Nom : Prénom : Classe :	PROJET SCRATCH PONG	académie Orléans-Tours

Je crée un jeu PONG sur SCRATCH





Nom : Prénom : Classe :	SCRATCH PONG Fiche N°1 – Cahier des charges	académie Orléans-Tours

I - Le cahier des charges



Avant de commencer un projet, il est très important d'écrire ce qu'on attend de toi.

Pour cela, réponds aux questions suivantes :



1) Que dois-je réaliser ? ……

2) Quels sont les **objets (lutins) à créer** ? et **comment fonctionnent-ils** ?

a	 ……	
b	 ……	
c	 ……	
d	 ……	
e	 ……	
f	 ……	

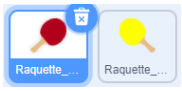
Nom : Prénom : Classe :	SCRATCH PONG Fiche N°2 Les raquettes	académie Orléans-Tours



La programmation des raquettes



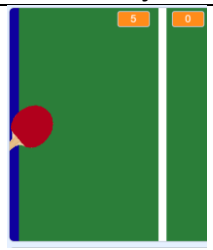
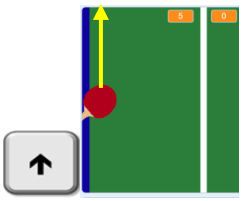
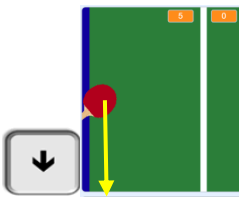
1) **Ouvre le projet scratch suivant : https://scratch.mit.edu/projects/457413346**
2) **Clique sur :** 

3) **Clique sur une raquette, pour voir le script associé :** 

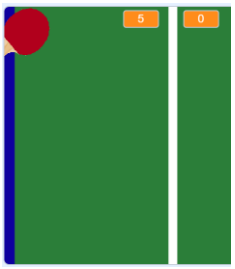
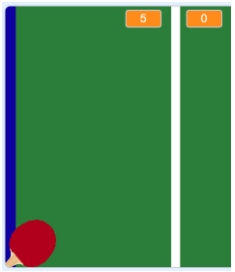
4) **Utilise les blocs déjà présents dans le script pour animer les raquettes. (fait le même travail pour l'autre raquette)**



Pour trouver les bonnes instructions à utiliser, aide-toi du document « Les Instructions SCRATCH »

Lutin	Mouvement Ou interaction avec un autre objet	Script que tu as réalisé
	 *Définir la position de la raquette au lancement du jeux et à l'engagement.*	
	 *Monter*	
	 *Descendre*	

Nom : Prénom : Classe :	SCRATCH PONG Fiche N°2 Les raquettes	académie Orléans-Tours

Lutin	Mouvement Ou interaction avec un autre objet	Script que tu as réalisé
	 *Si la raquette est en haut de la scène*	
	 *Si la raquette est en bas de la scène*	

Nom : Prénom : Classe :	SCRATCH PONG Fiche N°3 La balle	académie Orléans-Tours

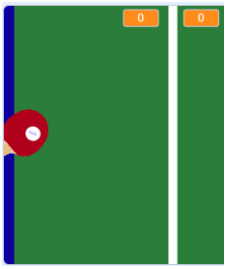
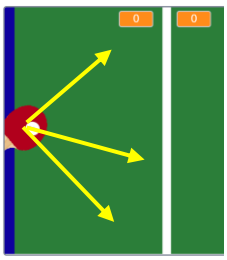
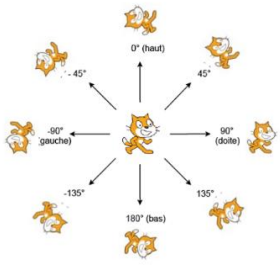
La balle 

1) **Clique sur la balle, pour voir le script associé :** 

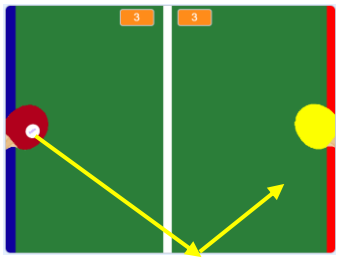
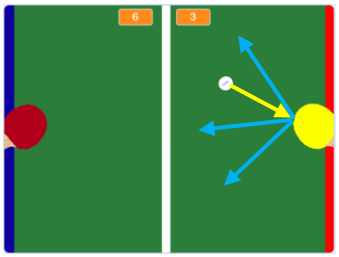
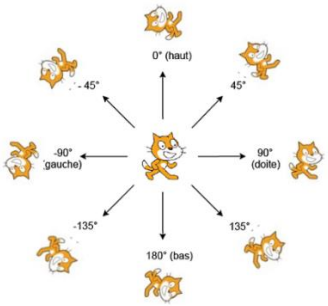
2) **Utilise les blocs déjà présents dans le script pour animer la balle.**



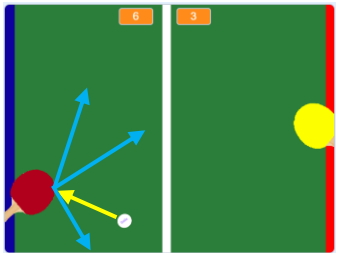
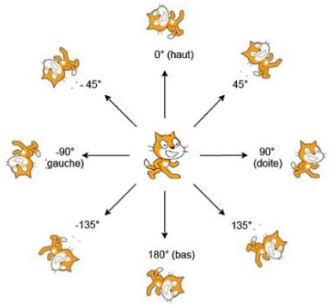
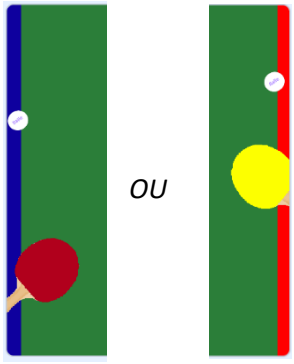
Pour trouver les bonnes instructions à utiliser, aide-toi du document « Les Instructions SCRATCH »

Lutin	**Mouvement Ou interaction avec un autre objet**	**Script que tu as réalisé**
	 *Définir la **position de la balle** au départ du jeu ou sur un engagement*	
	 *Donner une **direction** à la balle à l'engagement* 	

Nom : Prénom : Classe :	SCRATCH PONG Fiche N°3 La balle	académie Orléans-Tours

Lutin	Mouvement Ou interaction avec un autre objet	Script que tu as réalisé
Balle	 ***Avancer*** *et* ***Rebondir*** *sur le bord*	
	 ***Si*** *la balle* ***touche la raquette jaune*** 	

Nom : Prénom : Classe :	SCRATCH PONG Fiche N°3 La balle	académie Orléans-Tours

Lutin	Mouvement Ou interaction avec un autre objet	Script que tu as réalisé
Balle	 ***Si** la balle **touche la raquette rouge***	
		
	 *OU* ***Si la balle touche le but** rouge ou bleu*	 ** Les points seront comptés par les lutins buts. Ne pas programmer le comptage des points dans ce lutin.*

Nom : Prénom : Classe :	SCRATCH PONG Fiche N°4 Les buts et les points	académie Orléans-Tours



Les buts et les points





1) Clique sur un but, pour voir le script associé :

2) Utilise les blocs déjà présents dans le script pour gérer les scores. (fait le même travail pour l'autre but)



Pour trouver les bonnes instructions à utiliser, aide-toi du document « Les Instructions SCRATCH »

Lutin ou variables	Script que tu as réalisé
 *En début de partie…*	
 *La balle touche le but bleu* 	
 *La balle touche le but rouge* 	