

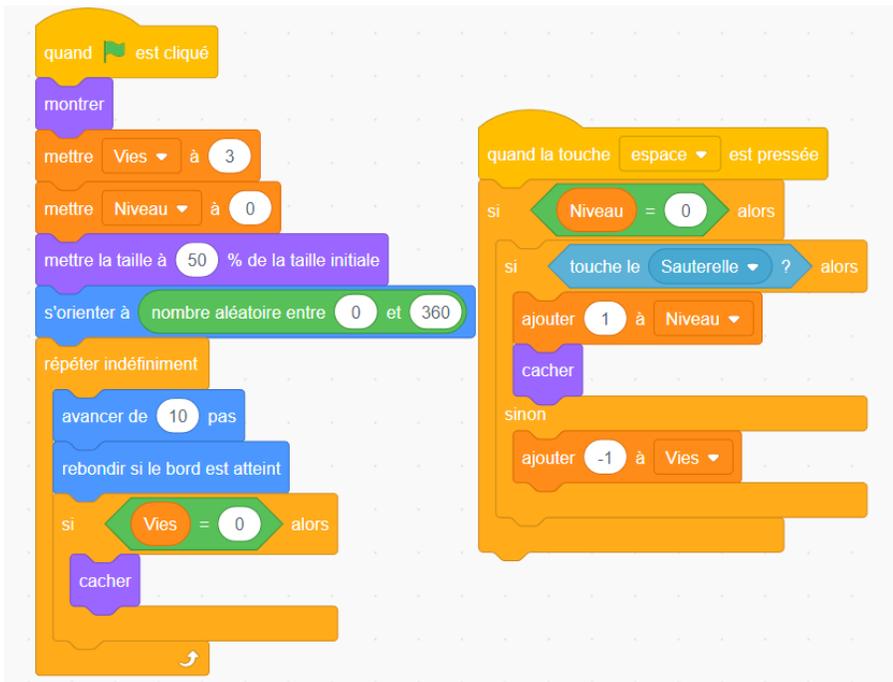
Document de programmation : Approfondissement

Voici un lien vers le projet achevé : <https://scratch.mit.edu/projects/769766788>

Étape 1 : Reprogrammer l'arbre

D'abord, reprogramme l'arbre. Crée une nouvelle variable nommée « Lives » (Vies). Sous le code « Quand le drapeau vert est cliqué », ajoute un bloc « mettre Lives à 3 » en haut. Déplace le bloc « montrer » tout en haut, puis supprime l'ensemble de l'instruction « si-alors » pour recommencer à zéro. Ajoute une instruction « si-alors » dans le bas de la boucle indéfinie. Entre le « si » et le « alors », ajoute un bloc de comparaison. Glisse la variable « Lives » dans le premier espace et change la valeur « 50 » pour « 0 ». À l'intérieur de la boucle « si-alors », ajoute une instruction « cacher ».

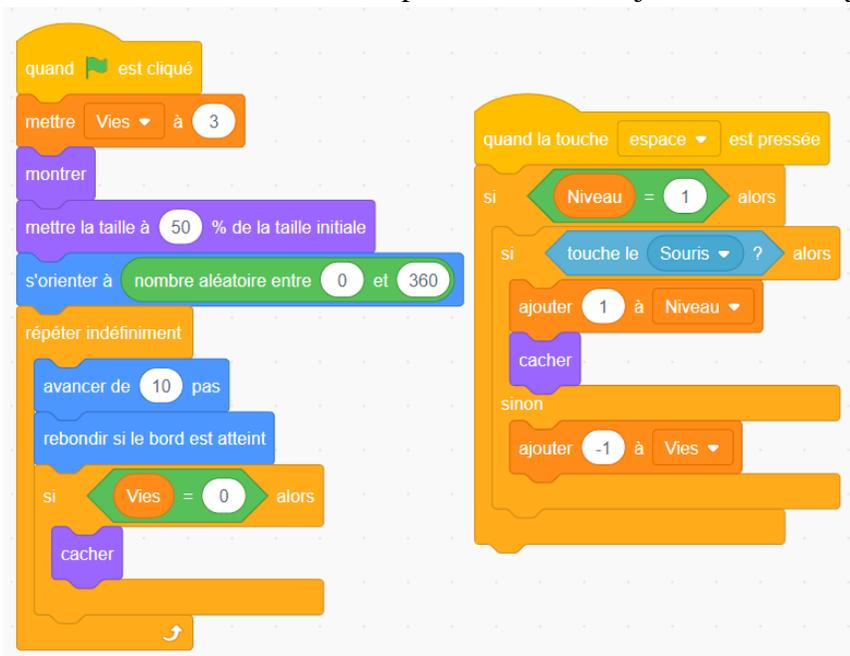
Crée un nouveau bloc de code avec le bloc « Quand la touche est cliquée ». Ajoute une instruction « si-alors ». Entre le « si » et le « alors », ajoute un bloc de comparaison. Glisse la variable « Level » (Niveau) et change la valeur « 50 » pour « 0 ». À l'intérieur de l'instruction « si-alors », ajoute un bloc « touche le grasshopper (sauterelle) ». Après le « alors », ajoute les instructions « ajouter 1 à Lives » et « cacher ». Enfin, après le « sinon », ajoute un bloc « ajouter -1 à Lives ».



Étape 2 : Reprogrammer la sauterelle

Ensuite, reprogramme la sauterelle. Supprime l'ensemble de l'instruction « si-alors » pour recommencer à zéro. Ajoute une instruction « si-alors » dans le bas de la boucle indéfinie. Entre le « si » et le « alors », ajoute un bloc de comparaison. Glisse la variable « Lives » dans le premier espace et change la valeur « 50 » pour « 0 ». À l'intérieur de la boucle « si-alors », ajoute une instruction « cacher ».

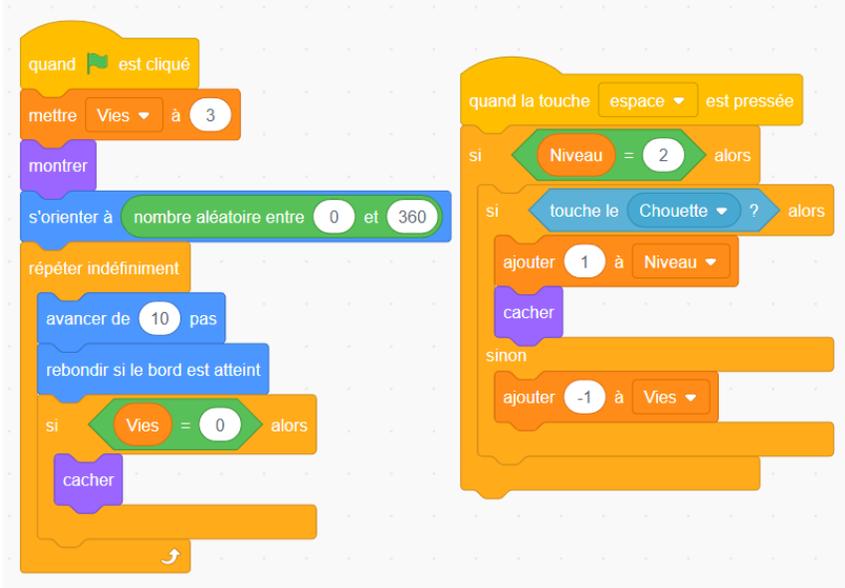
Crée un nouveau bloc de code avec le bloc « Quand le drapeau vert est cliqué ». Ajoute une instruction « si-alors ». Entre le « si » et le « alors », ajoute un bloc de comparaison. Glisse la variable « Level » et change la valeur « 50 » pour « 1 ». À l'intérieur de l'instruction « si-alors », ajoute un bloc « touche le mouse (souris) ». Après le « alors », ajoute les instructions « ajouter 1 à Lives » et « cacher ». Enfin, après le « sinon », ajoute un bloc « ajouter -1 à Lives ».



Étape 3 : Reprogrammer la souris

Ensuite, reprogramme la souris. Supprime l'ensemble de l'instruction « si-alors » pour recommencer à zéro. Ajoute une instruction « si-alors » dans le bas de la boucle indéfinie. Entre le « si » et le « alors », ajoute un bloc de comparaison. Glisse la variable « Lives » dans le premier espace et change la valeur « 50 » pour « 0 ». À l'intérieur de la boucle « si-alors », ajoute une instruction « cacher ».

Crée un nouveau bloc de code avec le bloc « Quand le drapeau vert est cliqué ». Ajoute une instruction « si-alors ». Entre le « si » et le « alors », ajoute un bloc de comparaison. Glisse la variable « Level » et change la valeur « 50 » pour « 2 ». À l'intérieur de l'instruction « si-alors », ajoute un bloc « touche le owl (hibou) ». Après le « alors », ajoute les instructions « ajouter 1 à Lives » et « cacher ». Enfin, après le « sinon », ajoute un bloc « ajouter -1 à Lives ».



Étape 4 : Reprogramme le hibou

Enfin, reprogramme le hibou. Ajoute une deuxième instruction « si-alors » dans le bas de la boucle indéfinie. Ajoute un bloc de comparaison entre le « si » et le « alors ». Glisse la variable « Lives » dans le premier espace et change la valeur « 50 » pour « 0 ». À l'intérieur de la boucle « si-alors », ajoute la commande « aller à x : 0 y : 0 ». Ensuite, ajoute un bloc d'orientation. Ajoute un bloc de texte et change le texte pour « Game Over » (Partie perdue). Ajoute un bloc « stop ce script ».

```
when green flag clicked
  set direction to random number between 0 and 360
  loop forever
    move 10 steps
    bounce if edge reached
    if (Level = 3) and (space key pressed) then
      go to x: 0 y: 0
      set direction to 90
      say "You win!" for 2 seconds
      stop this script
    if (Lives = 0) and (space key pressed) then
      go to x: 0 y: 0
      set direction to 90
      say "Game over" for 2 seconds
      stop this script
```

Tu as terminé avec cette activité d’approfondissement. Essaie ton jeu et amuse-toi!