

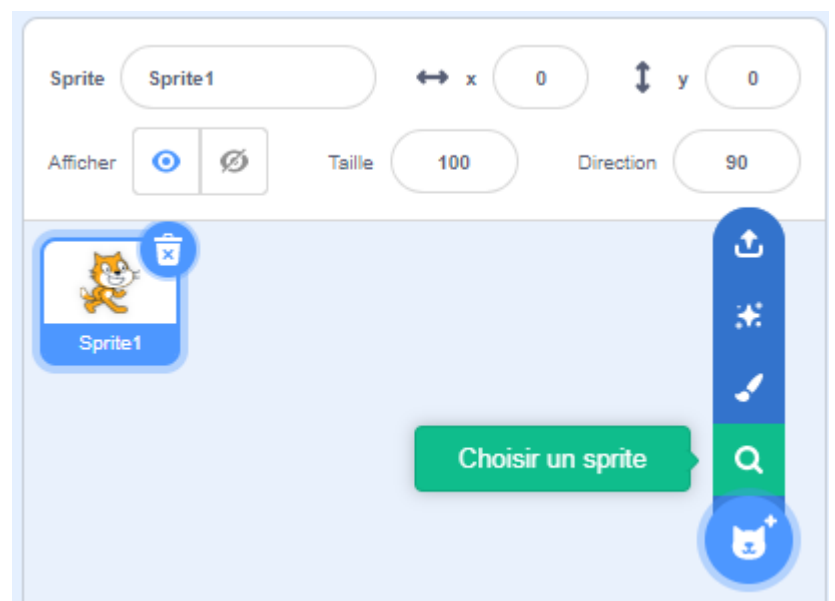
Jeu du serpent avec Scratch



Description du jeu serpent avec Scratch:

Le jeu du serpent existe depuis des décennies. Il était à l'origine joué sur un appareil portatif à piles connu dans le monde sous le nom de Tetris. Dans cette leçon, nous allons créer un jeu de serpent simple avec Scratch, en déplaçant un serpent par les 4 flèches des directions du clavier. Lorsque le serpent touche la souris, deux choses se produisent : le score s'incrémente d'un point et la souris change sa position d'une façon aléatoire.

1) Cliquer sur l'icône & Choisir un sprite



2) Selectionner le sprite Snake de la bibliothèque Scratch



3) Ajout les morceaux de code dans le script du serpent

Explication du programme:

Si la **touche flèche haute** est pressée, le serpent se dirige vers le haut.

Si la **touche flèche basse** est pressée, le serpent se dirige vers le bas.

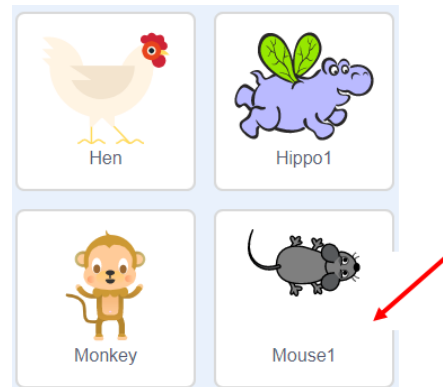
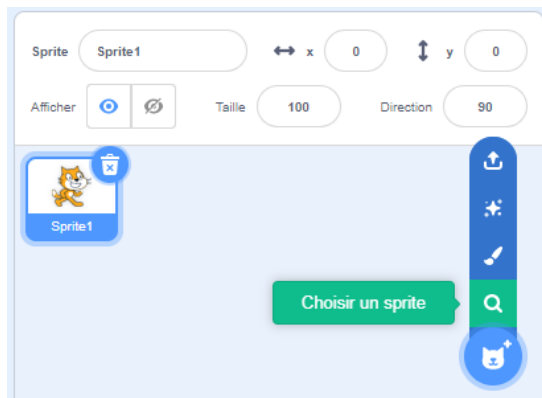
Si la **touche flèche droite** est pressée, le serpent se dirige vers la droite.

Si la **touche flèche gauche** est pressée, le serpent se dirige vers la gauche.

Le bloc rebondir si le bord est atteint vérifie si le sprite serpent touche le bord de l'écran avec le bloc d'étapes de déplacement .Si c'est le cas, le sprite pointera dans une direction opposée à la direction d'où il vient.

le bloc avance de 10 pas déplacé le sprite serpent vers l'avant de 10 pas dans la direction à laquelle il fait face.

4) Ajout du sprite souris:



5) Ajout des morceaux de code dans le script de la souris

Explication du programme:

Tout à bord, on doit créer la **variable score**.

mettre score à 0

si le serpent touche la souris il faut aller à position aléatoire , changer la position de la souris d'une façon aléatoire et ajouter 1 à score la variable score.