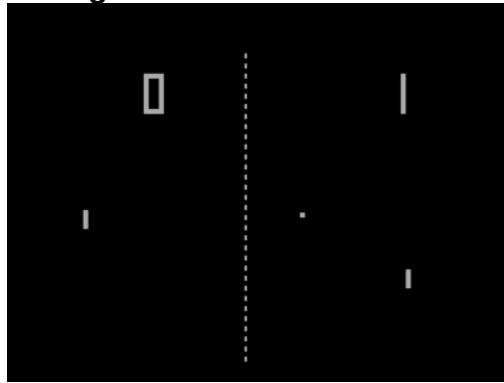
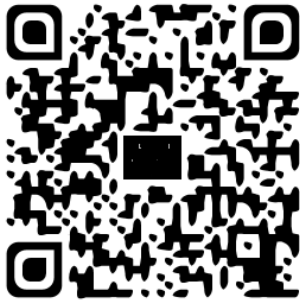


Activités

Pour chaque activité, participe au débat avec les questions et réponses qui te viennent à l'esprit.

Activité : Créer un jeu de Pong avec

<https://www.youtube.com/watch?v=fiShX2pTz9A>

Pour en savoir davantage sur la création du jeu Pong, flashez le QR code ci-dessous.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Pong>



Écran d'une partie en cours de *Pong*. © Atari 1972
Le joueur de droite mène un point à zéro.

Le fond d'écran

- Créer un fond d'écran, avec deux bandes de couleur sur les côtés pour lignes de fond du terrain.

Les raquettes

- Choisir un lutin « paddle » dans la bibliothèque puis le modifier à souhait.
- Centrer la raquette.
- Dupliquer ensuite ce lutin pour obtenir une deuxième raquette.
- Chaque lutin raquette a deux scripts qui se déclenchent suivant des touches du clavier, un qui le fait monter et un qui le fait descendre.
- La commande « **rebondir si le bord est atteint** » évitera aux raquettes de sortir de l'écran.

La balle

- Choisir un lutin « tennisball » dans la bibliothèque puis le modifier à souhait.
- La balle démarre dans une direction aléatoire depuis le centre du terrain.
- La balle doit se déplacer sans cesse.
- La balle doit rebondir sur les côtés du terrain.
- Quand la balle touche une ligne de fond, un point est marqué.

La remise à zéro

- Un bloc « **RAZ** » est créé.
- Les raquettes sont placées en position de départ.
- La balle est placée en position de départ.
- Les compteurs sont remis à zéro.

Les points

- Le nombre de points pour gagner la partie peut être changé par l'utilisateur avant la partie.
- Les points de chaque joueur sont comptés.

La fin de partie

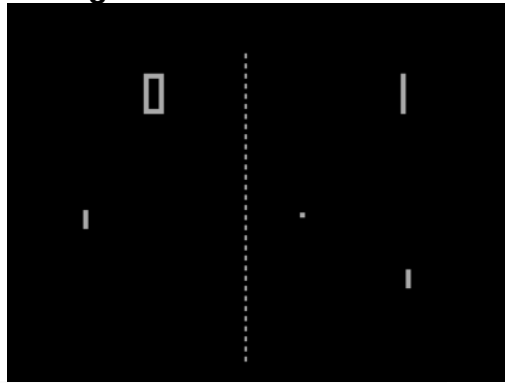
- L'ordinateur signale le joueur gagnant dès que la partie est terminée.

Des améliorations possibles

- La balle pourrait s'accélérer avec le temps qui passe.
- Un oiseau pourrait voler aléatoirement et dévier la balle.
- Un éclair pourrait bouger aléatoirement et faire diminuer la raquette.
- Une baguette magique pourrait bouger aléatoirement et faire augmenter la raquette.
- Un pingouin pourrait bouger aléatoirement et geler la raquette quelques secondes.
- Des sons et bruitages pourraient être ajoutés.
- Et vous pouvez également concevoir d'autres développements.

Activités

Pour chaque activité, participe au débat avec les questions et réponses qui te viennent à l'esprit.

Activité : Créer un jeu de Pong avec

<https://www.youtube.com/watch?v=fiShX2pTz9A>

Pour en savoir davantage sur la création du jeu Pong, flashez le QR code ci-dessous.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Pong>



Écran d'une partie en cours de *Pong*. © Atari 1972
Le joueur de droite mène un point à zéro.

Le fond d'écran

- Créer un fond d'écran, avec deux bandes de couleur sur les côtés pour lignes de fond du terrain.

Les raquettes

- Choisir un lutin « paddle » dans la bibliothèque puis le modifier à souhait.
- Centrer la raquette.
- Dupliquer ensuite ce lutin pour obtenir une deuxième raquette.
- Chaque lutin raquette a deux scripts qui se déclenchent suivant des touches du clavier, un qui le fait monter et un qui le fait descendre.
- La commande « **rebondir si le bord est atteint** » évitera aux raquettes de sortir de l'écran.

La balle

- Choisir un lutin « tennisball » dans la bibliothèque puis le modifier à souhait.
- La balle démarre dans une direction aléatoire depuis le centre du terrain.
- La balle doit se déplacer sans cesse.
- La balle doit rebondir sur les côtés du terrain.
- Quand la balle touche une ligne de fond, un point est marqué.

La remise à zéro

- Un bloc « **RAZ** » est créé.
- Les raquettes sont placées en position de départ.
- La balle est placée en position de départ.
- Les compteurs sont remis à zéro.

Les points

- Le nombre de points pour gagner la partie peut être changé par l'utilisateur avant la partie.
- Les points de chaque joueur sont comptés.

La fin de partie

- L'ordinateur signale le joueur gagnant dès que la partie est terminée.

Des améliorations possibles

- La balle pourrait s'accélérer avec le temps qui passe.
- Un oiseau pourrait voler aléatoirement et dévier la balle.
- Un éclair pourrait bouger aléatoirement et faire diminuer la raquette.
- Une baguette magique pourrait bouger aléatoirement et faire augmenter la raquette.
- Un pingouin pourrait bouger aléatoirement et geler la raquette quelques secondes.
- Des sons et bruitages pourraient être ajoutés.
- Et vous pouvez également concevoir d'autres développements.

NOM Prénom :						Classe : 3°
PROJET « PONG »						
D2 – 1.2	Planifier les étapes pour la réalisation d'un projet, d'une production.	NA	DA	A	E	
D2 – 1.5	Respecter des consignes, satisfaire des attentes.	NA	DA	A	E	
D2 – 2.1	Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe.	NA	DA	A	E	
D2 – 4.1	Utiliser des outils numériques pour réaliser une production (scientifique, artistique, motrice, expérimentale, document multimédia...).	NA	DA	A	E	

NOM Prénom :						Classe : 3°
PROJET « PONG »						
D2 – 1.2	Planifier les étapes pour la réalisation d'un projet, d'une production.	NA	DA	A	E	
D2 – 1.5	Respecter des consignes, satisfaire des attentes.	NA	DA	A	E	
D2 – 2.1	Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe.	NA	DA	A	E	
D2 – 4.1	Utiliser des outils numériques pour réaliser une production (scientifique, artistique, motrice, expérimentale, document multimédia...).	NA	DA	A	E	

NOM Prénom :						Classe : 3°
PROJET « PONG »						
D2 – 1.2	Planifier les étapes pour la réalisation d'un projet, d'une production.	NA	DA	A	E	
D2 – 1.5	Respecter des consignes, satisfaire des attentes.	NA	DA	A	E	
D2 – 2.1	Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe.	NA	DA	A	E	
D2 – 4.1	Utiliser des outils numériques pour réaliser une production (scientifique, artistique, motrice, expérimentale, document multimédia...).	NA	DA	A	E	

NOM Prénom :						Classe : 3°
PROJET « PONG »						
D2 – 1.2	Planifier les étapes pour la réalisation d'un projet, d'une production.	NA	DA	A	E	
D2 – 1.5	Respecter des consignes, satisfaire des attentes.	NA	DA	A	E	
D2 – 2.1	Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe.	NA	DA	A	E	
D2 – 4.1	Utiliser des outils numériques pour réaliser une production (scientifique, artistique, motrice, expérimentale, document multimédia...).	NA	DA	A	E	

NOM Prénom :						Classe : 3°
PROJET « PONG »						
D2 – 1.2	Planifier les étapes pour la réalisation d'un projet, d'une production.	NA	DA	A	E	
D2 – 1.5	Respecter des consignes, satisfaire des attentes.	NA	DA	A	E	
D2 – 2.1	Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe.	NA	DA	A	E	
D2 – 4.1	Utiliser des outils numériques pour réaliser une production (scientifique, artistique, motrice, expérimentale, document multimédia...).	NA	DA	A	E	