



Projet n°15

Difficulté



Nom du projet : Aquarium

Fichier : 15- Aquarium.sb2

Lien d'accès : <https://scratch.mit.edu/projects/165813098/>

Objectif : Modifier le programme d'un jeu pour le rendre plus intéressant.

Description : Dans ce jeu, le poisson est obligé de partager l'aquarium avec une méduse qui ne l'aime pas. Alors, il doit éviter de la toucher, sinon la partie est perdue. Pour gagner, il doit manger la nourriture pour poisson qu'on lui donne (Miam1, Miam2 et Miam3). Le poisson se déplace avec les flèches habituelles. La méduse est programmée pour se déplacer « au hasard ».

Si tu joues à ce jeu, tu vas vite découvrir qu'il est très facile de gagner la partie. Commence par jouer une partie en cliquant sur le drapeau vert, puis sur la barre d'espace.

Ta partie est terminée ? C'était trop facile, n'est-ce pas ? Ta mission consiste à changer le programme pour que le jeu soit plus difficile, mais qu'il reste possible de gagner la partie.

Piste de travail proposée :

Tu peux observer qu'un lutin a été masqué et n'a pas été utilisé jusqu'à maintenant, il s'agit de l'araignée de mer. Pour rendre le jeu plus difficile, tu peux programmer cette araignée pour que la partie soit perdue si le poisson la touche. L'araignée ne se déplacera pas, par contre tu peux la dupliquer 2 fois (une fois que son programme sera terminé) pour obtenir 3 araignées qui fonctionneront avec le même programme.

Palettes et blocs à utiliser : Les palettes et les blocs à utiliser sont ceux que tu utilises d'habitude, mais il y a 2 deux nouvelles palettes qui sont utilisées : la palette « Opérateurs » (orange) qui est utilisée dans le programme de la méduse et la palette « Données » (verte) qui est utilisée dans le programme des morceaux de nourriture. Normalement, tu ne devrais pas avoir besoin d'utiliser ces palettes une nouvelle fois. Par contre, il faudra que tu repères les blocs qui font perdre le poisson dans le programme de la méduse.

La boucle **[répéter indéfiniment]** est une instruction nécessaire. Si elle n'est pas utilisée, les instructions ne seront exécutées qu'une seule fois et le jeu ne fonctionnera pas.

Astuce : La disposition des araignées dans l'aquarium aura une grande importance sur la difficulté du jeu. Elle peut même rendre le jeu impossible à gagner, ce qui n'est pas le but recherché.



Pour aller plus loin : Cherche d'autres idées pour améliorer ce jeu. Cela peut être l'ajout de nouveaux éléments, des sons qui guident le joueur. Il est également possible d'augmenter le nombre de morceaux de nourriture à manger, d'introduire une deuxième méduse, de changer les vitesses des déplacements, etc.