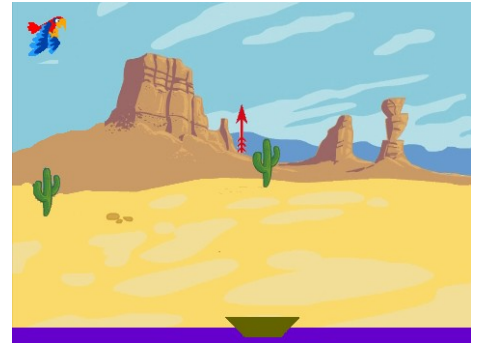


## Situation :

Un concepteur de jeux vidéos a commencé à programmer une version moderne du jeu de Pong, premier jeu vidéo à connaître un succès populaire dans les années 1970.

Son fichier a été déposé à l'adresse suivante :

*P / Documents en consultation / Maths / Pong\_Chasse.sb*



Trois objets (Bateau, Oiseau et Flèche) sont placés sur la scène du jeu.

Pour chaque objet un début de script a été écrit.




**Votre travail consiste à modifier les scripts des objets pour rendre le jeu fonctionnel et intéressant.**

Le cahier des charges n'autorise pas l'importation d'autres objets sur la scène.

A la fin de la séance, vous déposerez votre fichier dans *P / devoirs à rendre*

## Synthèse : un exemple commenté possible

### Script de la flèche

```
quand  pressé
  aller à x: 0 y: 0
  pointer en direction 0
  répéter indéfiniment
    avancer de 10 pas
    rebondir si le bord est atteint
    si Oiseau touché?
      dire Gagné ! L'oiseau est touché. pendant 2 secondes
      arrêter tout
    si Bateau touché?
      pointer en direction nombre aléatoire entre -45 et 45
    si couleur touchée?
      dire Perdu ! La flèche est tombée à l'eau. pendant 2 secondes
      arrêter tout
```

### Script de l'oiseau

```
quand  pressé
  aller à x: -200 y: 150
  basculer sur le costume costume1
  répéter indéfiniment
    costume suivant
    attendre 0.2 secondes
    avancer de 10 pas
    rebondir si le bord est atteint
```



Seul le retournement gauche-droite est autorisé.