

**Nom & Prénom :** \_\_\_\_\_

**N° :** \_\_\_\_\_

- 1) Lancer le logiciel de programmation Scratch3.0
- 2) Insérer l'arrière-plan « Blue Sky »
- 3) Supprimer le sprite « Sprite1 »
- 4) Insérer les sprites « Bat » et « Ball »
- 5) Créer les variables « Temps », « Touche », « Balles » et sur l'arrière-plan on doit mettre :
  - a. Le nombre de balles commence par 20.
  - b. Le temps du jeu est de 60 secondes.
  - c. Le nombre de touche commence à zéro 0.
  - d. Une fois le jeu est lancé, on ajoute -1 à « Temps »
  - e. Le jeu s'arrête si le temps s'écoule (Temps devient égal à 0 zéro)
- 6) Ajouter le code pour déplacer « Bat » avec les flèches ←, →, ↑ et ↓ du clavier.
- 7) Ajouter le code pour :
  - a. Afficher la taille de sprite « Ball » à 100%
  - b. Glisser « Ball » à des positions aléatoires.
  - c. Le nombre de balles diminue de 1 à chaque lancée.
  - d. Si la balle touche « Bat », on ajoute 1 à la variable « touche » et on diminue la taille du lutin de 10%
  - e. Si on touche 3 fois « Bat », on affiche « Gagné » et le jeu s'arrête.
- 8) Enregistrer votre travail sur le disque local C : dans un dossier portant votre nom & prénom sous le nom « DC1 »

**Grille d'évaluation :**

Question N°	1	2	3	4	5	6	7	8
-------------	---	---	---	---	---	---	---	---

<b>Nombre de points</b>	0.5	1	0.5	2	5.5	4	5	1.5
-------------------------	-----	---	-----	---	-----	---	---	-----

**BON TRAVAIL**

