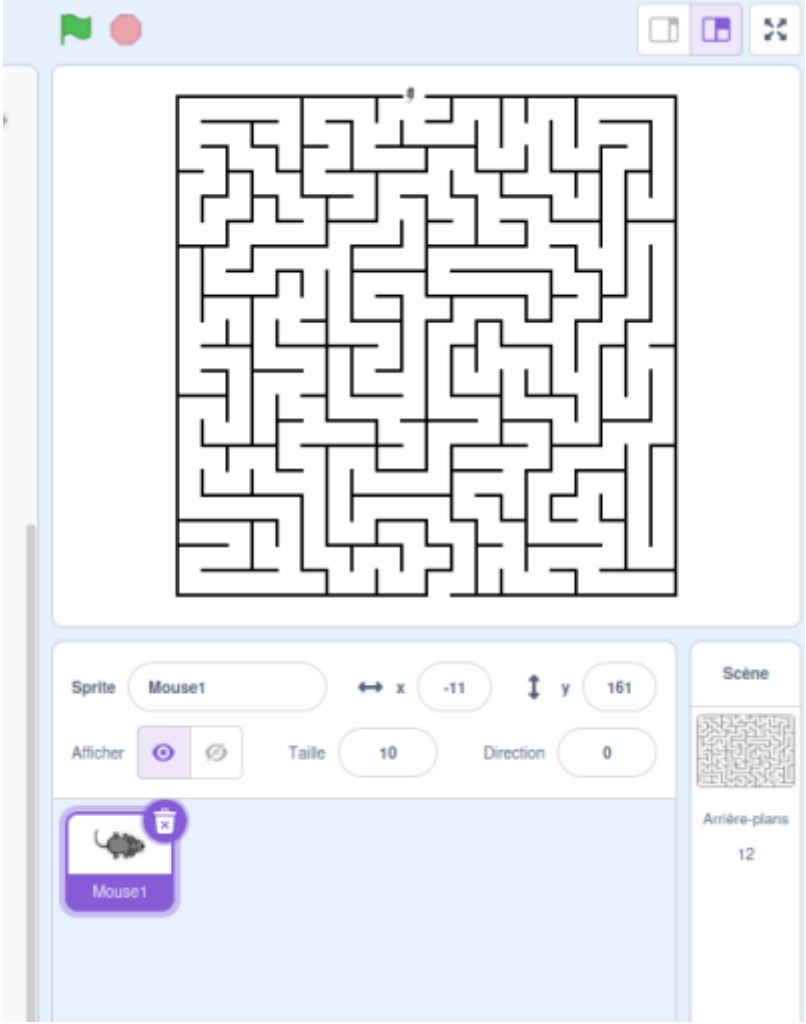
Création Jeux Scratch 3

Création d'un Labyrinthe scratch3

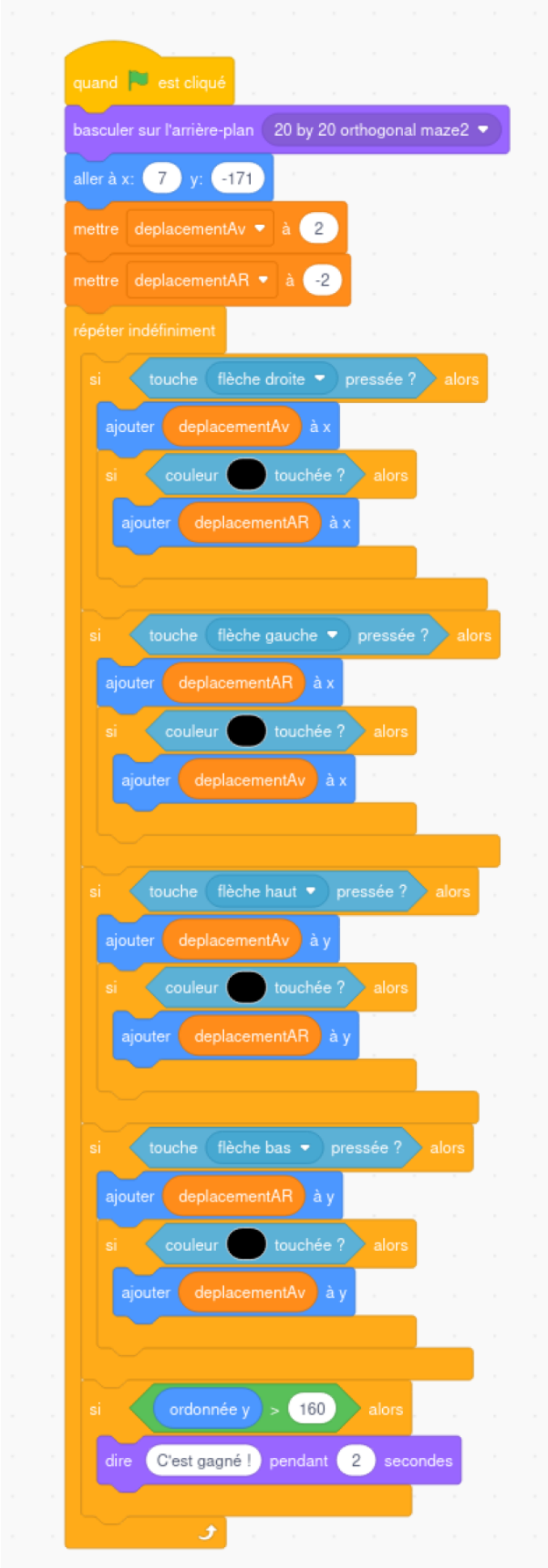
Exemples d'images de Labyrinthe

Création de labyrinthes

Taille du costume "Souris"



Programme en mode bloc


quand est cliqué
basculer sur l'arrière-plan 20 by 20 orthogonal maze2
aller à x: 7 y: -171
mettre deplacementAv à 2
mettre deplacementAR à -2
répéter indéfiniment
si touche flèche droite pressée ? alors
ajouter deplacementAv à x
si couleur touchée ? alors
ajouter deplacementAR à x
si touche flèche gauche pressée ? alors
ajouter deplacementAR à x
si couleur touchée ? alors
ajouter deplacementAv à x
si touche flèche haut pressée ? alors
ajouter deplacementAv à y
si couleur touchée ? alors
ajouter deplacementAR à y
si touche flèche bas pressée ? alors
ajouter deplacementAR à y
si couleur touchée ? alors
ajouter deplacementAv à y
si ordonnée y > 160 alors
dire C'est gagné ! pendant 2 secondes

labyrinthe001.sb3.tar

Enlever .tar

labyrinthetimer001sb3.tar

Enlever .tar

labyrinthetimer002.sb3.tar

Enlever .tar

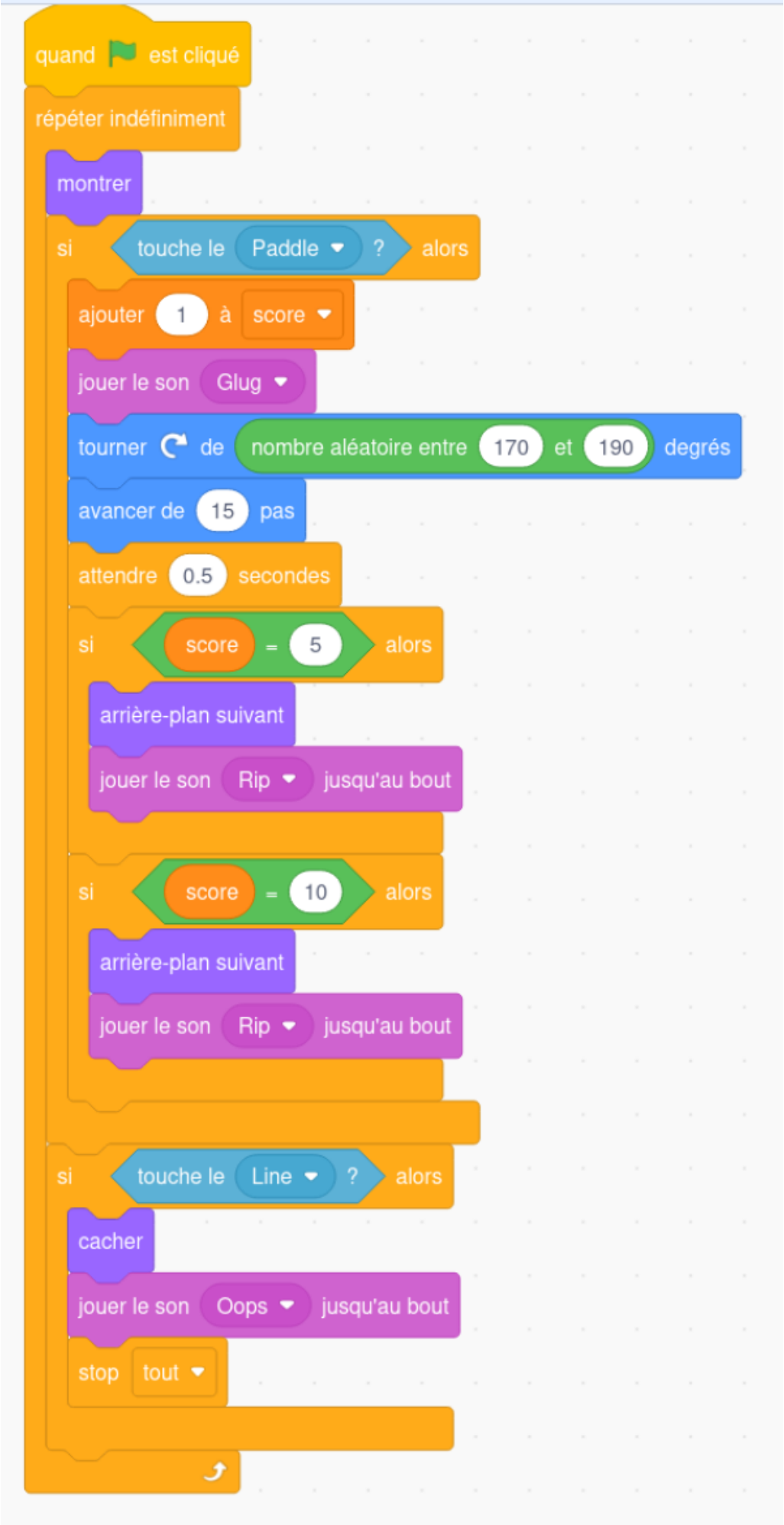
labyrinthetimer002t12.sb3.tar

Enlever .tar

Jeux Pong simplifié

Idées pour creer un jeu de pong FR

Programme ballon


quand est cliqué
répéter indéfiniment
montrer
si touche le Paddle ? alors
ajouter 1 à score
jouer le son Glug
tourner de nombre aléatoire entre 170 et 190 degrés
avancer de 15 pas
attendre 0.5 secondes
si score = 5 alors
arrière-plan suivant
jouer le son Rip jusqu'au bout
si score = 10 alors
arrière-plan suivant
jouer le son Rip jusqu'au bout
si touche le Line ? alors
cacher
jouer le son Oops jusqu'au bout
stop tout

Programme raquette

Programme complet

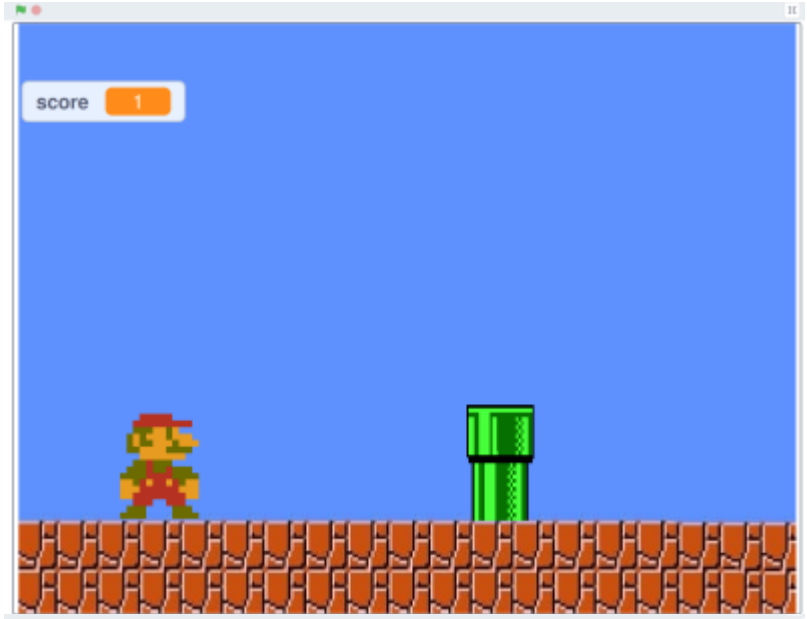
pong003.sb3.tar

Enlever .tar

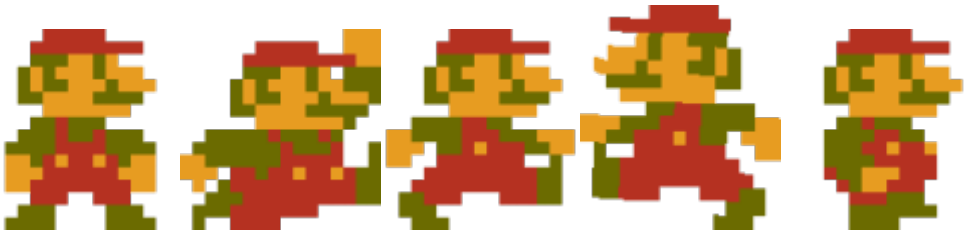
pong004.sb3.tar

Enlever .tar

Jeu Mario simplifié

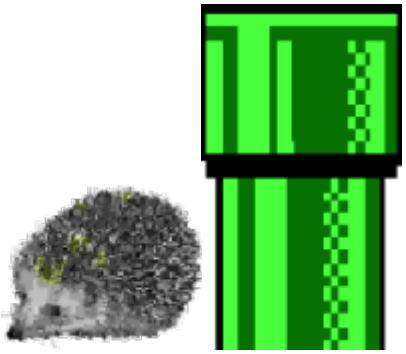


Costumes



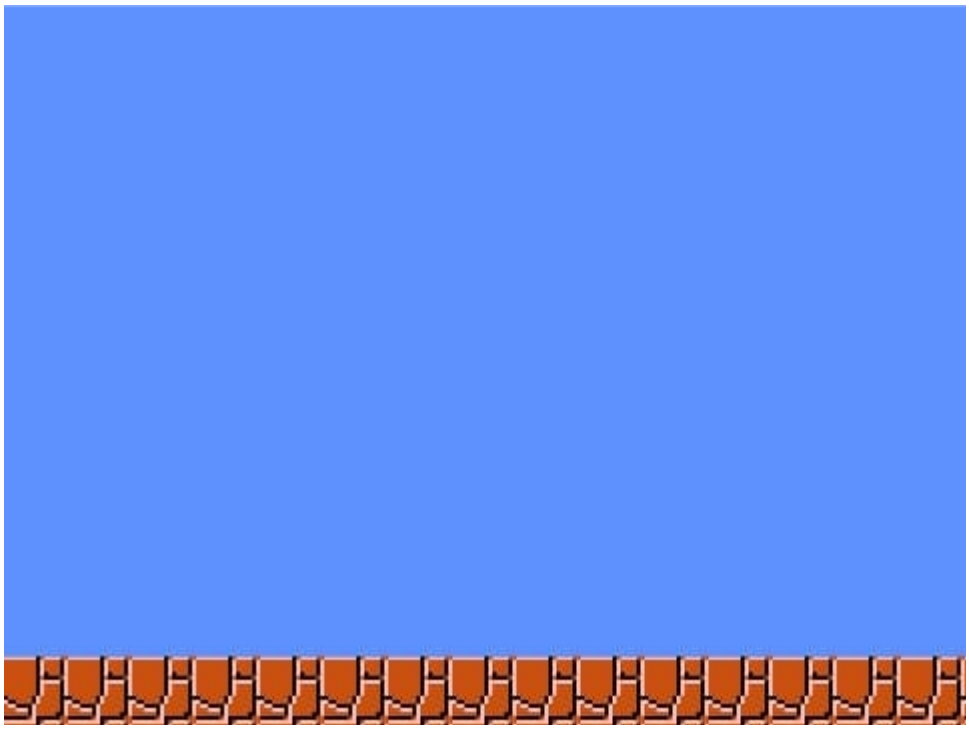
mario.zip

Obstacles

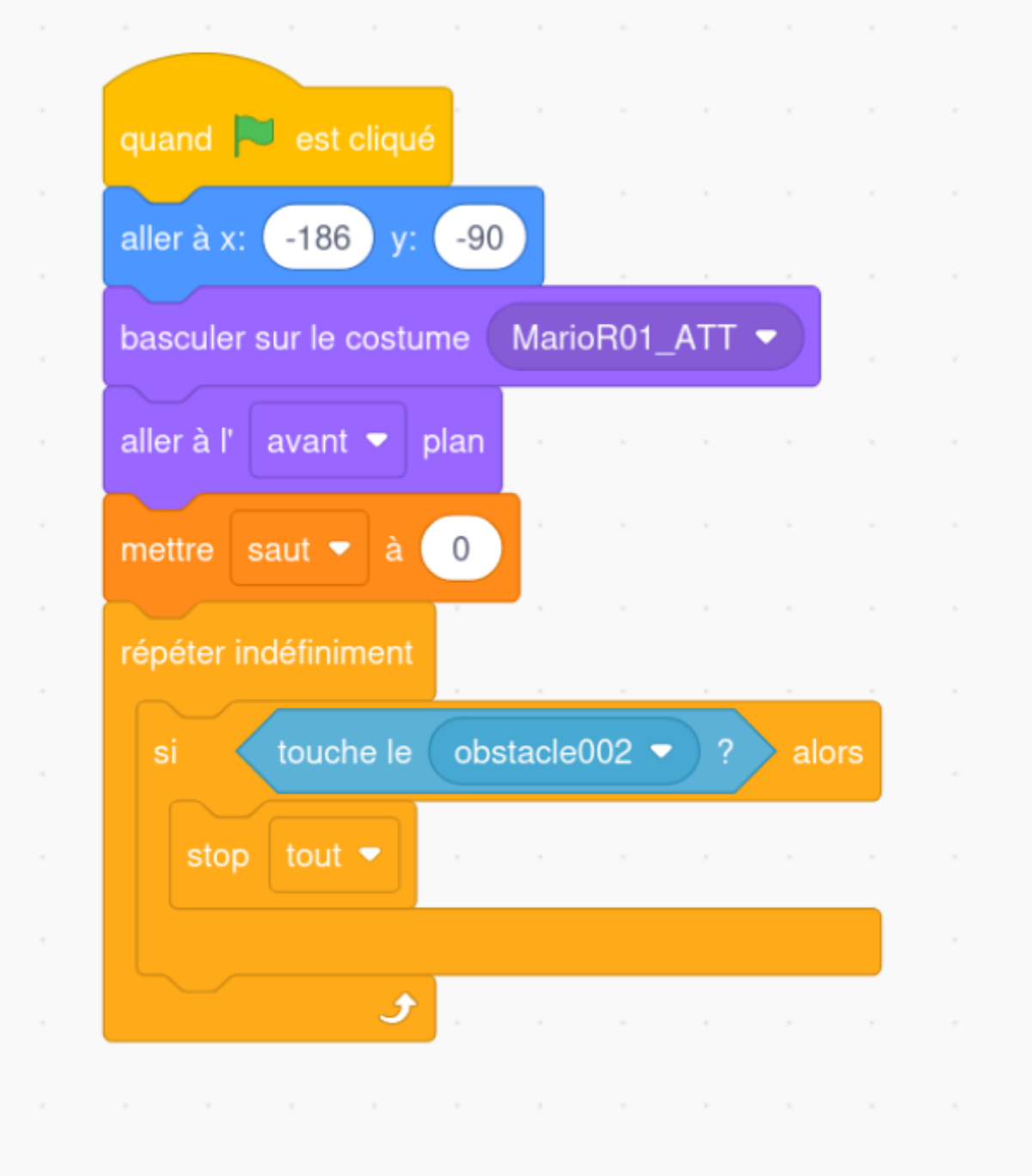


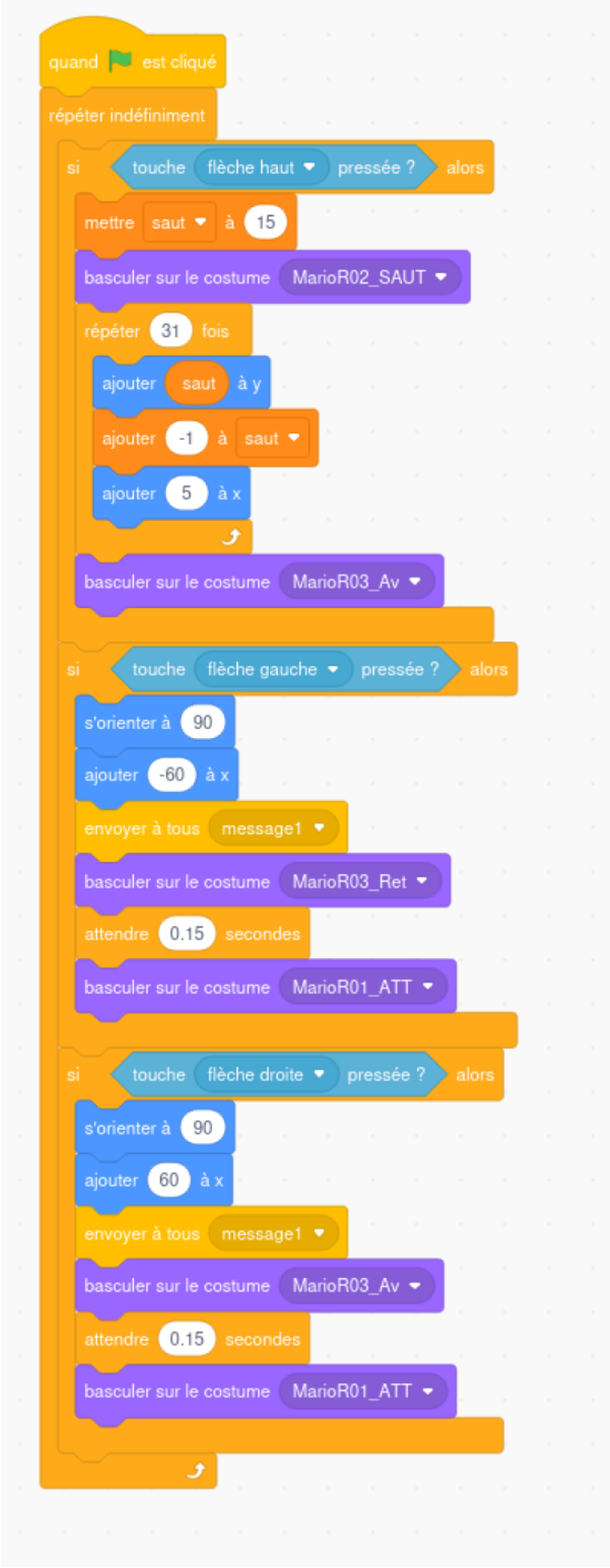
obstacles.zip

Fond ecran

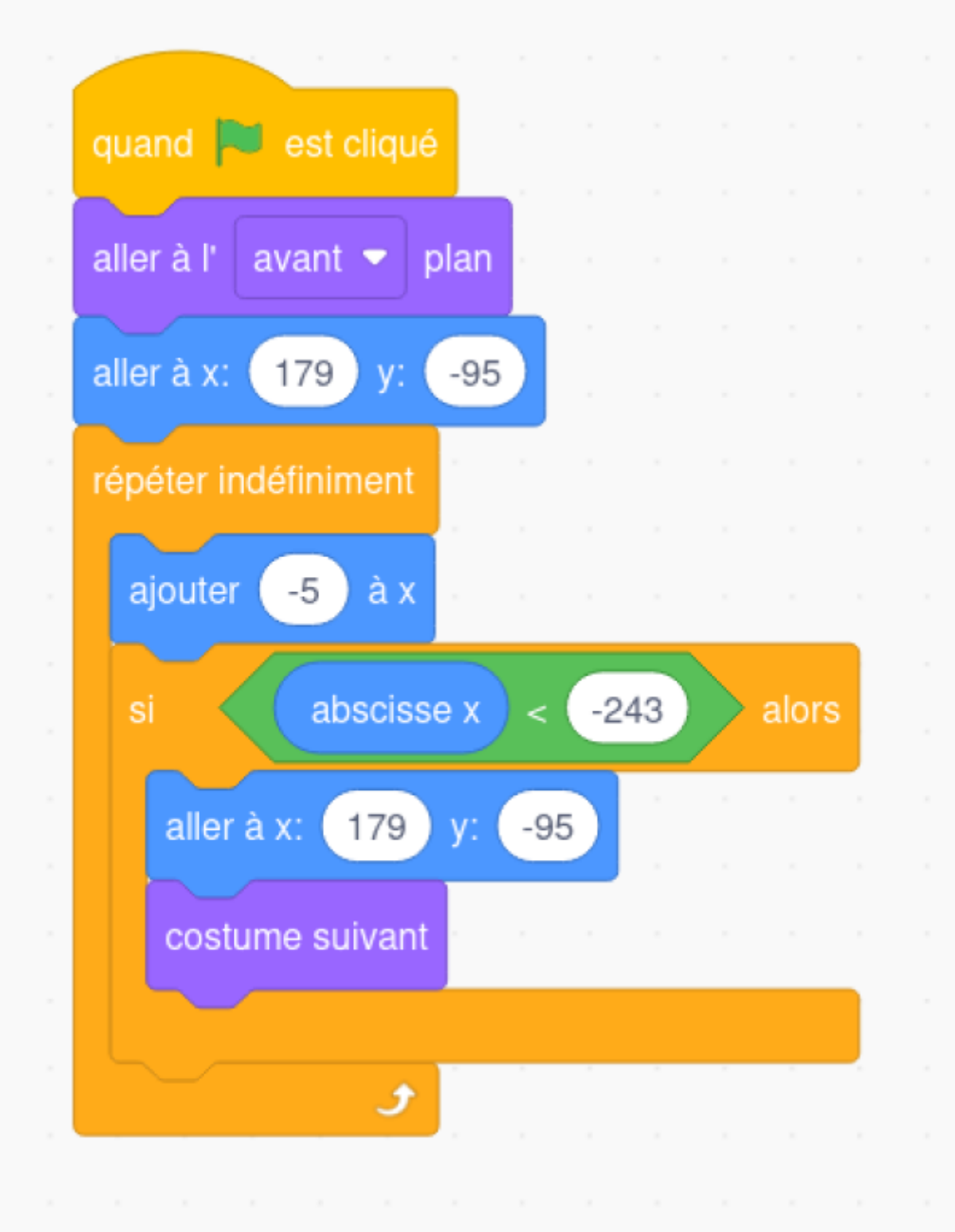


Programmes Mario

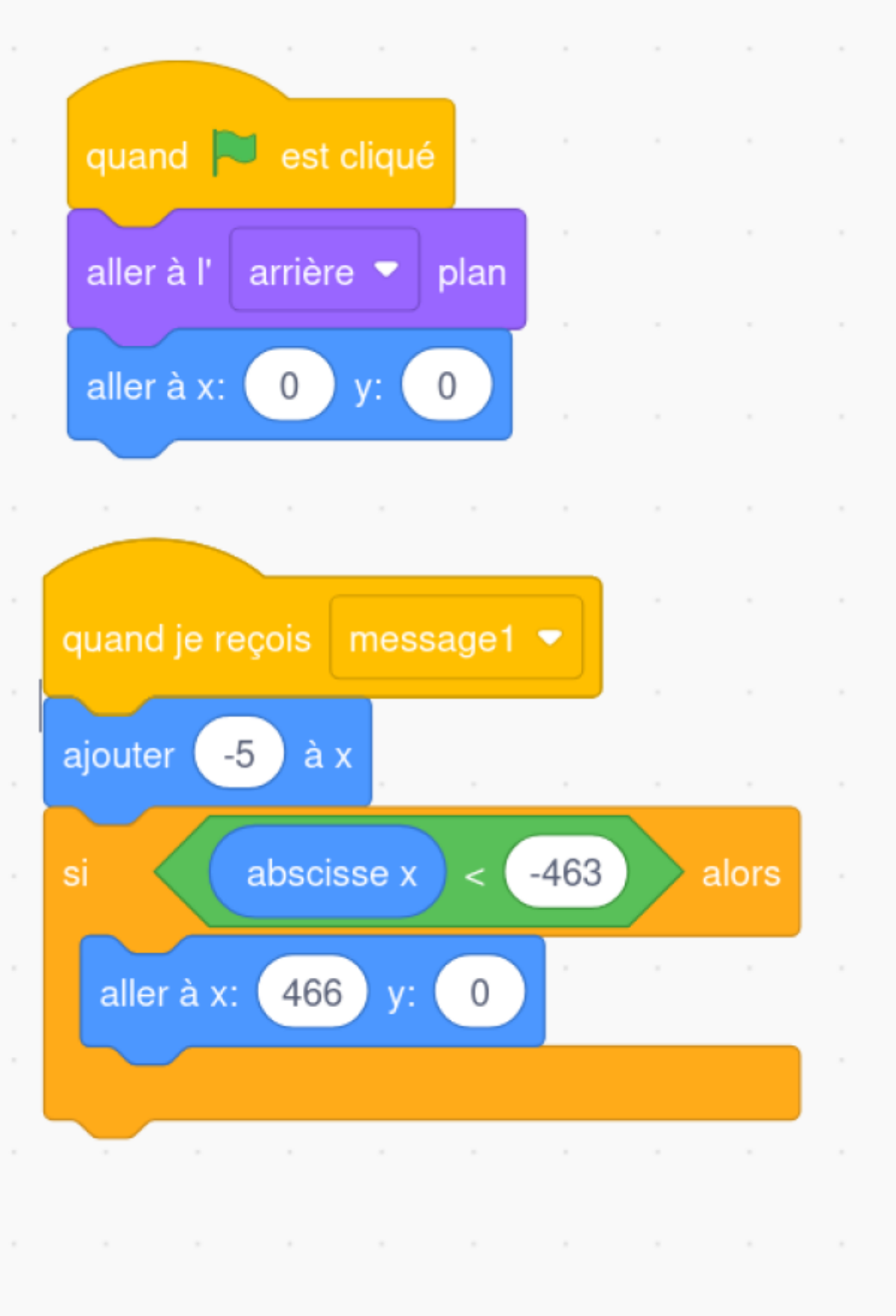

quand est cliqué
aller à x: -186 y: -90
basculer sur le costume MarioR01_ATT
aller à l' avant plan
mettre saut à 0
répéter indéfiniment
si touche le obstacle002 ? alors
stop tout


quand est cliqué
répéter indéfiniment
si touche flèche haut pressée ? alors
mettre saut à 15
basculer sur le costume MarioR02_SAUT
répéter 31 fois
ajouter saut à y
ajouter -1 à saut
ajouter 5 à x
basculer sur le costume MarioR03_Av
si touche flèche gauche pressée ? alors
s'orienter à 90
ajouter -60 à x
envoyer à tous message1
basculer sur le costume MarioR03_Ret
attendre 0.15 secondes
basculer sur le costume MarioR01_ATT
si touche flèche droite pressée ? alors
s'orienter à 90
ajouter 60 à x
envoyer à tous message1
basculer sur le costume MarioR03_Av
attendre 0.15 secondes
basculer sur le costume MarioR01_ATT

Programmes Obsctacles

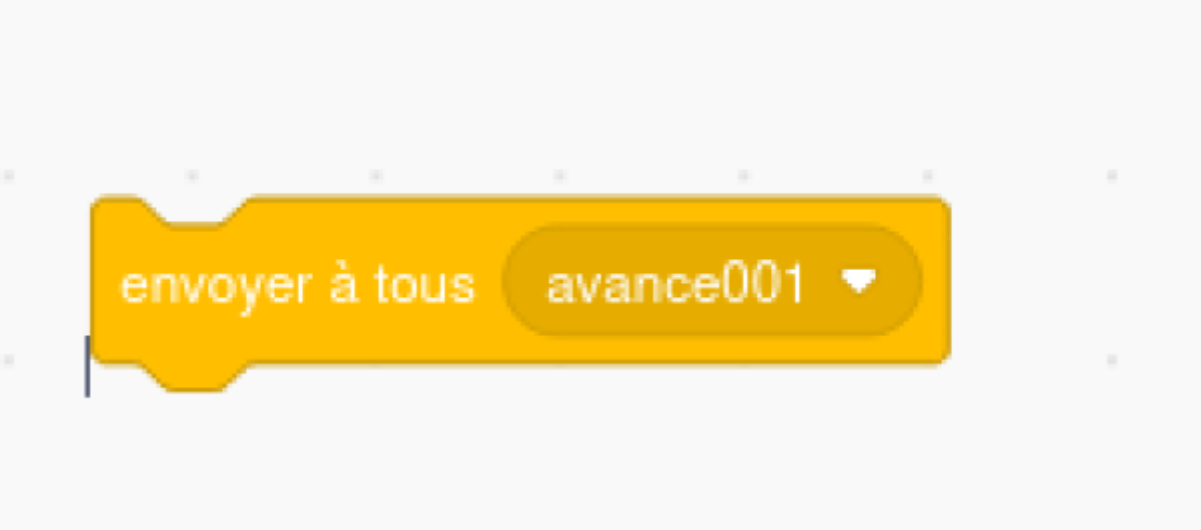


Programmes Fond ecran 1



Avance aleatoire

à inserer au bon endroit !!!!

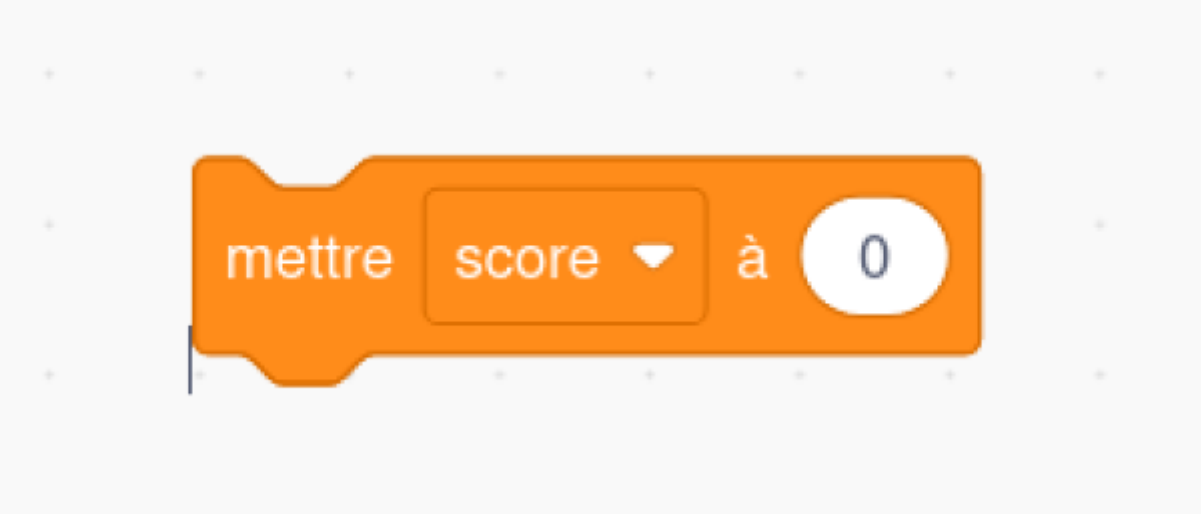


sous programme avance

Score

Dans le programme obstacle

Ne pas oublier d'initialiser la variable score au début du programme Mario

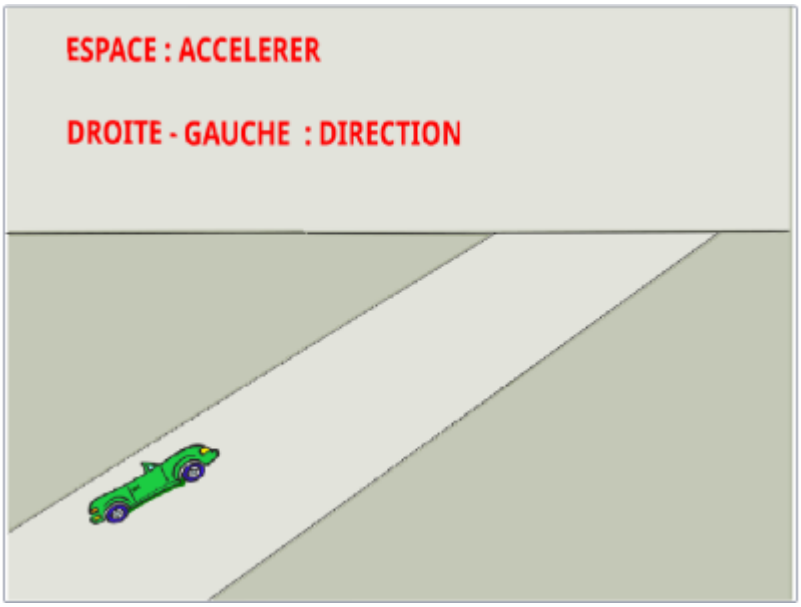


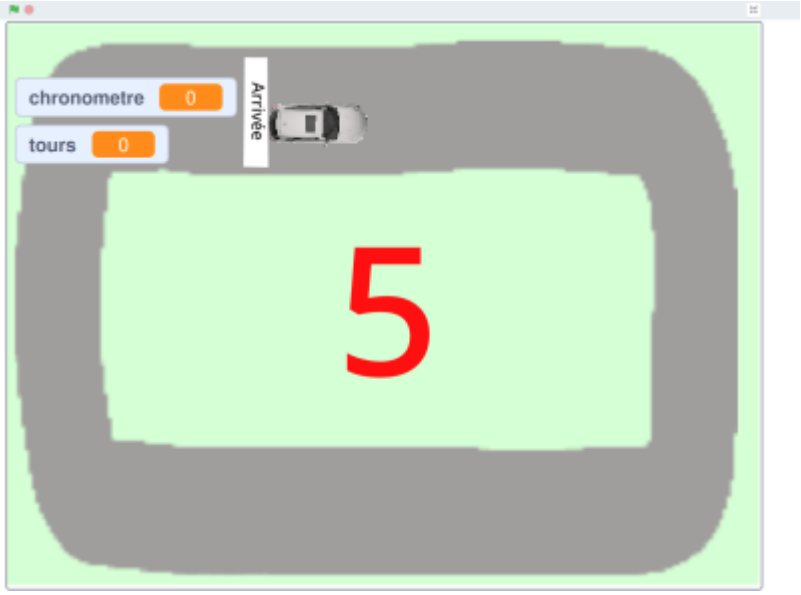
Programme complet

mariotestfablab007.sb3.tar

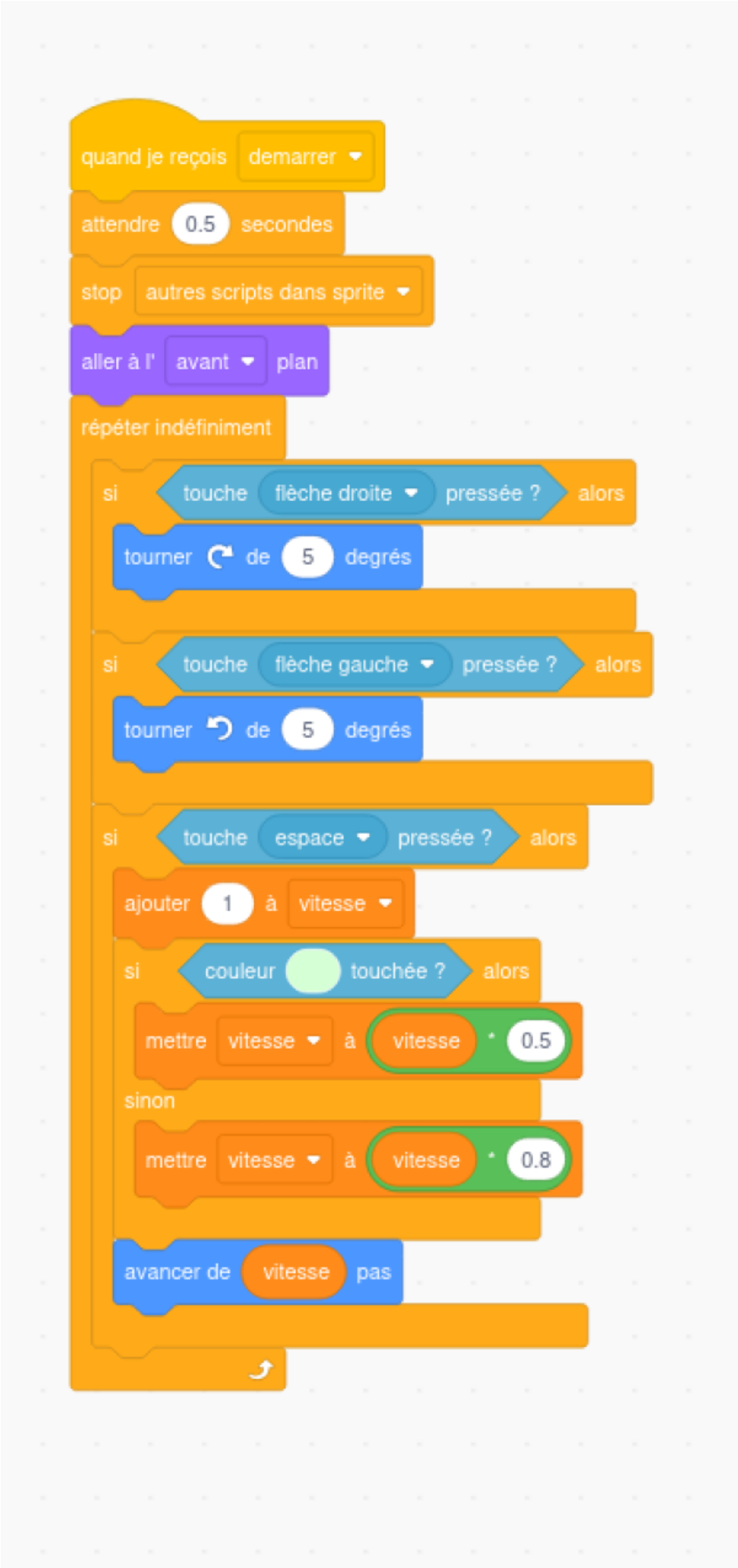
** Enlever .tar**

Programme Voiture

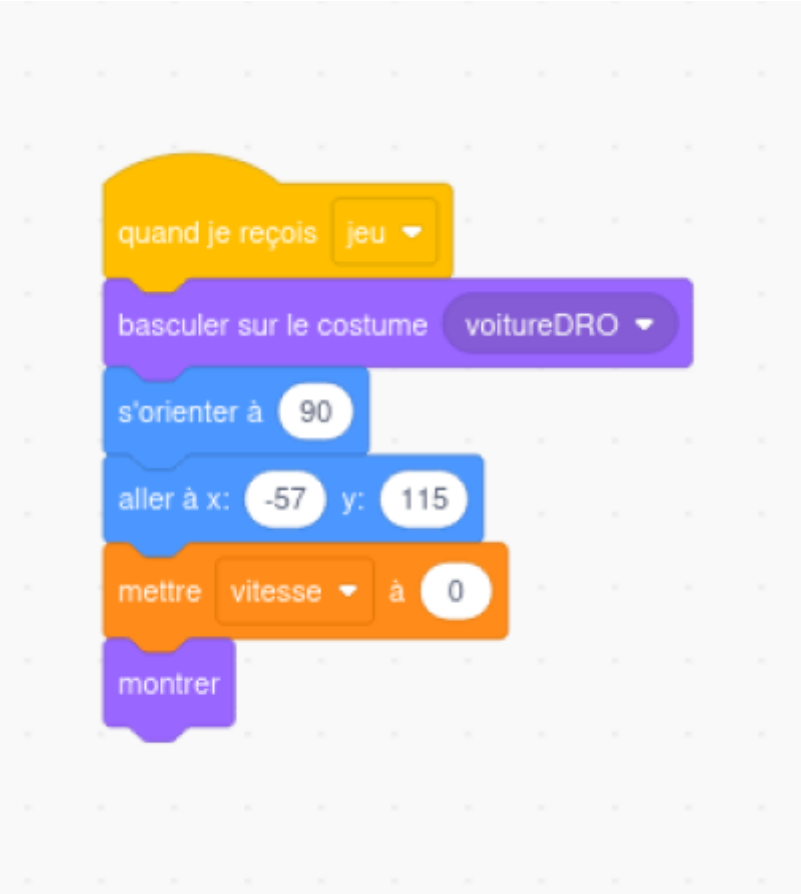




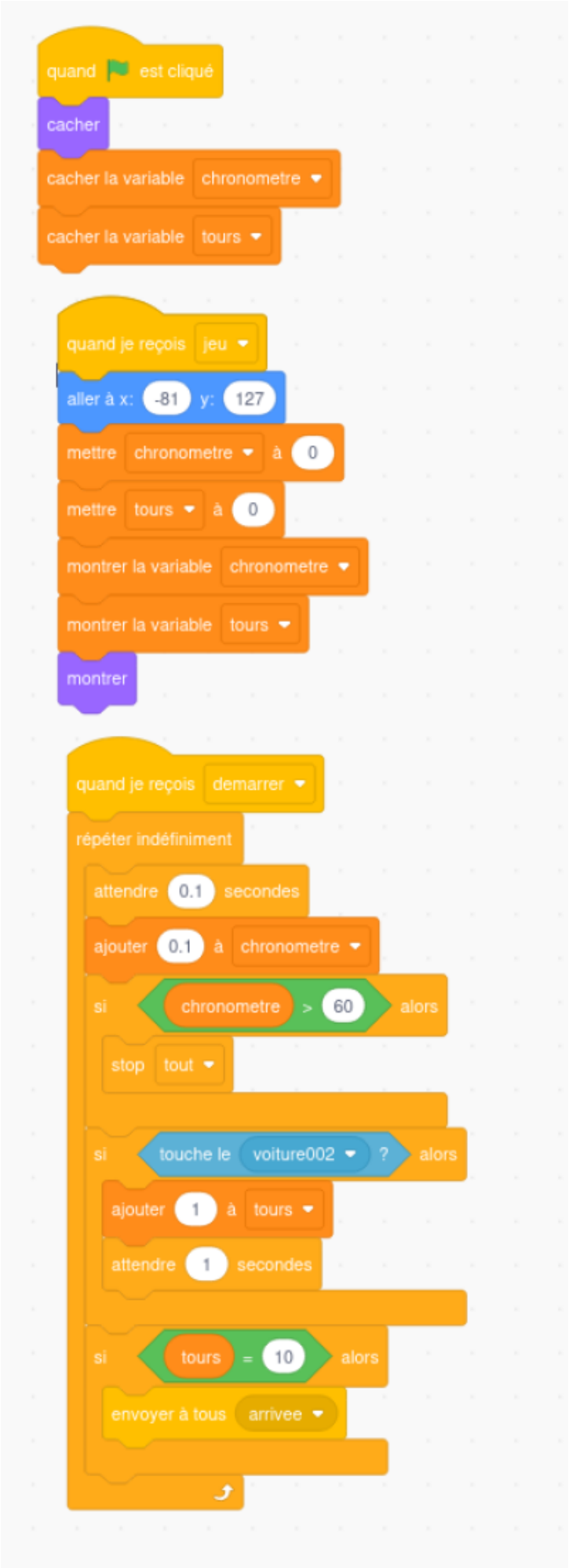
Programme Voiture


quand je reçois demarrer
attendre 0.5 secondes
stop autres scripts dans sprite
aller à l' avant plan
répéter indéfiniment
si touche flèche droite pressée ? alors
tourner de 5 degrés
si touche flèche gauche pressée ? alors
tourner de 5 degrés
si touche espace pressée ? alors
ajouter 1 à vitesse
si couleur touchée ? alors
mettre vitesse à vitesse * 0.5
sinon
mettre vitesse à vitesse * 0.8
avancer de vitesse pas

quand est cliqué
cacher la variable vitesse
cacher
quand je reçois arrivee
attendre 0.5 secondes
stop autres scripts dans sprite



Programme Arrivée


quand est cliqué
cacher
cacher la variable chronometre
cacher la variable tours
quand je reçois jeu
aller à x: -81 y: 127
mettre chronometre à 0
mettre tours à 0
montrer la variable chronometre
montrer la variable tours
montrer
quand je reçois demarrer
répéter indéfiniment
attendre 0.1 secondes
ajouter 0.1 à chronometre
si chronometre > 60 alors
stop tout
si touche le voiture002 ? alors
ajouter 1 à tours
attendre 1 secondes
si tours = 10 alors
envoyer à tous arrivee

Programme Décompte Depart

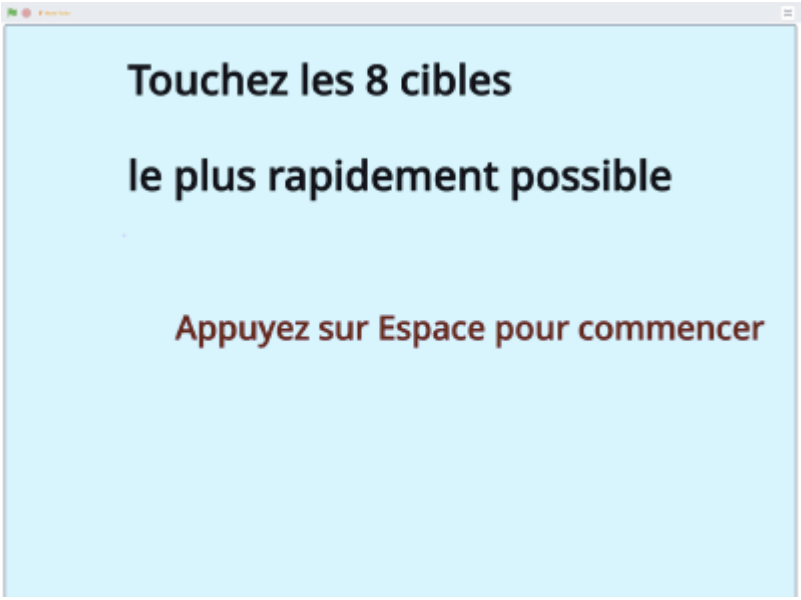
Programme Arrière plan

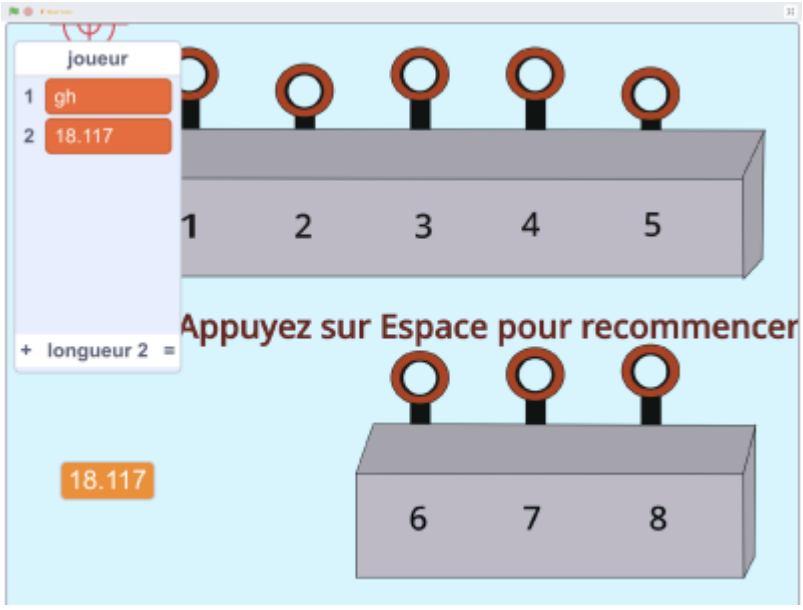
Programme complet

image_voiture.zip

voiture001.sb3.tar

Programme Tir sur cible





Costumes

sprites_arplan001.zip

Arriere plan

Introduction

Introduction1

Touchez les 8 cibles

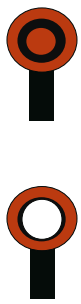
Touchez les 8 cibles possible

Appuyez sur Espace pour commencer

Introduction2

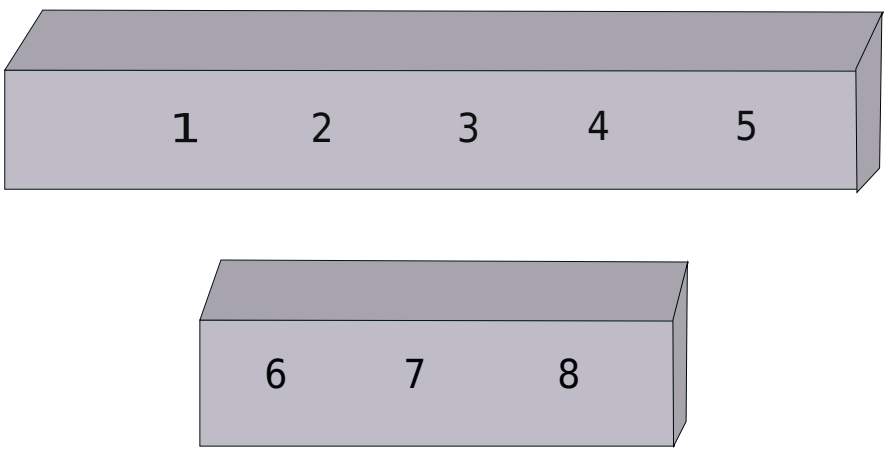
Appuyez sur Espace pour recommencer

Cibles



Viseur

Comptoirs



Programmes

Arriere Plan

Il faut créer des variables : “Chronomètre” et “Score”

Il faut aussi créer une variable liste “Joueur” pour voir les noms et les scores (durée) qui s'afficheront dans le tableau final

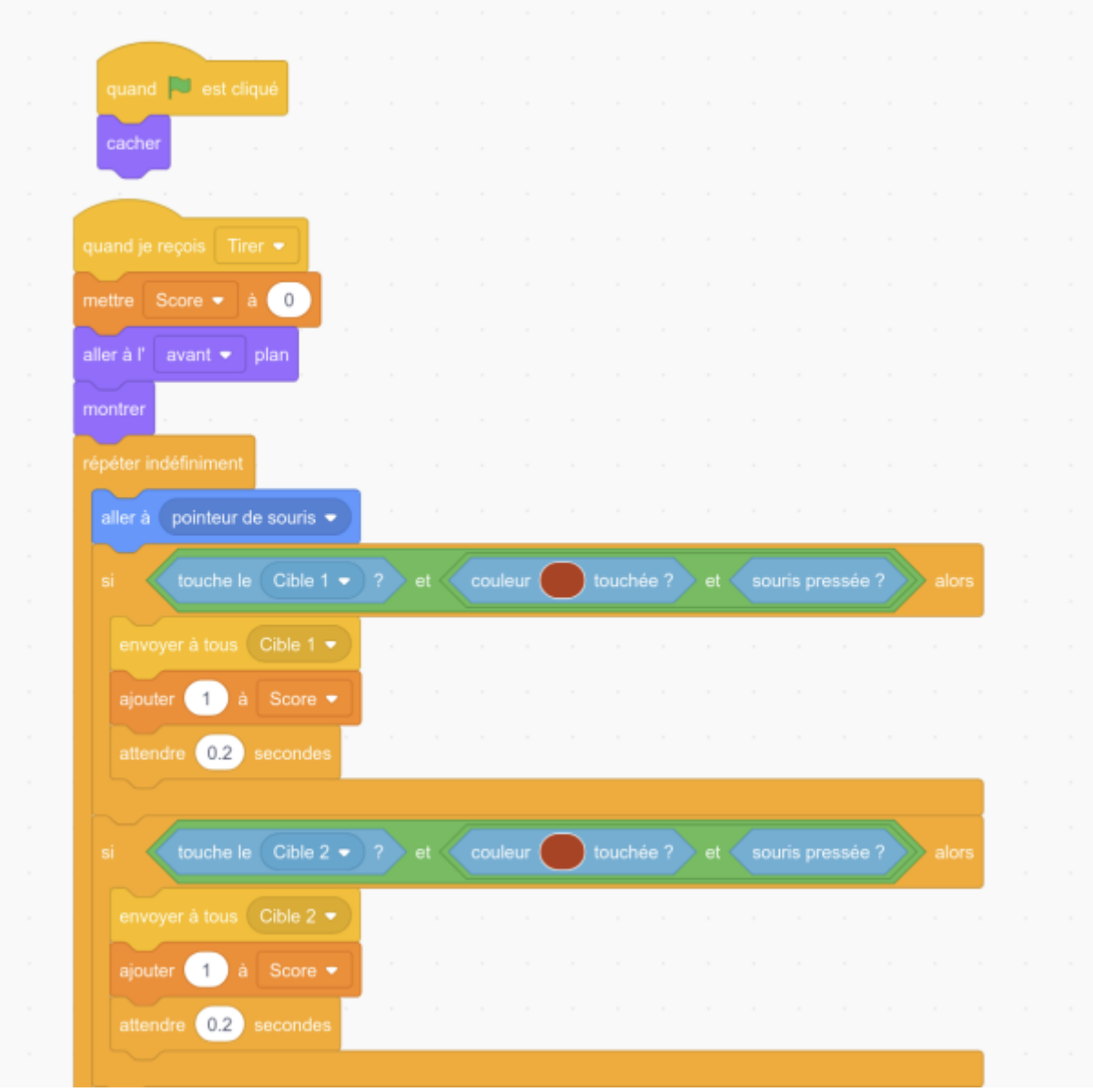
quand est cliqué
réinitialiser le chronomètre
cacher la variable Chronomètre
mettre Chronomètre à 0
mettre Score à 0
envoyer à tous Début
répéter indéfiniment
si Score = 8 alors
mettre Chronomètre à chronomètre
montrer la variable Chronomètre
stop ce script
quand la touche espace est pressée
réinitialiser le chronomètre
cacher la variable Chronomètre
mettre Chronomètre à 0
mettre Score à 0
envoyer à tous Début
répéter indéfiniment
si Score = 8 alors
mettre Chronomètre à chronomètre
ajouter Chronomètre à joueur
montrer la variable Chronomètre
montrer la liste joueur
envoyer à tous Fin
stop ce script

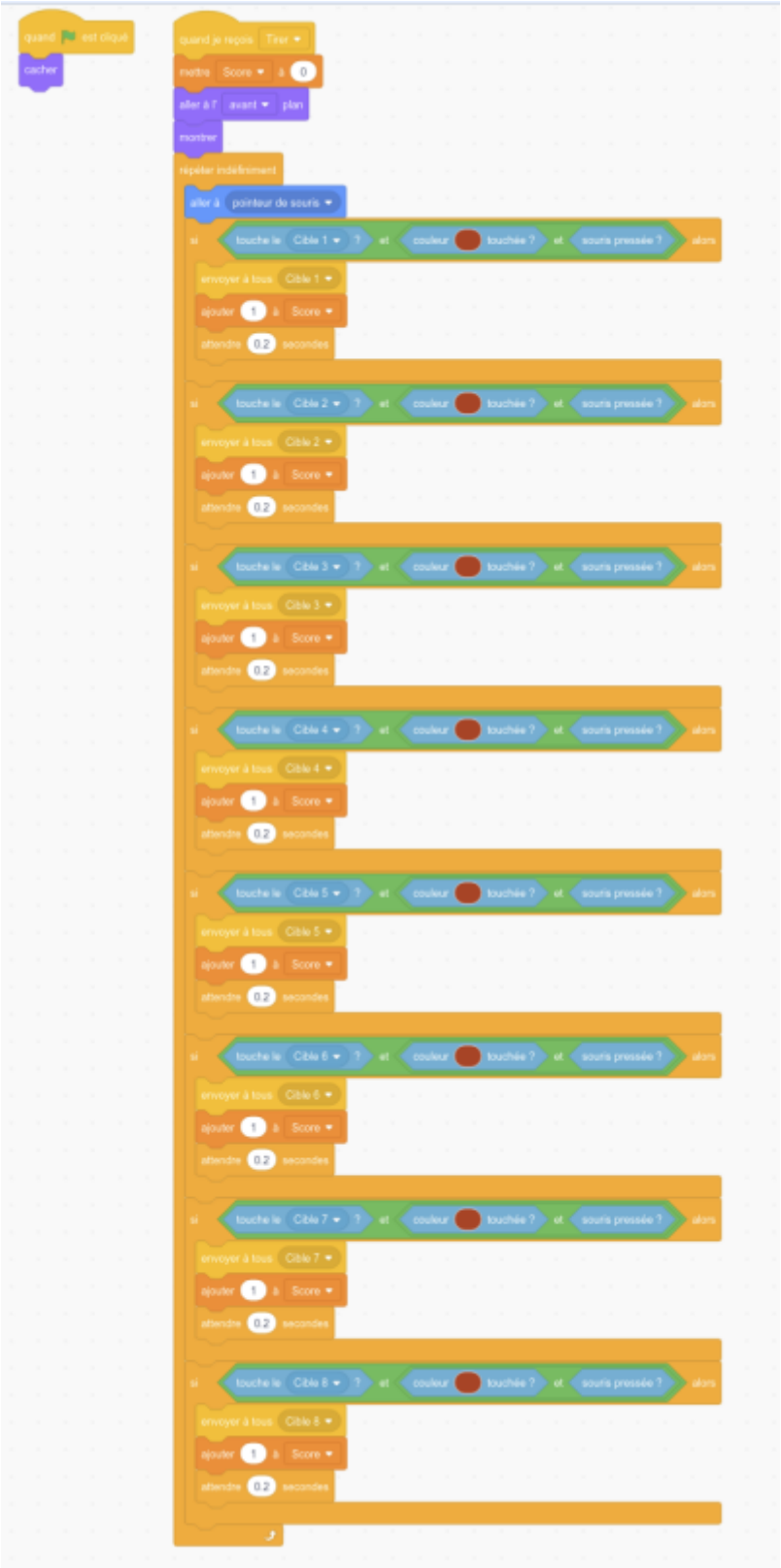
Introduction

quand est cliqué
basculer sur le costume costume1
montrer
cacher la liste joueur
supprimer tous les éléments de la liste joueur
quand la touche espace est pressée
cacher
montrer la liste joueur
demander Nom du joueur et attendre
ajouter réponse à joueur
cacher la liste joueur
envoyer à tous Tirer
quand je reçois Fin
basculer sur le costume costume2
montrer

Viseur

On peut recopier une partie du code de la cible1 sur cible2 , bien sur en changeant cible1 par cible2 etc ...



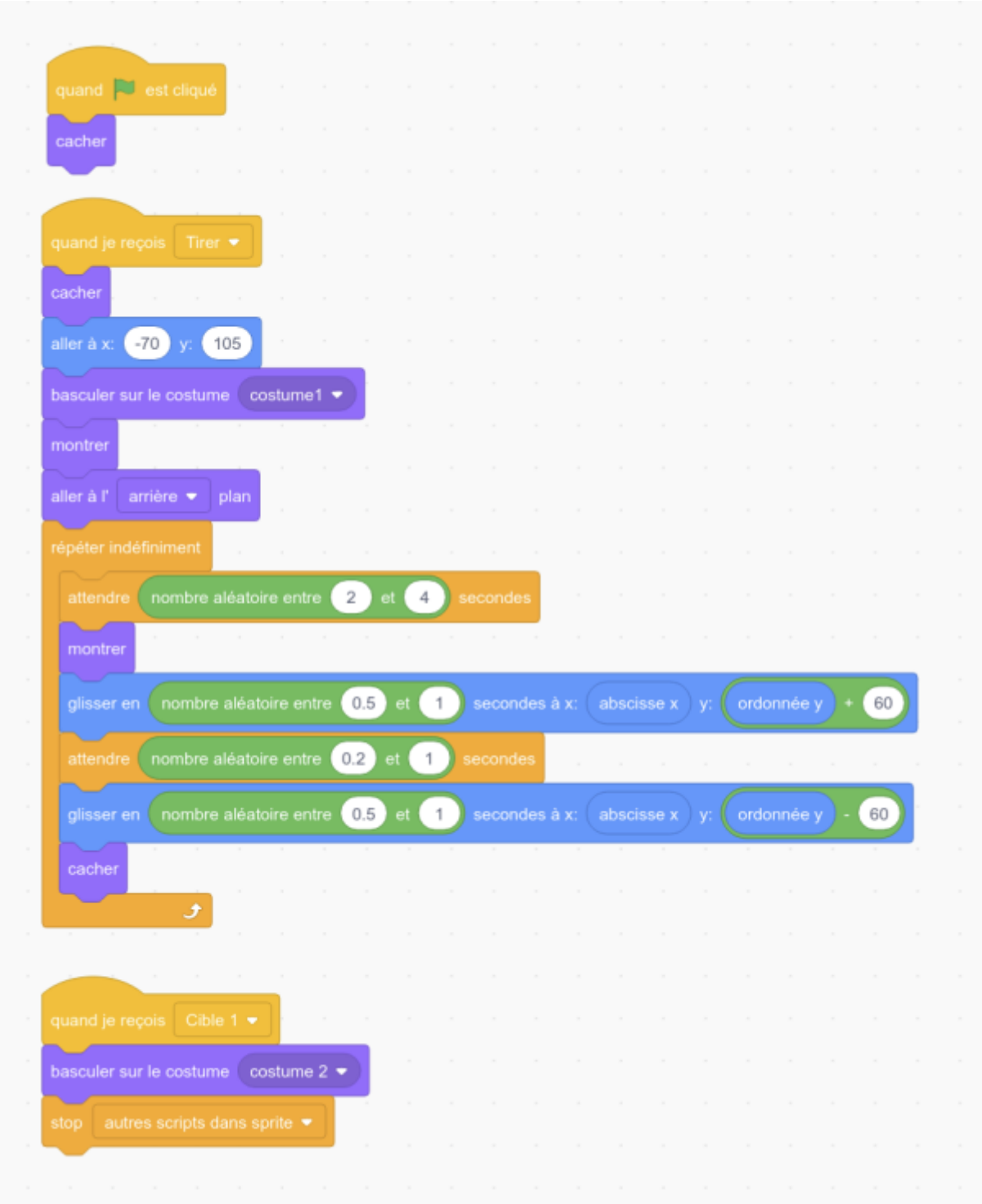


Comptoir1 et comptoir 2

Les comptoirs 1 et 2 sont à positionner en fonction de vos cibles : Au départ on ne doit pas voir les cibles !!

Cibles de 1 à 8

Il faut bien sur changer sur chaque programme la bonne cible dans le bloc [quand je reçois “ Cible **x**”] **x** étant le numéro de la cible



Attention x change suivant la position de départ de la cible (droite - gauche); **y peut varier** en fonction de la position de votre cible (haut-bas)

Programme complet

cibles002.sb3.tar

** Enlever .tar**

Améliorations possibles

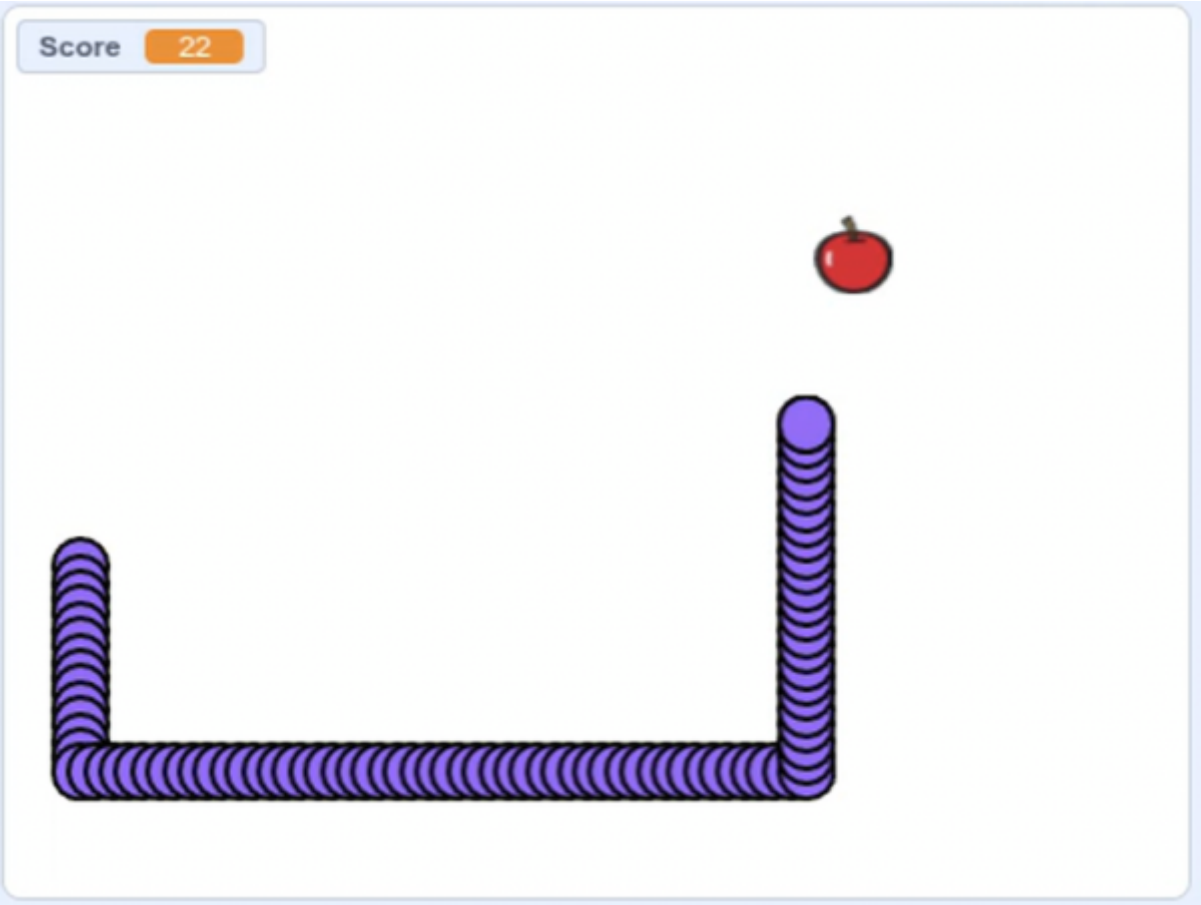
-1- Ajouter des sons

-2- Faire varier la difficulté en augmentant ou reduisant la vitesse

-3- Changer la taille des cibles

-4- .....

Programme Serpent



Étape 1 - Créer son serpent et la pomme

- Supprimer l’avatar actuel (une icône de poubelle est présente, voir image 1)

- Créer un nouvel avatar (l’icône est en bas à droite en forme de tête de chat)

- Dessiner un carré en sélectionnant l’icône carré ou dessiner un cercle en sélectionnant l’icône cercle ….(on peut enlever les contours mais ce n’est pas obligatoire, les garder ajoutera un petit effet sympathique, vous pouvez choisir n’importe quelle couleur,)

- Pour la pomme , choisir dans les costumes existant en tapant le nom de la pomme en anglais ….

Étape 2 - Créer le code du serpent

- Pour revenir sur la page du code, appuyer sur l’icône code en haut à gauche

- Mettre quand le drapeau est cliqué, mettre aller à x:0;y:0 (pour bien voir votre personnage)

- Mettre répéter indéfiniment [quand (flèche haut) est cliquée, s’orienter à (définir direction vers le haut)]

- Répéter pour les autres directions

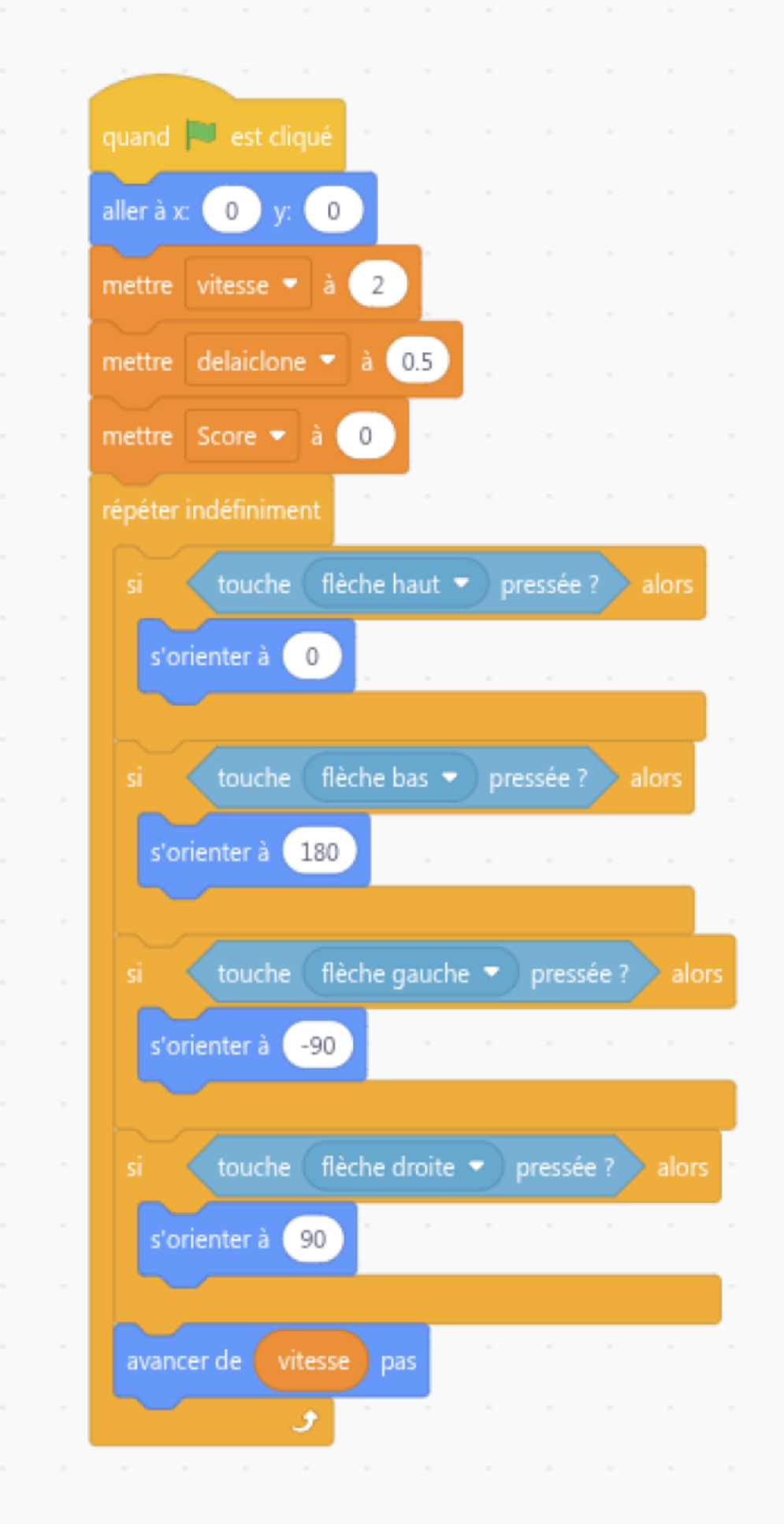
- Dans «Variables», créer une variable «Vitesse». La variable sert pour d’autres

fonctionnalités autres que celles présentes de base (elle peut servir pour afficher un score, par

exemple). Ici, elle nous servira pour pimenter notre jeu et le rendre moins facile.

- Ajouter avancer de 10 pas, mais mettre la variable « Vitesse » à la place du nombre

- Créer un nouvel évènement concernant la vitesse : quand le drapeau est cliqué, mettre vitesse à 2 (pour augmenter la difficulté du jeu)


quand est cliqué
aller à x: 0 y: 0
mettre vitesse à 2
mettre delaiclone à 0.5
mettre Score à 0
répéter indéfiniment
si touche flèche haut pressée ? alors
s'orienter à 0
si touche flèche bas pressée ? alors
s'orienter à 180
si touche flèche gauche pressée ? alors
s'orienter à -90
si touche flèche droite pressée ? alors
s'orienter à 90
avancer de vitesse pas

Étape 3 - Créer un clone du serpent (pour permettre au serpent de grandir)

- Dans le code du serpent, mettre quand le drapeau est cliqué, répéter indéfiniment [créer un clone de moi-même (moi-même étant le serpent)]

- Créer une nouvelle variable appelée «Délaiclone»

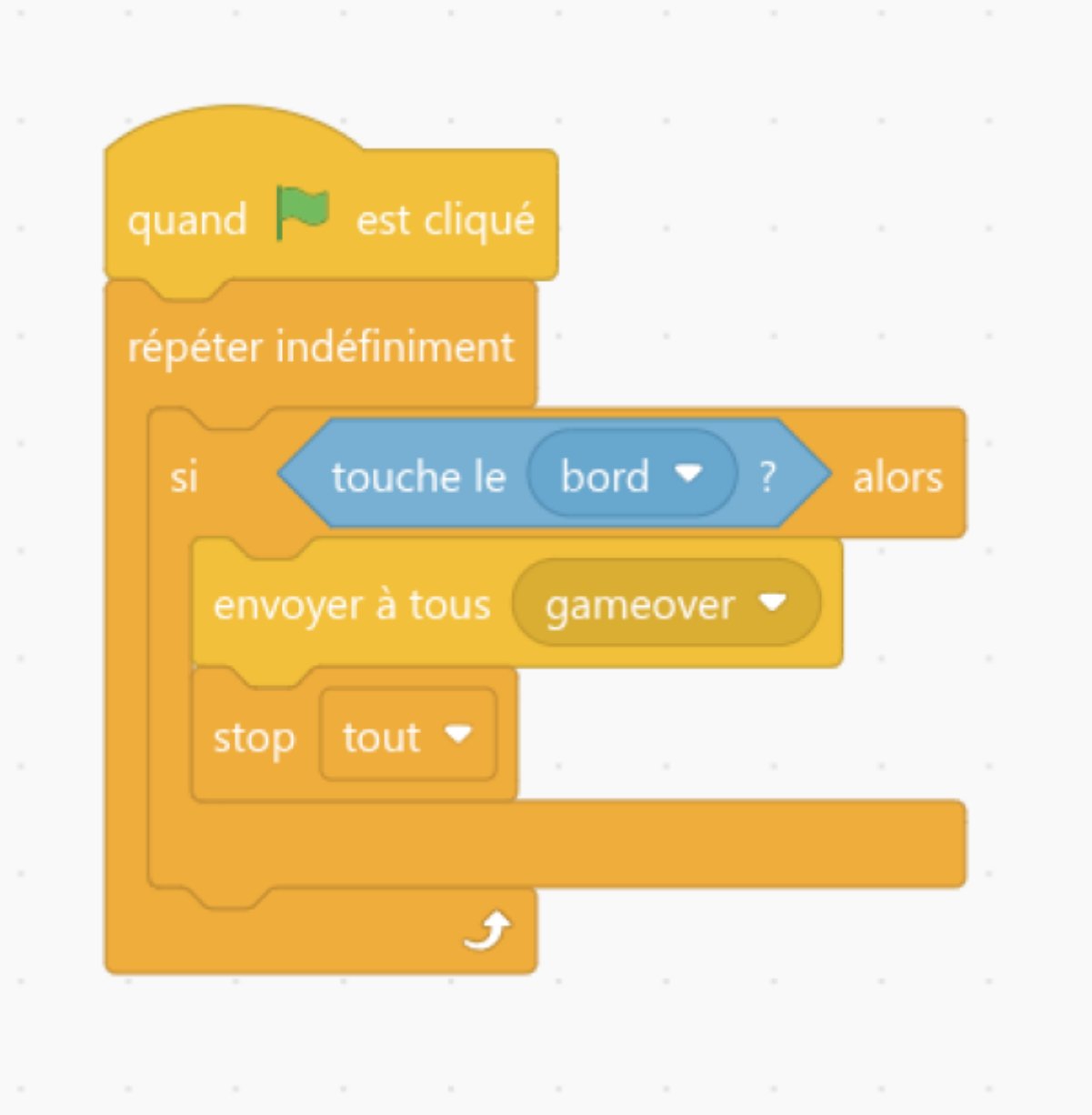
- Mettre quand je commence comme un clone, attendre (délai clone) secondes, supprimer ce clone (cela évitera de vous retrouver avec des tas de carrés verts sur votre écran de jeu)

- Dans la partie du code concernant la vitesse du serpent, mettre délaiclone à 0,5 (cela permettra au serpent de grandir) (voir étape 2)

Étape 4 - Toucher le bord met fin au jeu

- Toujours dans le code du serpent, mettre quand le drapeau est cliqué, répéter indéfiniment [si touche le bord alors, envoyer à tous {Game Over}, stoppe tout]

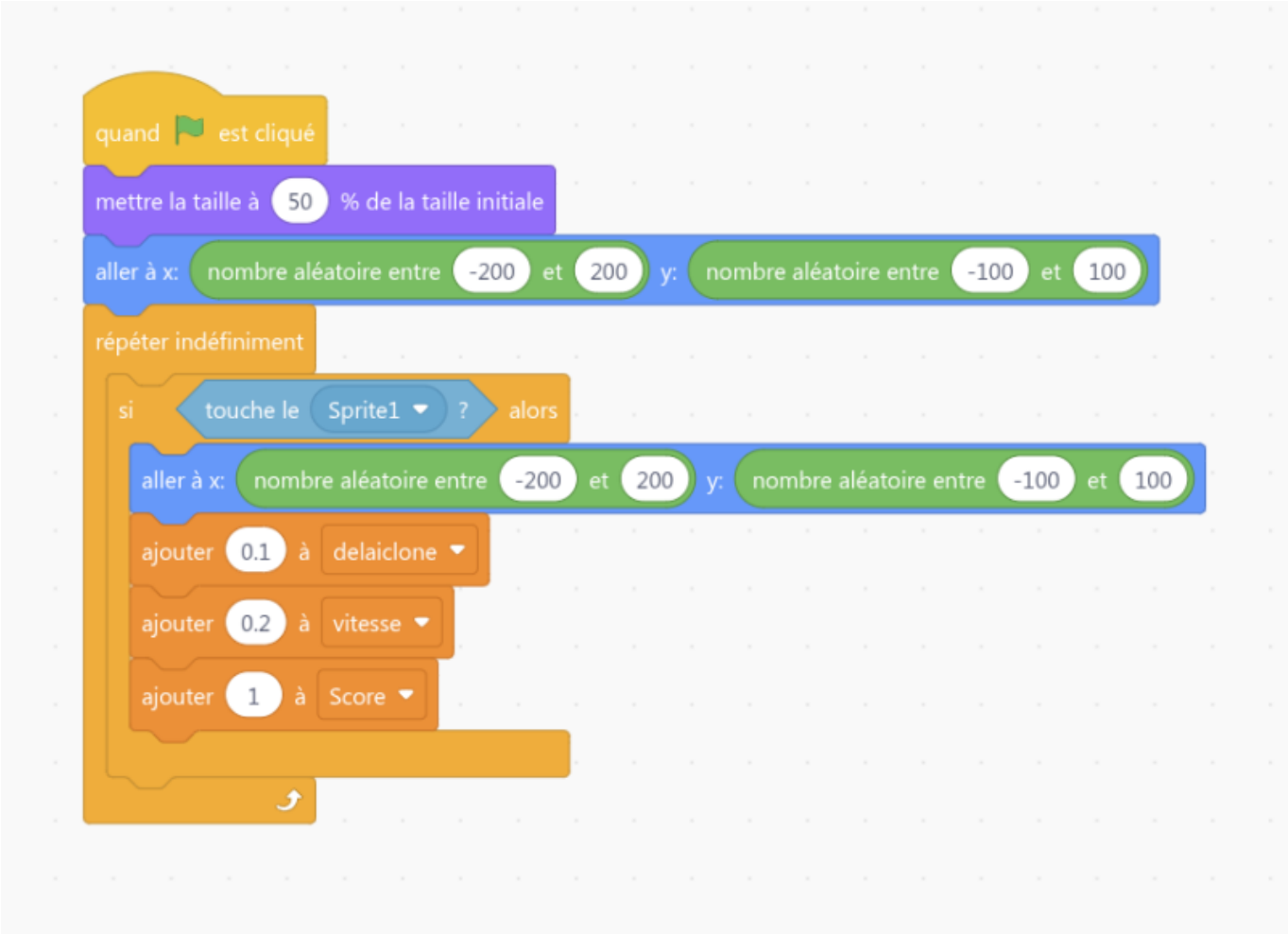
- Concernant le Game Over, ce message n’est pas mis par défaut, il faut le créer et le programme «envoyer à tous» permet cela.(il faut créer le programme “Game over ” vous même …)



Étape 5 - Créer le code de la pomme

- Mettre quand le drapeau est cliqué, mettre à 50 % de la taille initiale, aller à position x aléatoire (entre -200 et 200) et aller à position y aléatoire (entre -100 et 100), répéter indéfiniment [si touche sprite1 (ou n'importe quel nom que vous avez donné au serpent) alors aller à position x aléatoire (entre -200 et 200)et aller à position y aléatoire (entre -100 et 100), ajouter 0,1 à (délaiclone), ajouter 0.2 à (vitesse), ajouter 1 à (score)]

- Je conseille de garder 0,1 pour délaiclone car le serpent grandit trop rapidement au dessus de ce nombre.



Programme complet

serpent002.sb3.tar

** Enlever .tar**

Ameliorations possible

-1- Ajouter des arrieres plan qui changent

-2- Ajouter des sons

-3- Compter le temps passé

-4- Interdire au serpent de se “Manger sa queue” sinon perdu …

-5- Dessiner un “Vrai” serpent avec sa tête et sa queue

From:
https://magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/ - **Castel'Lab le Fablab MJC de Château-Renault**

Permanent link:
https://magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/doku.php?id=start:scratch:creation:creation_jeux

Last update: **2026/06/13 14:48**