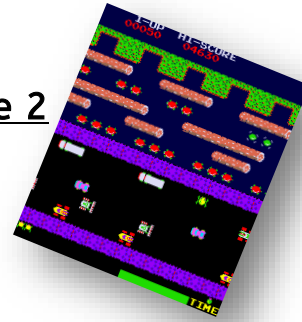


Clone Frogger – Phase 2



Guide de codage

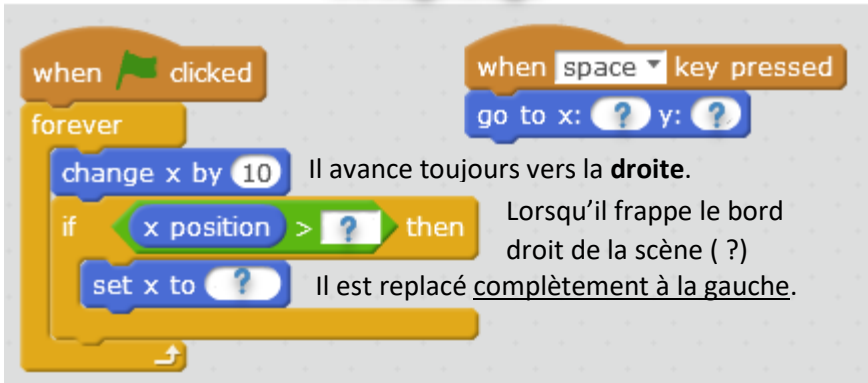
Codage Crab


The code consists of several event-driven blocks:


- when clicked:** A 'forever' loop containing an 'if' statement. The 'if' statement checks 'touching Dog1?' or 'touching Dog2?'. If true, it executes 'go to x: ? y: ?', 'play sound scream-male1', and 'say Ouch! for 2 secs'.
- when space key pressed:** 'go to x: ? y: ?'
- when I receive GoHome:** 'go to x: ? y: ?'
- when I receive Occupied:** 'change y by -30'
- when down arrow key pressed:** 'go to front', 'play sound pop', 'change y by -30'
- when left arrow key pressed:** 'go to front', 'play sound pop', 'change x by -30'
- when right arrow key pressed:** 'go to front', 'play sound pop', 'change x by 30'
- when up arrow key pressed:** 'go to front', 'play sound pop', 'change y by 30'

Les X et Y avec des points d'interrogation (?) peuvent avoir une valeur selon leur position sur ta scène. Vous trouverez toujours ces valeurs dans le coin en haut à la droite de votre écran.


Codage Dog1





when  clicked

when  key pressed

forever

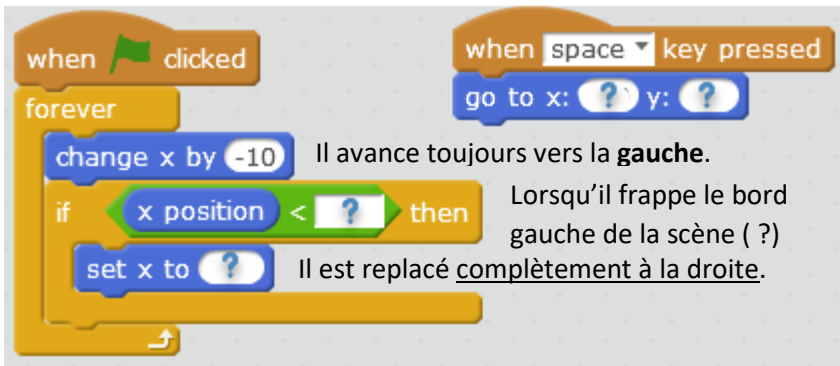
change x by  Il avance toujours vers la **droite**.


if  then Lorsque'il frappe le bord droit de la scène (?)


set x to  Il est remplacé complètement à la gauche.

Les X et Y avec des points d'interrogation (?) peuvent avoir une valeur selon leur position sur ta scène. Vous trouverez toujours ces valeurs dans le coin en haut à la droite de votre écran.


Codage Dog2





when  clicked

when  key pressed

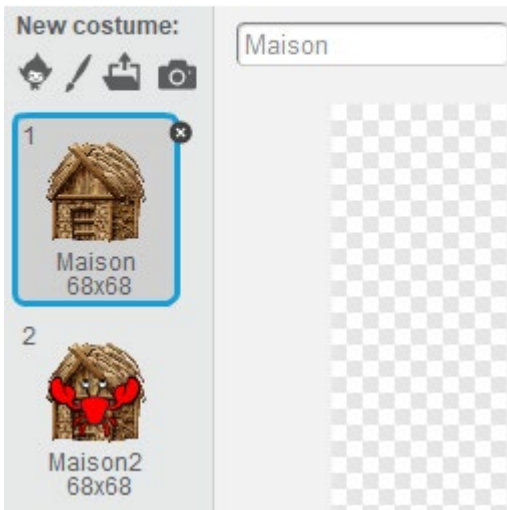
forever

change x by  Il avance toujours vers la **gauche**.

if  then Lorsque'il frappe le bord gauche de la scène (?)


set x to  Il est remplacé complètement à la droite.


Costumes pour Maison



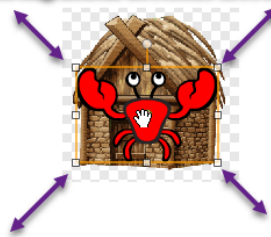
New costume:

Maison

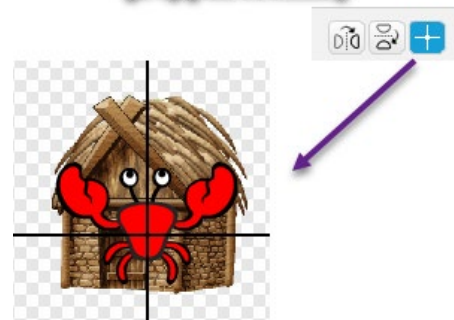
1  Maison 68x68

2  Maison2 68x68

Copie et colle le costume 1 du sprite Crab pour créer le costume 2 du sprite Maison. Ajuste la grandeur à l'échelle avec la scène.



Ajuste le point de contrôle (le 0,0) du costume,



Codage Maison

when space key pressed
switch costume to Maison

Ceci fait le « Reset » de la maison à son costume normal.

when clicked

forever

if touching Crab ? and costume # = 1 then

broadcast GoHome

next costume

play sound ya

say Ya! for 2 secs

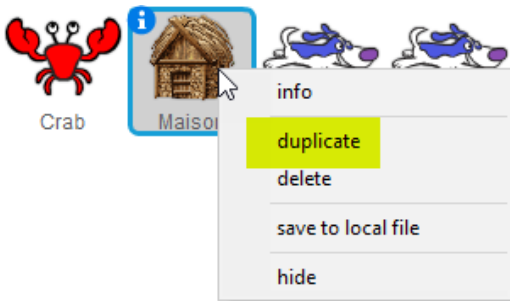
Ceci vérifie si le sprite « Maison » est touché par le sprite « Crab » PENDANT QUE SPRITE « MAISON » PORTE **COSTUME 1**.

if touching Crab ? and costume # = 2 then

broadcast Occupied

wait 0.5 secs

Ceci vérifie si le sprite « Maison » est touché par le sprite « Crab » PENDANT QUE SPRITE « MAISON » PORTE **COSTUME 2**.



Cliquez le bouton droit de la souris sur le sprite "Maison" et choisissez "duplicate" pour produire autant de copies qu'il vous faut pour