Le score** : Chaque fois qu'un tuyau est franchi, le joueur marque un point. Le score (jusqu'à 99 est affiché grâce aux deux lutins « chiffres ».
- **Fin de partie** : Lorsque Piggy chute, le message « gameover » apparait et tous les mouvements sont stoppés.

Bon code !

