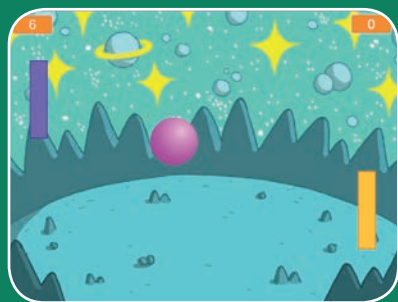
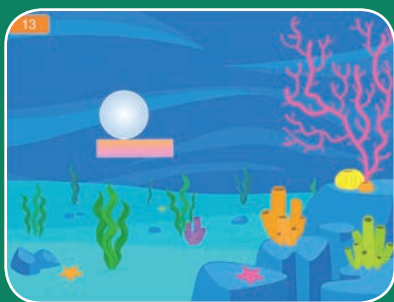
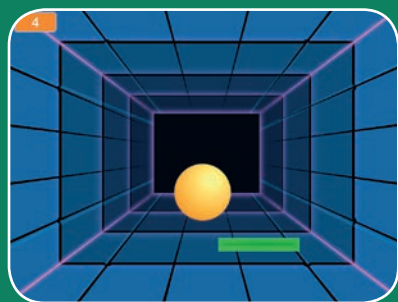


# Cartes pour jouer à Pong



Crée un jeu de balles rebondissantes avec des sons, des points et d'autres effets.

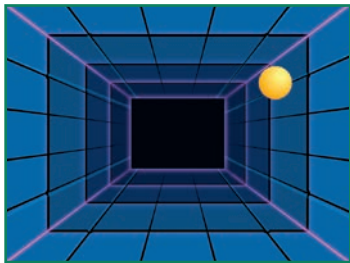
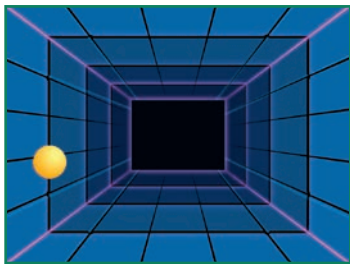
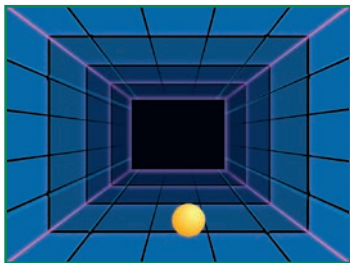
# Cartes Jeu de Pong

Utilise les cartes dans cet ordre :

- 1. Fais Rebondir la Balle**
- 2. Déplace la Raquette**
- 3. Fais rebondir sur la raquette**
- 4. Game Over**
- 5. Marque des Points**
- 6. Gagne le jeu**

# Fais Rebondir la Balle

Fais rebondir une balle dans la scène.



# Fais Rebondir la Balle

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un  
arrière-plan.



Neon Tunnel



Choisis une balle.

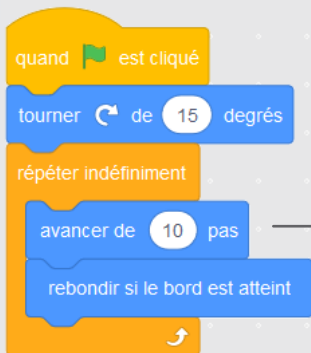


Ball

## AJOUTE CE CODE



Ball



Entre un nombre  
plus grand pour aller  
plus vite

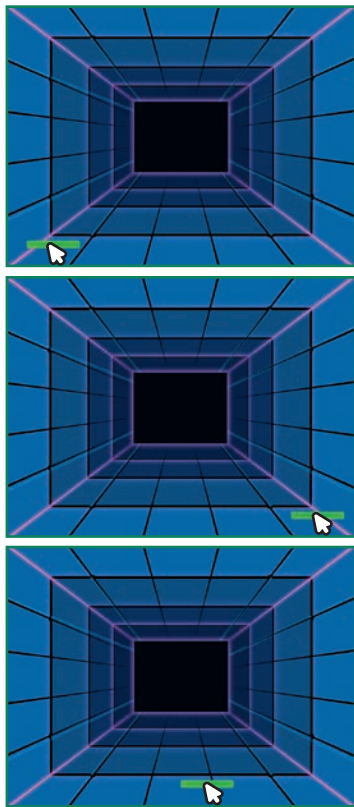
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



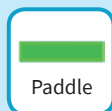
# Déplace la Raquette

Contrôle la raquette en déplaçant la souris.

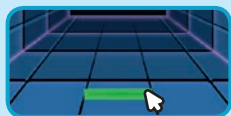


# Déplace la Raquette

## PREPARE-TOI

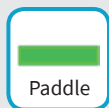


Choisis un sprite pour frapper sur la balle.

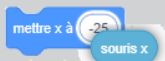


Puis place ton sprite en bas de la scène.

## AJOUTE CE CODE



Insérer le bloc **Souris x** dans le bloc **Mettre x à**.



## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.

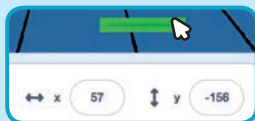


Bouge la souris pour bouger la raquette.



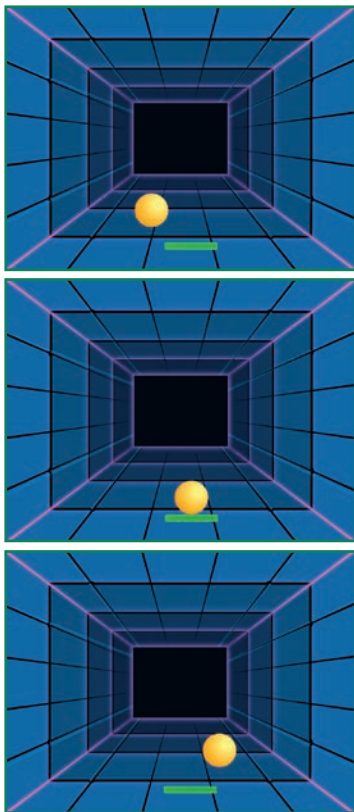
## ASTUCE

Tu peux voir la position X de la raquette changer en même temps que la raquette bouge sur la scène.



# Fais Rebondir sur la raquette

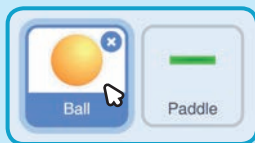
Fais rebondir la balle sur la raquette.



# Fais Rebondir sur la raquette

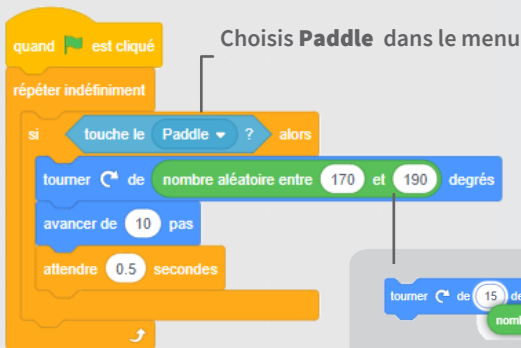
## PREPARE-TOI

Clique pour sélectionner le sprite balle.



## AJOUTE CE CODE

Ajoute cette nouvelle série de blocs au sprite Balle.



Insère le bloc **nombre aléatoire** et écris 170 et 190.

## TESTE TON CODE

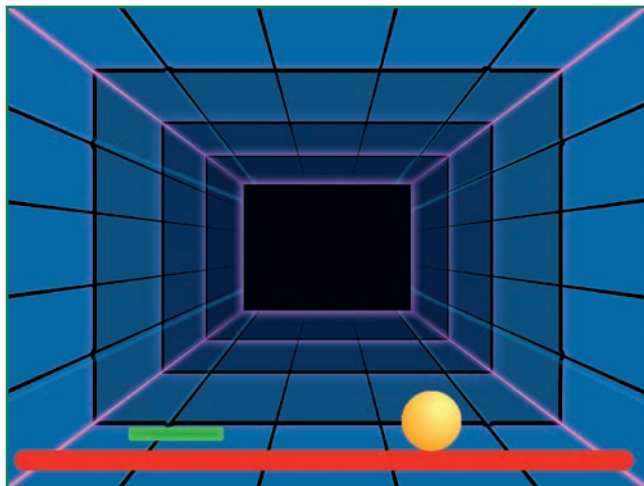
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.





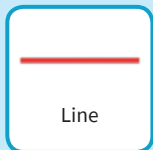
# Game Over

Mets fin au jeu si la balle touche la ligne rouge.



# Game Over

## PREPARE-TOI

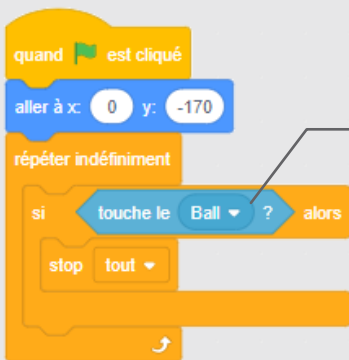


Choisis le sprite Line.



Fais glisser la ligne en bas de la scène.

## AJOUTE CE CODE



Choisis **Ball**  
Dans le menu.

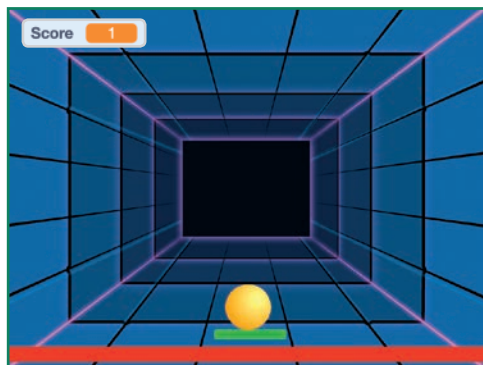
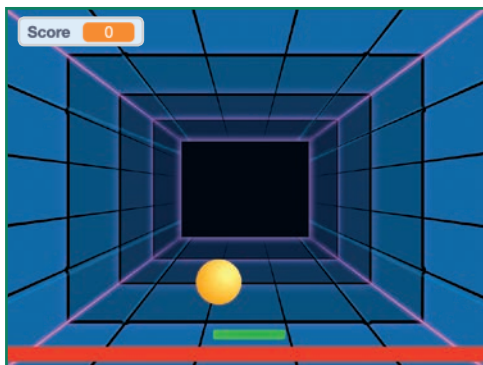
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



# Marque des Points

Gagne un point chaque fois que tu touches la balle avec la raquette

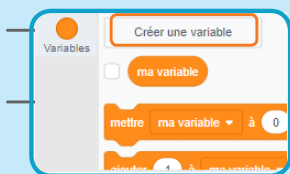


# Marque des Points

## PREPARE-TOI

Choisis **Variables**.

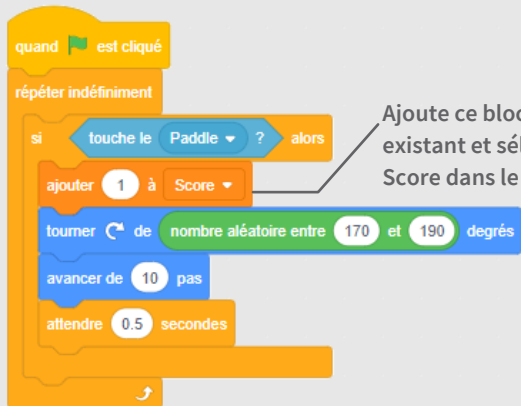
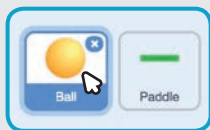
Clique sur le bouton **Créer une variable**.



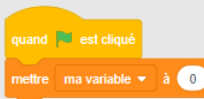
Nomme cette variable **Score** puis clique **OK**.

## AJOUTE CE CODE

Clique pour sélectionner le sprite **Ball**.



Ajoute ce bloc au code existant et sélectionne **Score** dans le menu.



Utilise ce bloc pour réinitialiser le score. Choisis **Score** dans le menu.

# Gagne le Jeu

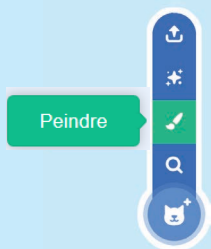
Quand tu as marqué assez de points,  
affiche un message de victoire.



# Gagne le Jeu

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Clique sur le pinceau pour dessiner ton texte.

Utilise l'outil Texte pour écrire un message.

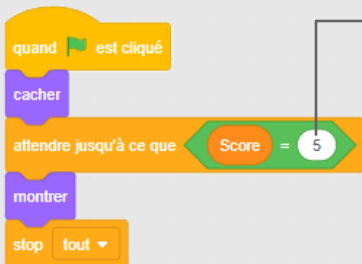


Tu peux changer la couleur, la taille et le style de la police.

## AJOUTE CE CODE



Clique l'onglet Code.



Insère le bloc score.



## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Joue jusqu'à ce que tu aies marqué assez de points pour gagner!