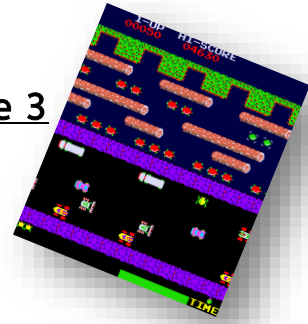
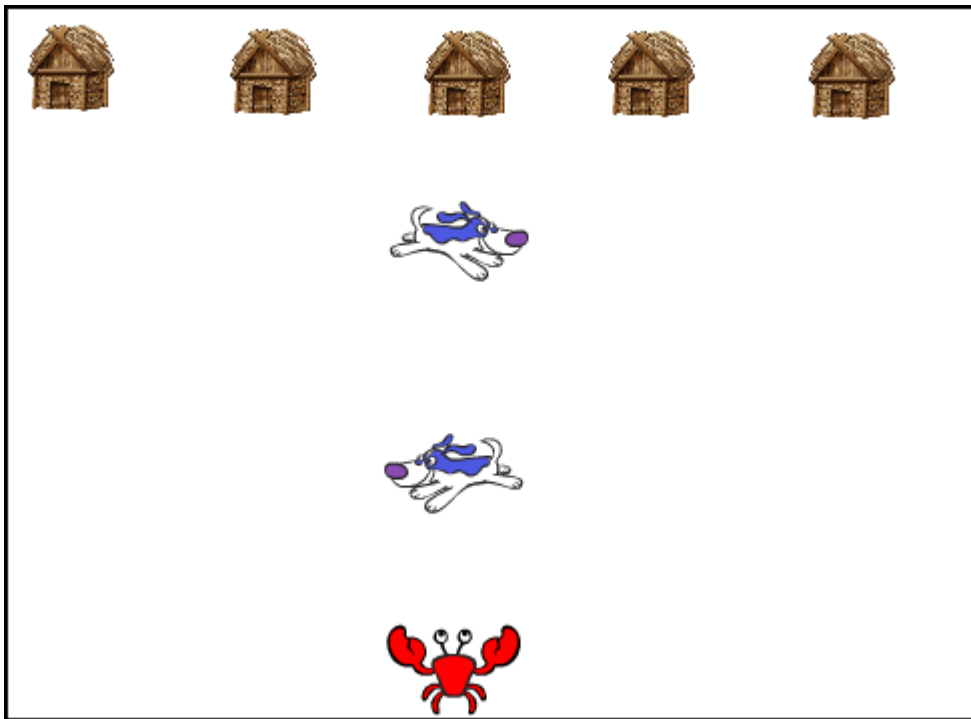
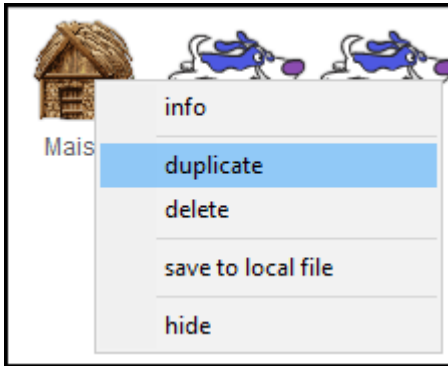


# Clone Frogger – Phase 3



## Guide de codage



## Introduction des variables

# Codage Crab

The image shows the Scratch 'Data & Blocks' menu with the 'Make a Variable' button highlighted. Three arrows point from this button to three separate 'New Variable' dialog boxes. Each dialog box has a red circle with the number '3' next to the variable name field and a red circle with the number '4' next to the 'OK' button. The variable names are 'Pointage', 'Vies', and 'HomesFilled'. All three dialog boxes have the 'For all sprites' radio button selected.

1

2

3

4

3

4

3

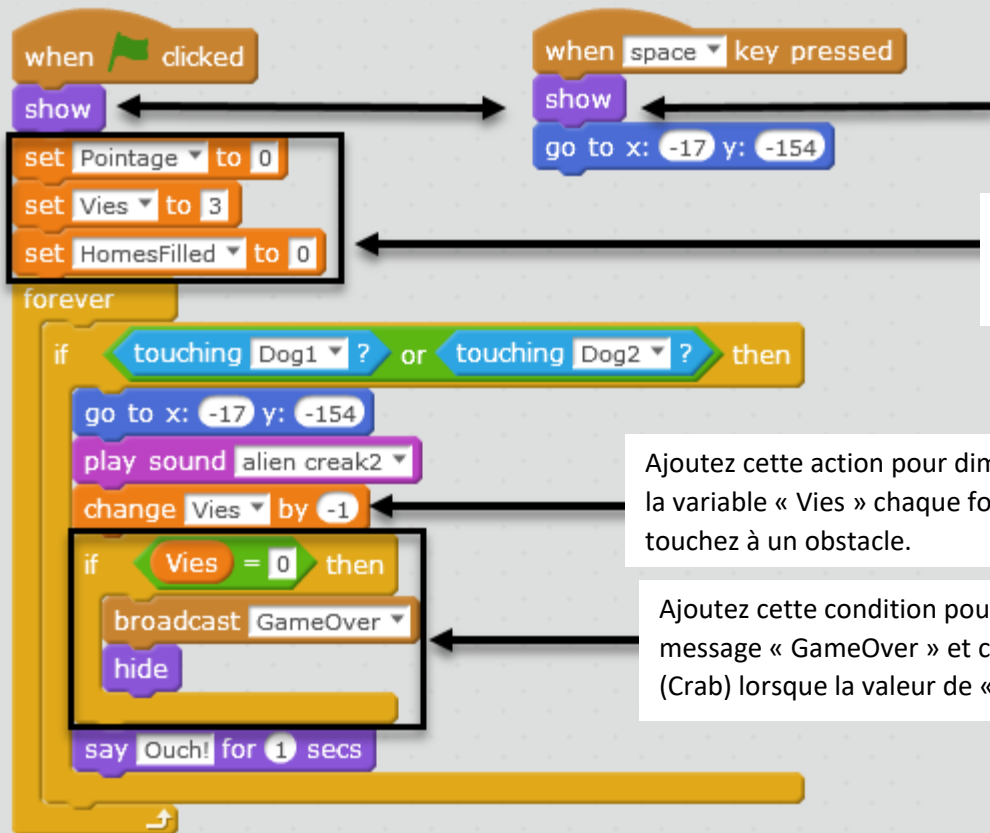
4

Créez 3 variables,  
donc faites ça 3 fois.

La valeur de toutes les  
variables qui sont  
cochées sera affichée  
sur la scène du jeu

The 'Make a Variable' dialog box shows three variables: 'HomesFilled', 'Pointage', and 'Vies'. The 'Pointage' and 'Vies' variables have checkboxes that are checked. Below the list, there are four actions for the 'HomesFilled' variable: 'set HomesFilled to 0', 'change HomesFilled by 1', 'show variable HomesFilled', and 'hide variable HomesFilled'.

# Codage Crab

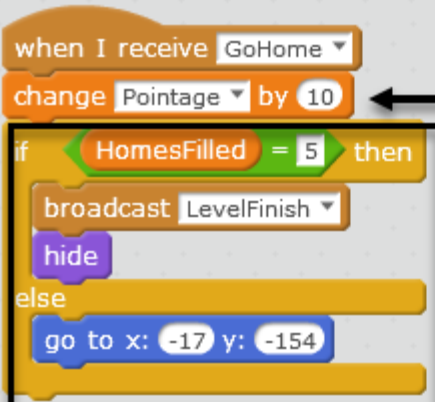


Vous trouverez cette action dans le volet « Looks ».

Ajoutez ces actions pour donner une valeur de départ à vos variables.

Ajoutez cette action pour diminuer la valeur de la variable « Vies » chaque fois que vous touchez à un obstacle.

Ajoutez cette condition pour diffuser le message « GameOver » et cacher ce sprite (Crab) lorsque la valeur de « Vies » égale zéro.



Ajoutez cette action qui augmente la valeur de la variable « Pointage » chaque fois que ce sprite (Crab) entend un message « GoHome ».

Ajoutez cette condition pour diffuser le message « LevelFinish » et pour cacher ce sprite (Crab) si la valeur de la variable « HomesFilled » égale cinq, mais de replacer le sprite (Crab) à son point de départ si la valeur de « HomesFilled » n'est pas cinq. (else)

Faite ceci pour chacun des sprites « Maison » :

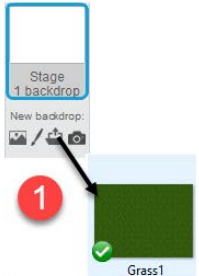
## Codage Maison

```
when space key pressed
  switch costume to Maison

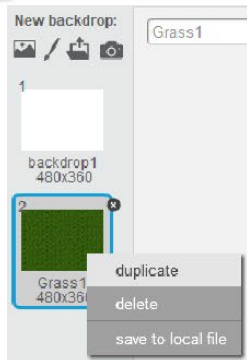
when clicked
  forever
    if touching Crab? and costume # = 1 then
      change HomesFilled by 1
      broadcast GoHome
      next costume
      play sound ya
      say Ya! for 2 secs
    if touching Crab? and costume # = 2 then
      broadcast Occupied
      wait 0.5 secs
```

Ajoutez cette action pour augmenter la valeur de la variable « HomesFilled » lorsque le sprite « Crab » entre en collision.

## Préparation Stage



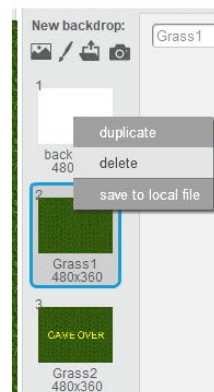
Chargez l'image pour votre Background. Vous pouvez utiliser l'image provenant du site [tomansuini.com](http://tomansuini.com)



Dupliquez le Background que vous venez de charger.



Dans la copie, ajoutez un message pour indiquer la fin du jeu.



Supprimez l'ancienne image de votre BackGround (si nécessaire).

## Codage Stage

The image shows a Scratch script for a stage. It consists of three event-driven blocks:

- when green flag clicked**:
  - switch backdrop to `Grass1`
  - forever loop:
    - play sound `dance chill out` until done
- when I receive `GameOver`**:
  - wait `1` secs
  - stop all sounds
  - play sound `gong`
  - switch backdrop to `Grass2`
- when I receive `LevelFinish`**:
  - stop all sounds
  - play sound `fairydust`
  - broadcast `Level2`

An arrow points from the `Level2` broadcast block to the explanatory text on the right.

Ajoutez cette action pour diffuser un message qui déclare à tous les sprites de votre programme que le jeu est rendu au niveau 2.

### Quoi faire à partir d'ici?

Vous pouvez étendre le jeu en ajoutant plus de niveaux! Voici quelques pistes :

1. Programmez des objets qui étaient cachés jusqu'à maintenant d'apparaître lorsque le joueur est rendu à un niveau.
2. Programmez des objets qui étaient déjà visibles dans un niveau à accélérer légèrement le joueur est rendu à un niveau.
3. Programmez une nouvelle musique pour chaque niveau.
4. Ajoutez des sprites « cadeaux » qui permettent au joueur d'avoir des courts avantages sur certains niveaux.
5. Raffinez le moteur de mouvement du sprite « Crab » en utilisant l'action « Glide ».