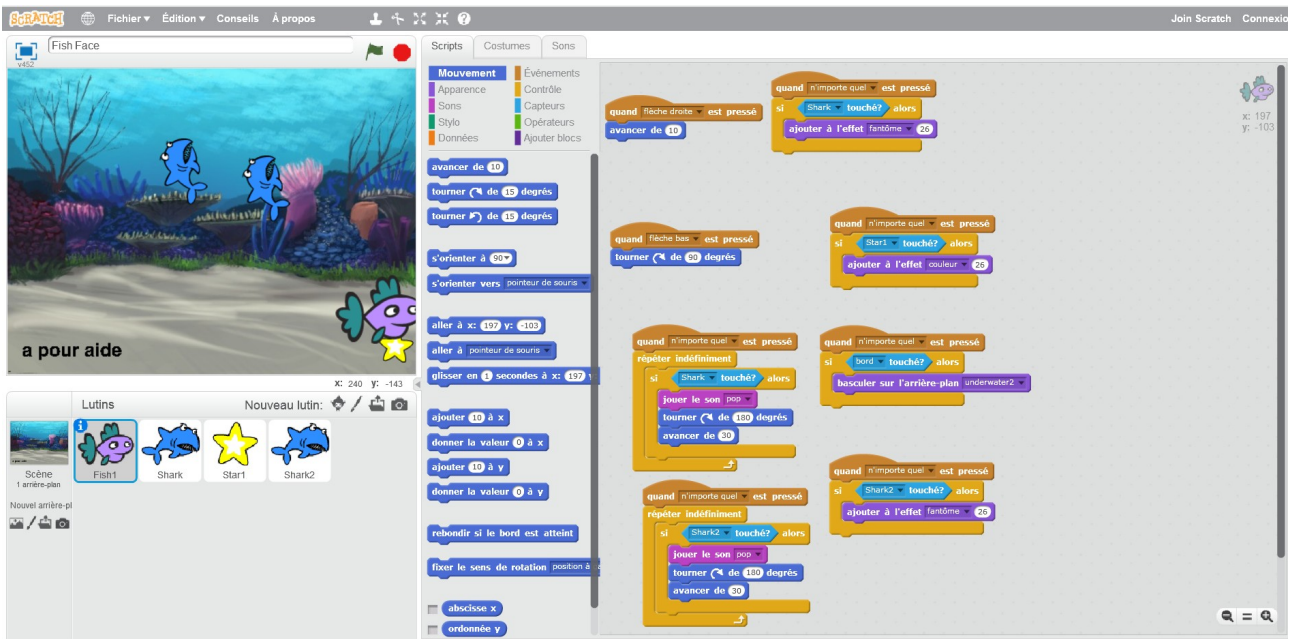


ACTIVITE 15 : CREER UN JEU DE POISSON SUR SCRATCH (en ligne)

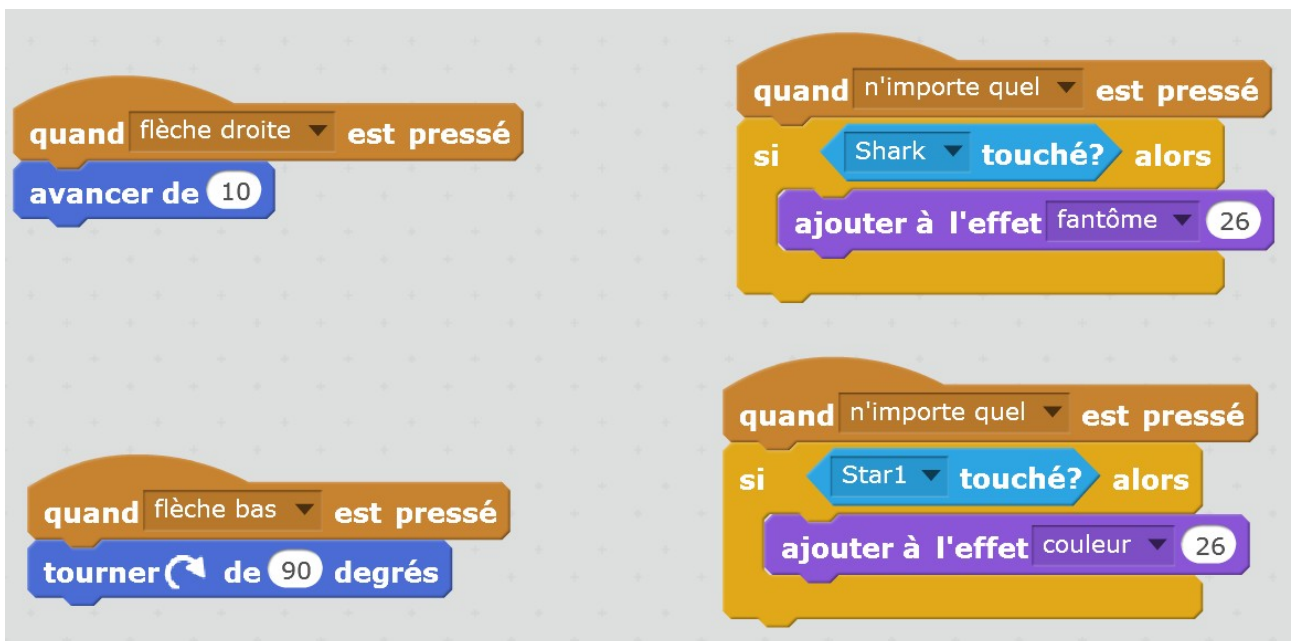


votre travail :

1. Ouvrir le fichier "jeu poisson.sb2"
2. vous devez ensuite ajouter les programmes pour chaque lutin



ajouter le programme ci-dessous dans le SCRIPT DE FISH1





ajouter le programme ci-dessous dans le SCRIPT DE FISH1

```

quand n'importe quel est pressé
  répéter indéfiniment
    si Shark touché? alors
      jouer le son pop
      tourner de 180 degrés
      avancer de 30

quand n'importe quel est pressé
  si bord touché? alors
    basculer sur l'arrière-plan underwater2

quand n'importe quel est pressé
  si Shark2 touché? alors
    ajouter à l'effet fantôme 26

quand a est pressé
  dire fleche bas pour s'orienter et fleche droite pour avancer pendant 3 secondes

```



ajouter le programme ci-dessous dans le SCRIPT DE SHARK

```

quand n'importe quel est pressé
  si Fish1 touché? alors
    penser à Miam pendant 2 secondes

quand a est pressé
  dire evite-nous pendant 3 secondes

quand n'importe quel est pressé
  s'orienter à 180
  répéter indéfiniment
    avancer de 10
    rebondir si le bord est atteint

```



Shark2

ajouter le programme ci-dessous dans le SCRIPT DE SHARK2

```

quand n'importe quel est pressé
si Fish1 touché? alors
  penser à Manger !! pendant 1 secondes

quand n'importe quel est pressé
  s'orienter à 180
  répéter indéfiniment
    avancer de 10
    rebondir si le bord est atteint
  
```



Star1

ajouter le programme ci-dessous dans le SCRIPT DE STAR1

```

quand n'importe quel est pressé
si Fish1 touché? alors
  penser à GAGNÉ !!! pendant 2 secondes

quand a est pressé
  dire attrape-moi...si tu peux pendant 3 secondes
  
```

ci-dessous l'image de l'arrière-plan



a pour aide

TESTER VOTRE PROGRAMME