



Lutins - Fonctionnement attendu



Afin de préparer la programmation de ton premier défi de création d'un jeu vidéo, tu trouveras ci-dessous le fonctionnement attendu de chaque lutin (personnage ou objet) du jeu vidéo ainsi que son algorithme sous la forme d'un algorithme.

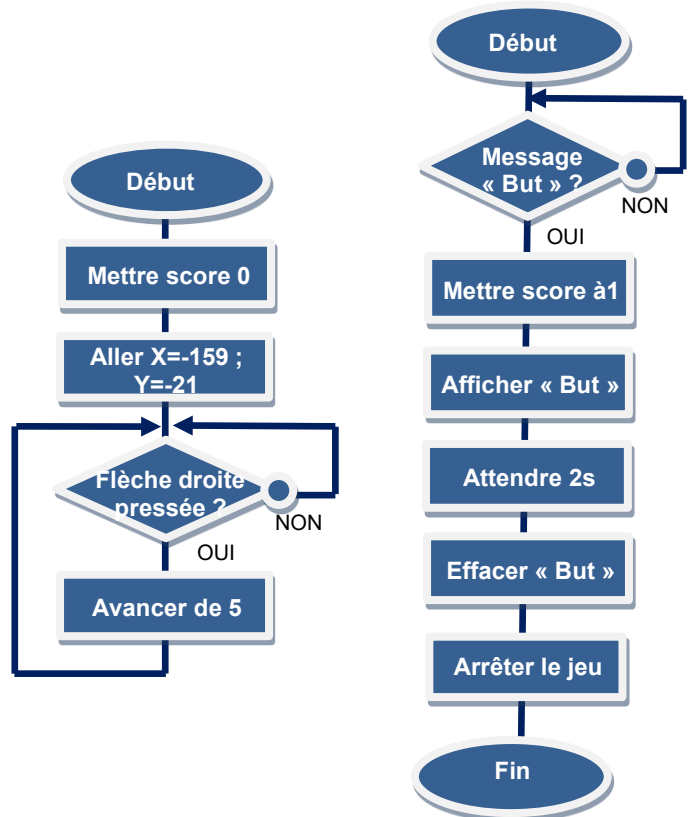


Lutin joueuse

Fonctionnement attendu :

Au début de la partie, le score est remis à zéro et le lutin « joueuse » se replace à sa position de départ (X=-159, Y=-21). Durant le jeu, si la touche du clavier flèche droite est pressée alors le lutin joueuse avance pour frapper dans le ballon.

Quand le message « But » lui est communiqué par le lutin « ballon », le score est mis à 1, le lutin « joueuse » dit « But » pendant 2 secondes, puis le jeu s'arrête.



Lutin ballon

Fonctionnement attendu :

Au début de la partie, le lutin « ballon » se replace à sa position de départ (X=-49, Y=-60). Durant le jeu, si le lutin « ballon » touche le lutin « joueuse » alors le lutin « ballon » avance. Si le lutin « ballon » touche la couleur orange alors le lutin « ballon » envoie le message « But » à tous les lutins du jeu vidéo, puis le programme du lutin « ballon » s'arrête.

