












Projet Scratch





Jeu-vidéo « Space Invaders »




Élève :

Identifiant : Mot de passe :

*** PREPARATION *** (à réaliser dans cet ordre)	EVAL. PROF
 Choisir un camarade pour travailler avec lui sur le projet	
 Créer un compte Scratch en utilisant le bon lien ci-dessous : 3 ^{ème} A : www.desmaths.fr/3a - 3 ^{ème} B : www.desmaths.fr/3b Choisissez « Prénom1_Prénom2 » comme pseudo et un mot de passe à partager	
 Aller sur le projet www.desmaths.fr/invaders et cliquer sur le bouton « Remix » en haut à droite pour l'ajouter à vos projets	

*** PROGRAMMATION *** (à réaliser dans cet ordre)	EVAL. PROF
 L'armée d'aliens nous envahit... Trois lignes de sept aliens apparaissent sur l'écran	
 L'armée d'aliens se met en mouvement... L'armée d'aliens se déplace à l'infini de gauche à droite puis de droite à gauche	
 L'armée d'aliens se rapproche de la planète... A chaque fois que l'armée d'aliens fait un demi-tour horizontal, on ajoute -10 à y	
 L'armée d'aliens gagne la partie... Si l'armée d'aliens atteint la planète ($y = -120$), le joueur a perdu et le jeu s'arrête	
 Le vaisseau spatial se met en mouvement... Les touches [←] et [→] déplacent le vaisseau spatial de 10 selon les abscisses	
 Le vaisseau spatial est prêt à tirer... La [barre espace] envoie un rayon laser vers le haut (qui disparaît en touchant le bord)	
 Les aliens se désintègrent... La collision entre un alien et un rayon laser doit supprimer ces deux éléments	
 Le joueur gagne la partie... Si tous les aliens sont supprimés, le joueur gagne	

*** PROLONGEMENTS *** (à réaliser dans n'importe quel ordre)	EVAL. PROF
 L'armée d'aliens nous bombarde... L'armée d'aliens lâchent des bombes aléatoirement	
 Le bouclier du vaisseau spatial faiblit... Le vaisseau spatial n'a que de trois vies pour survivre aux bombes touchées	
 L'armée d'aliens gagne la partie (encore !)... Si le vaisseau spatial perd alors qu'il n'a plus de vie, le joueur a perdu et le jeu s'arrête	
 Le joueur gagne des points... A chaque fois qu'un alien est éliminé, le joueur doit gagner 100 points	

*** PERSONNALISATION *** (à réaliser dans n'importe quel ordre)	EVAL. PROF
 Tu peux changer les graphismes de ton jeu (arrière-plan, laser, aliens, vaisseaux)	
 Tu peux ajouter des sons à ton jeu (musique de fond, laser, explosion, musique)	
 Tu peux ajouter des animations à ton jeu (animation des aliens, explosion des aliens)	