

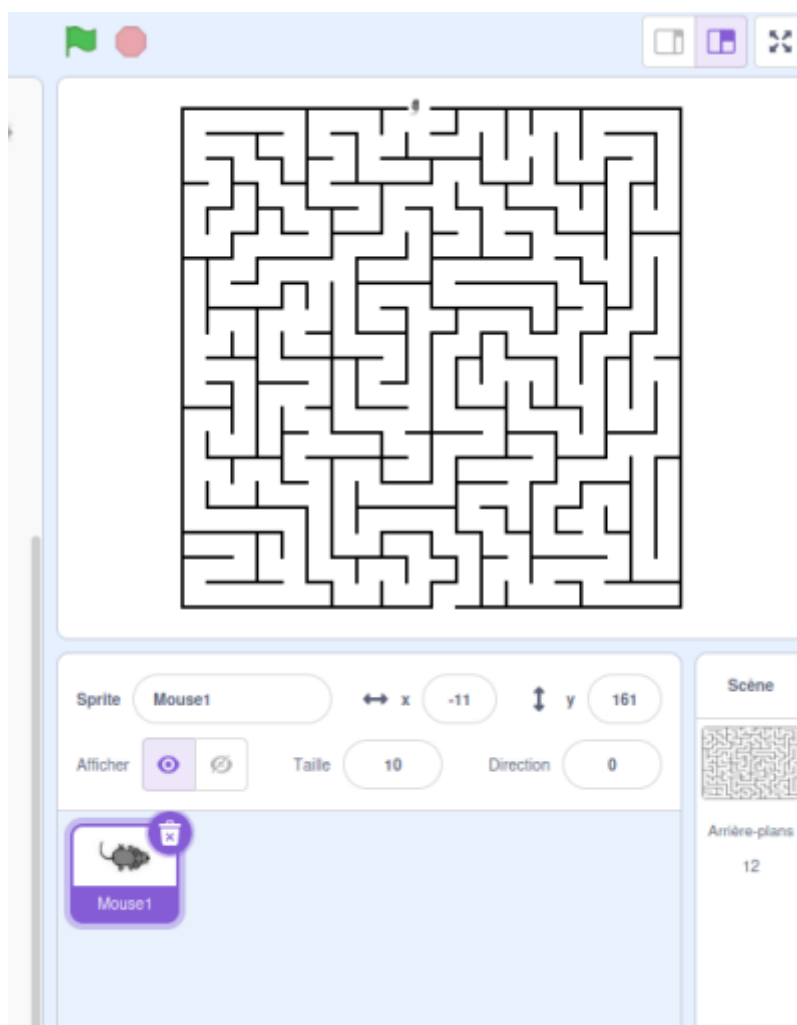
# Création Jeux Scratch 3

## Création d'un Labyrinthe scratch3

Exemples d'images de Labyrinthe

[Création de labyrinthes](#)

**Taille du costume "Souris"**



**Programme en mode bloc**



```
quand le drapeau vert 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

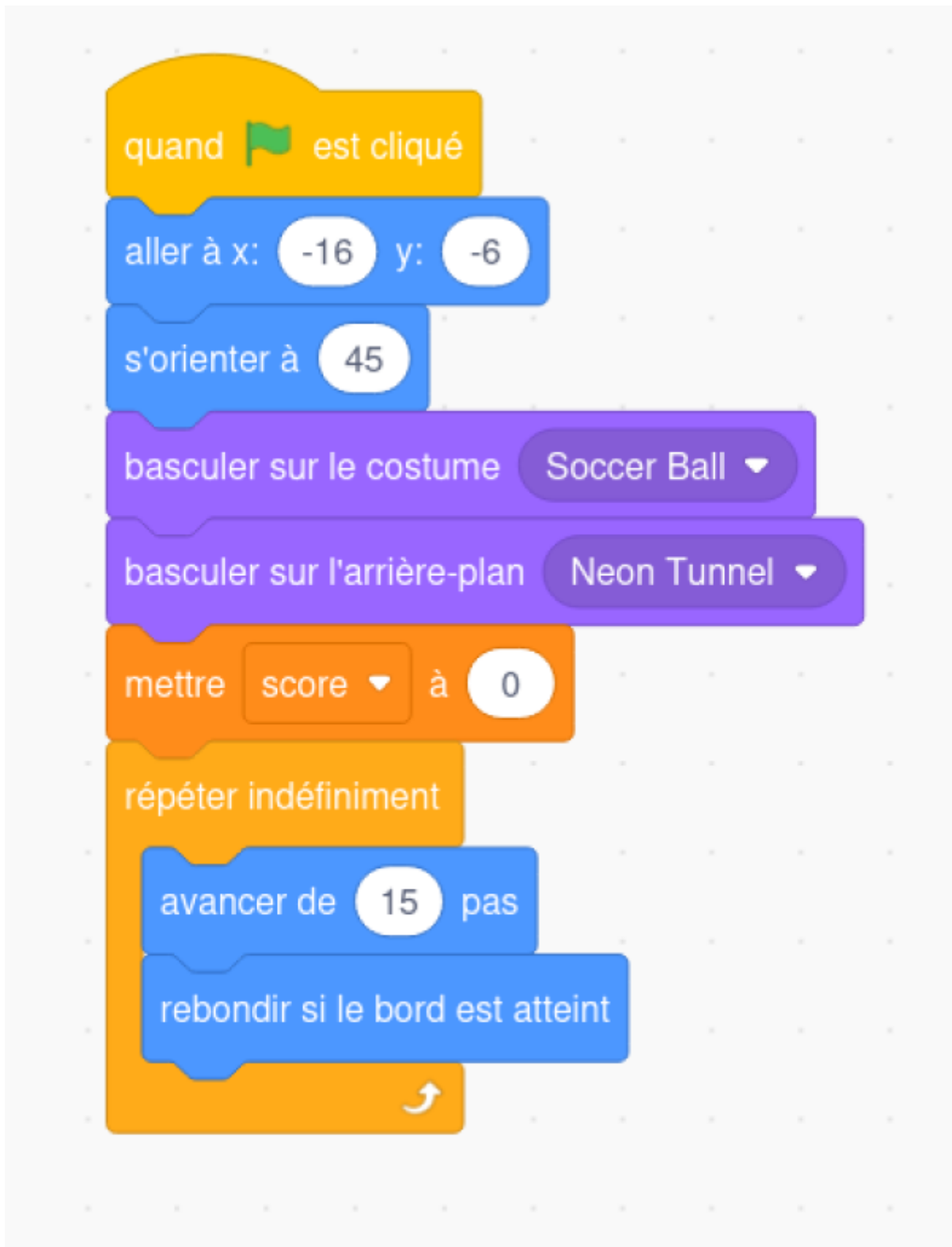
**Enlever .tar**

## **Jeux Pong simplifié**

[Idées pour creer un jeu de pong FR](#)

**Programme ballon**

```
quand le drapeau 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



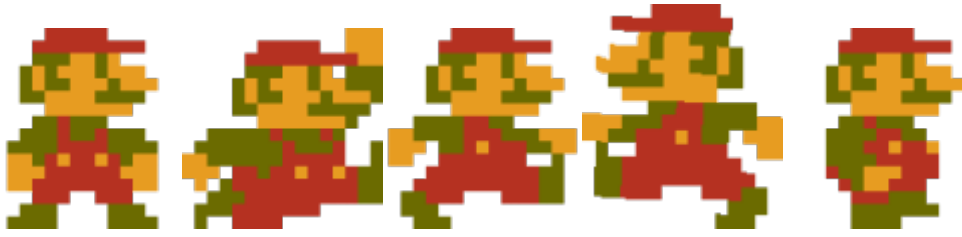
### Programme complet

**Enlever .tar** [pong003.sb3.tar](#)

**Enlever .tar** [pong004.sb3.tar](#)

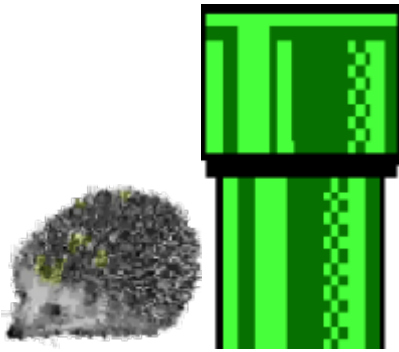
## Jeu Mario simplifié

### Costumes



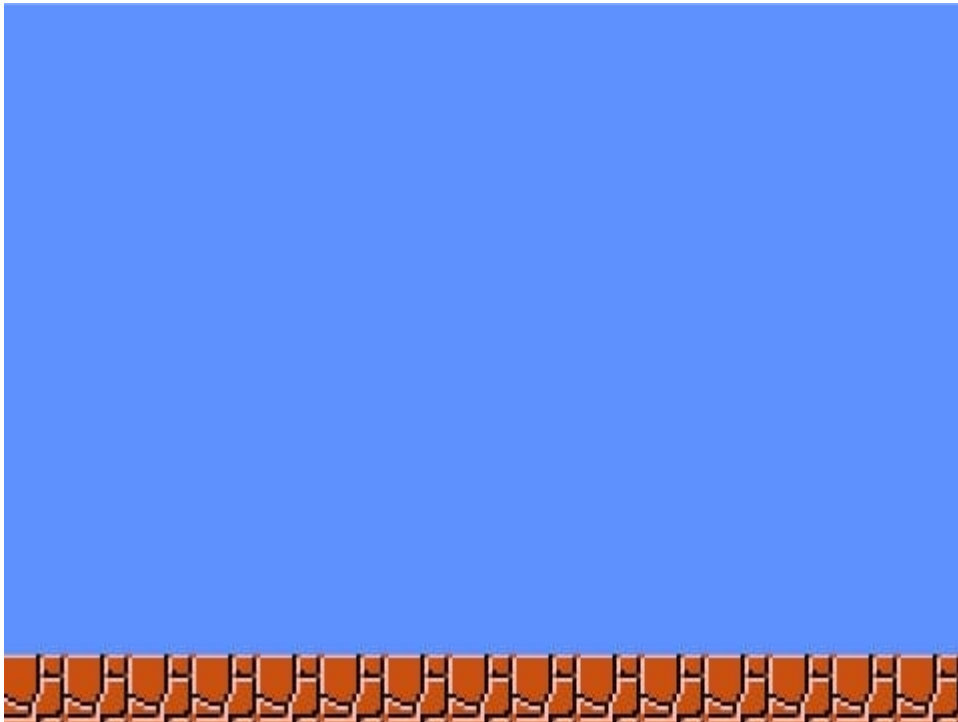
mario.zip

## Obstacles



obstacles.zip

## Fond ecran



## Programmes Mario

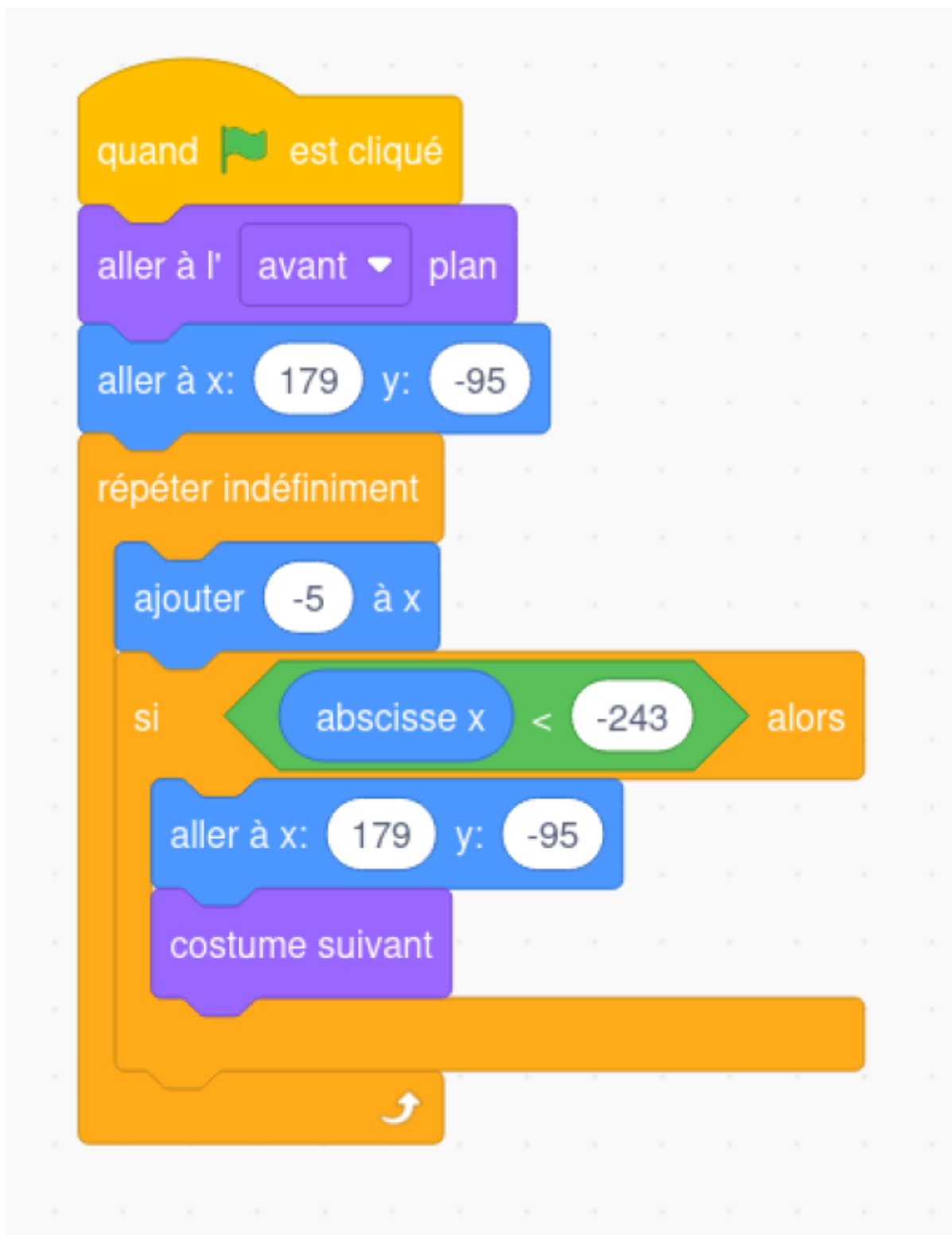
```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -186 y: -90
  basculer sur le costume MarioR01_ATT
  aller à l'avant plan
  mettre saut à 0
  répéter indéfiniment
    si touche le obstacle002 ? alors
      stop tout
```

The image shows a Scratch script on a grid background. The script starts with a yellow 'when green flag clicked' block. This is followed by a blue 'go to x: -186 y: -90' block, a purple 'switch to costume MarioR01\_ATT' block, a purple 'go to front layer' block, and an orange 'set jump to 0' block. The script then enters an orange 'repeat indefinitely' loop. Inside the loop is a blue 'if touches obstacle002?' block. If the condition is true, it contains a white 'stop all' block. The loop ends with a white arrow icon.



```
quand le drapeau 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

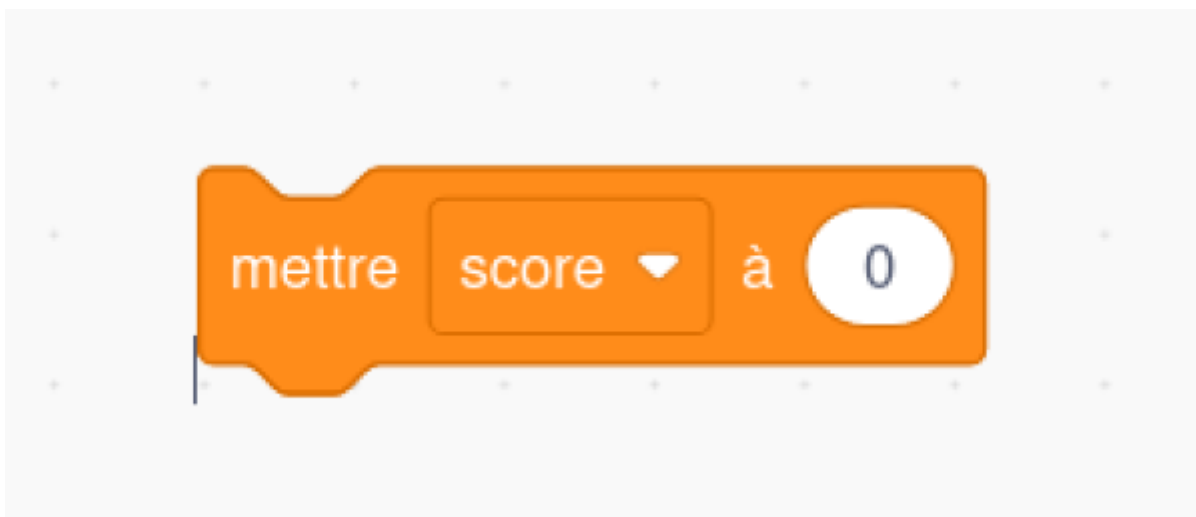


## Score

Dans le programme obstacle



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

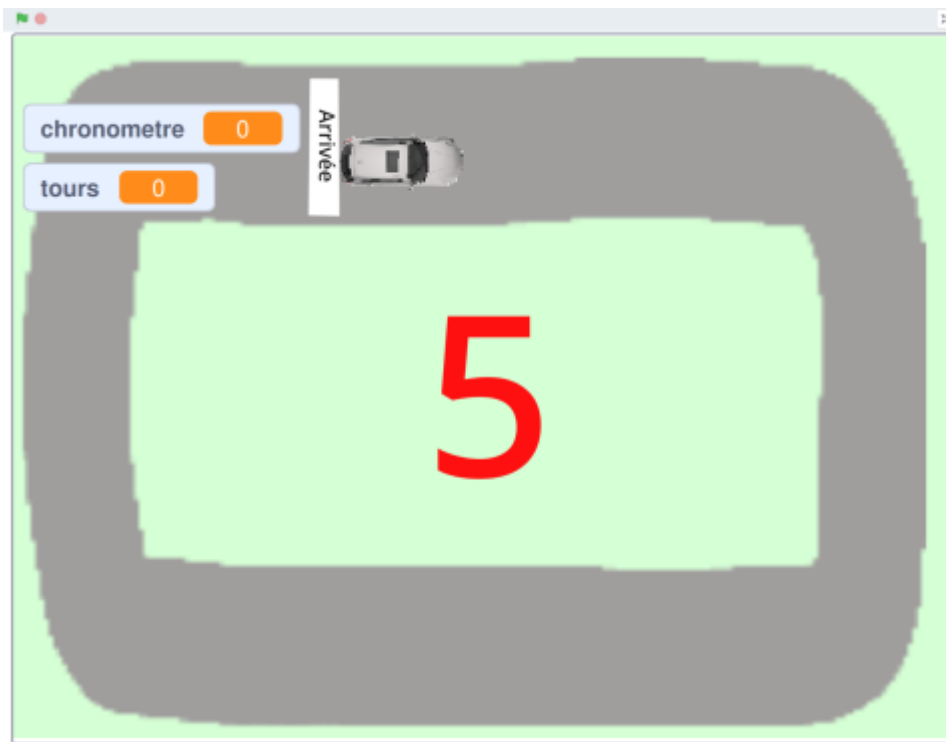


## Programme complet

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
```





## Programme Arrivée



```
whenClicked:
  hide
  hideVariable: chronometre
  hideVariable: tours

whenReceived: jeu
  gotoXY: -81, 127
  setVariable: chronometre, 0
  setVariable: tours, 0
  showVariable: chronometre
  showVariable: tours
  show

whenReceived: demarrer
  loopForever:
    wait: 0.1 seconds
    add: 0.1 to: chronometre
    if: chronometre > 60 then:
      stopEverything
    if: touche le voiture002 ? then:
      add: 1 to: tours
      wait: 1 seconds
    if: tours = 10 then:
      broadcastToAll: arrivee
```

## Programme Décompte Depart



## Programme Arrière plan



image\_voiture.zip

voiture001.sb3.tar

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&rev=1780653176](https://magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/doku.php?id=start:scratch:creation:creation_jeux&rev=1780653176)

Last update: 2026/06/05 11:52

