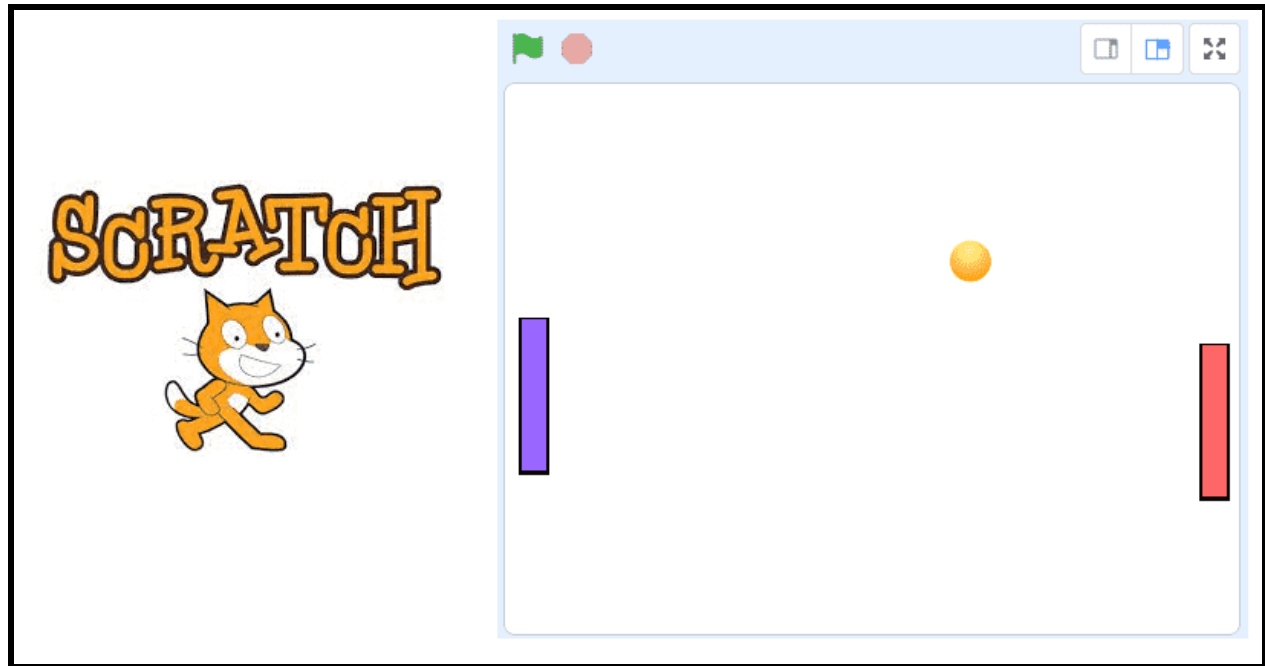


Jeu de Tennis avec Scratch



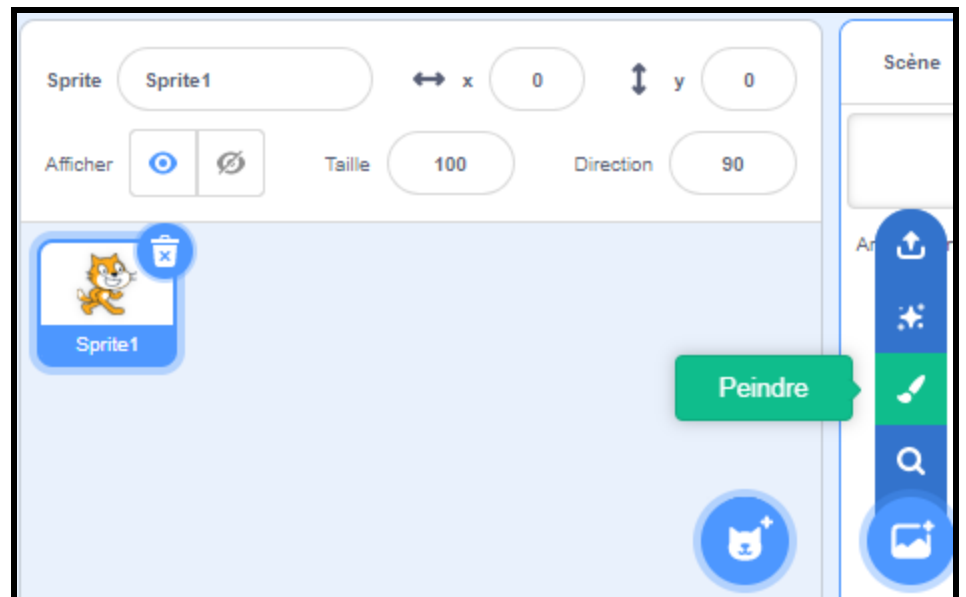
Description du jeu de Tennis:

Ce jeu simple comprend deux raquettes et une balle. Le jeu est joué avec deux joueurs humains. Le but du jeu est de ne pas rater le ballon par les deux joueurs.

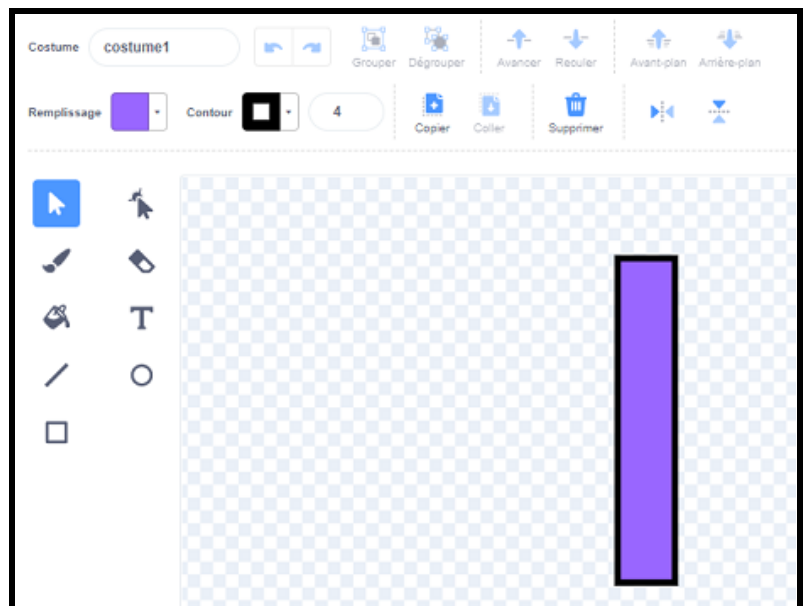
Le jeu **s'arrête** si la balle touche le bord gauche ou le bord droit de la scène.

Création des deux sprite joueur1 et joueur2:

1) Aller dans la section des nouveaux sprites et sélectionner l'icône pinceau.

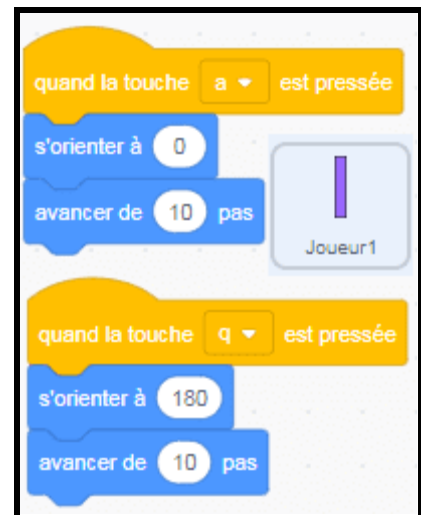


2) Dessiner le sprite joueur1 à l'aide de l'éditeur de dessin.

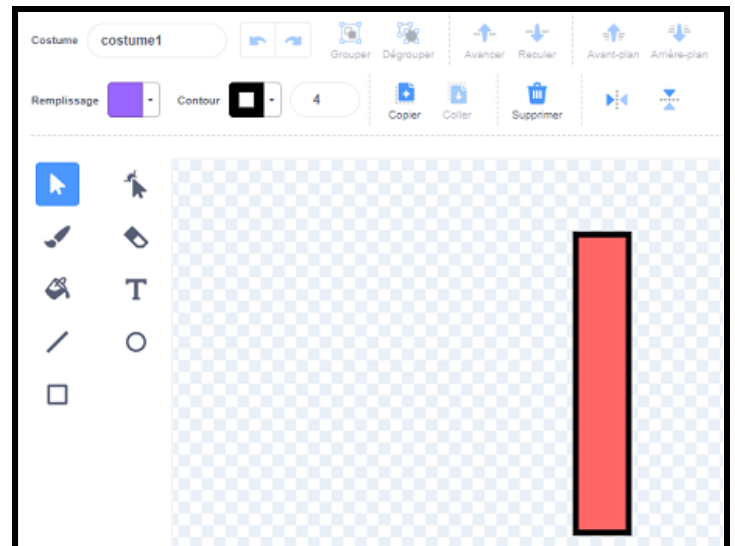


3) Programme du sprite Joueur1:

Insérer ces blocs programmes dans la zone code du sprite Joueur1 qui permet de diriger la raquette vers le haut ou vers le bas par les deux touches (a et q) du clavier.



4) Dessiner le sprite joueur2 à l'aide de l'éditeur de dessin.

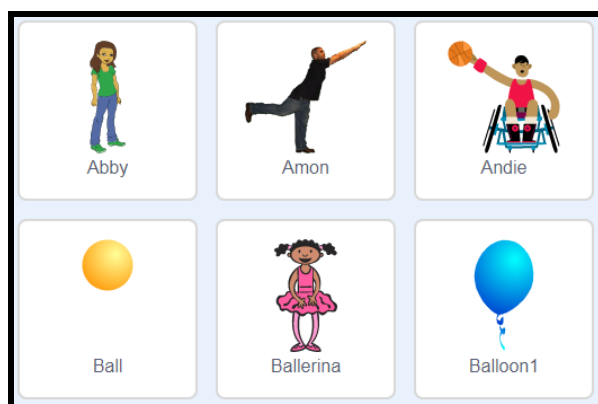
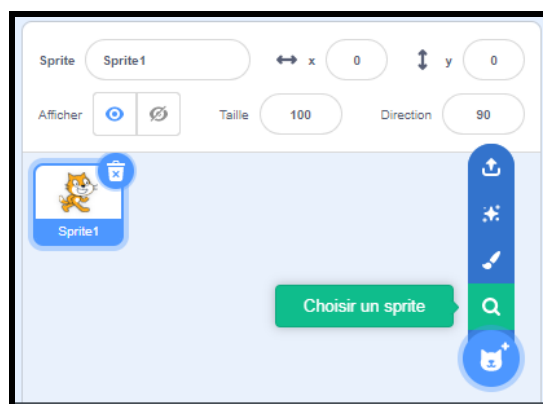


3) Programme du sprite Joueur2:

Insérer ces blocs programmes dans la zone code du sprite Joueur1 qui permet de diriger la raquette vers le haut ou vers le bas par les deux flèches haut et bas du clavier.



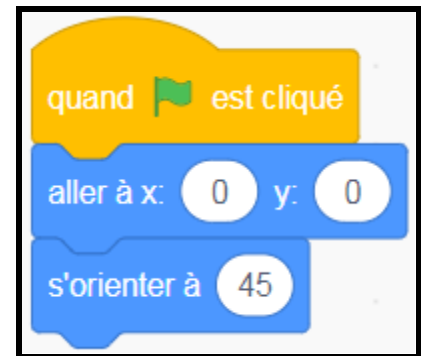
Ajout du sprite balle à partir de la bibliothèque du Scratch:



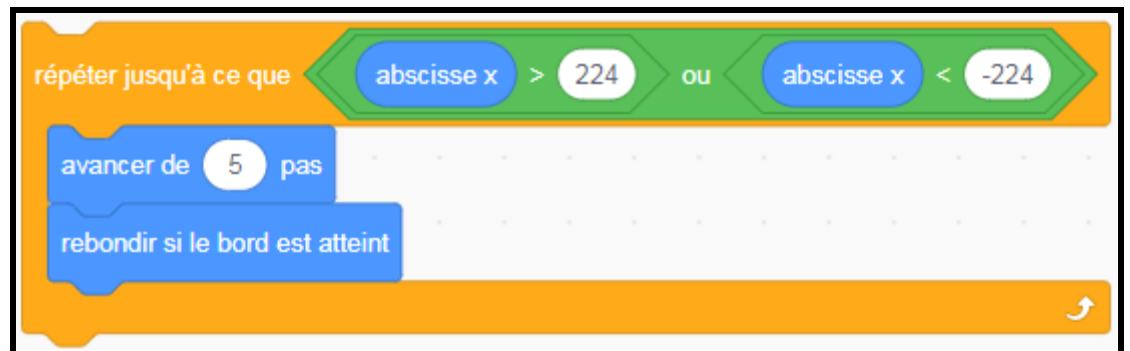
-Cliquez sur le sprite ball et le Scratch le créera comme un nouveau sprite dans votre jeu.

- Programme du sprite ball :

- Tout d'abord on va initialiser la position et l'orientation du sprite ball :



- Puis on fait bouger le sprite ball dans la scène à l'aide de la boucle répéter jusqu'à.



- Si le sprite ball touche l'un des deux raquettes il change son orientation



- Si le jeu s'arrête, on affiche le message 'fin du jeu'.

