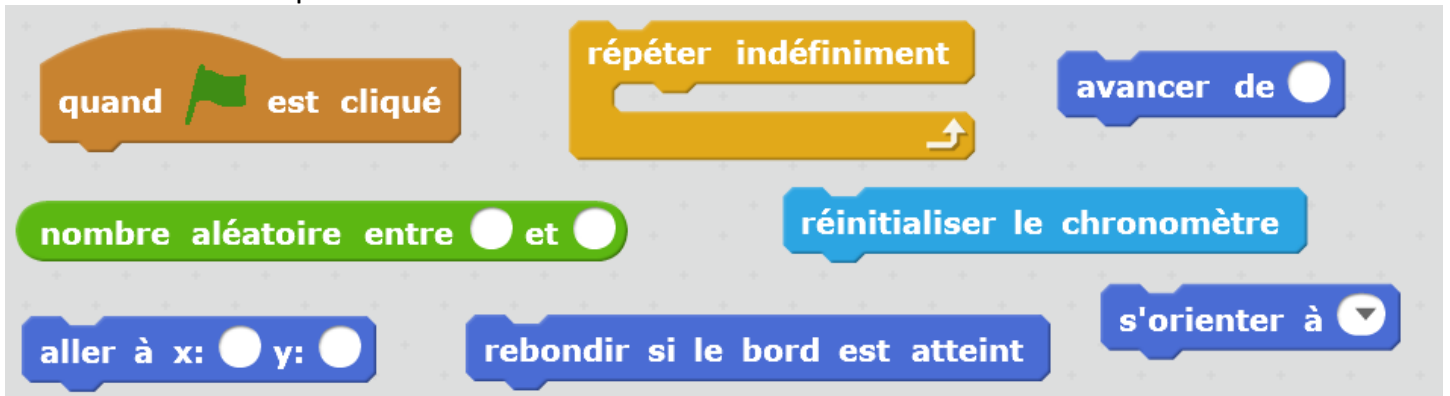


Jeu de PONG

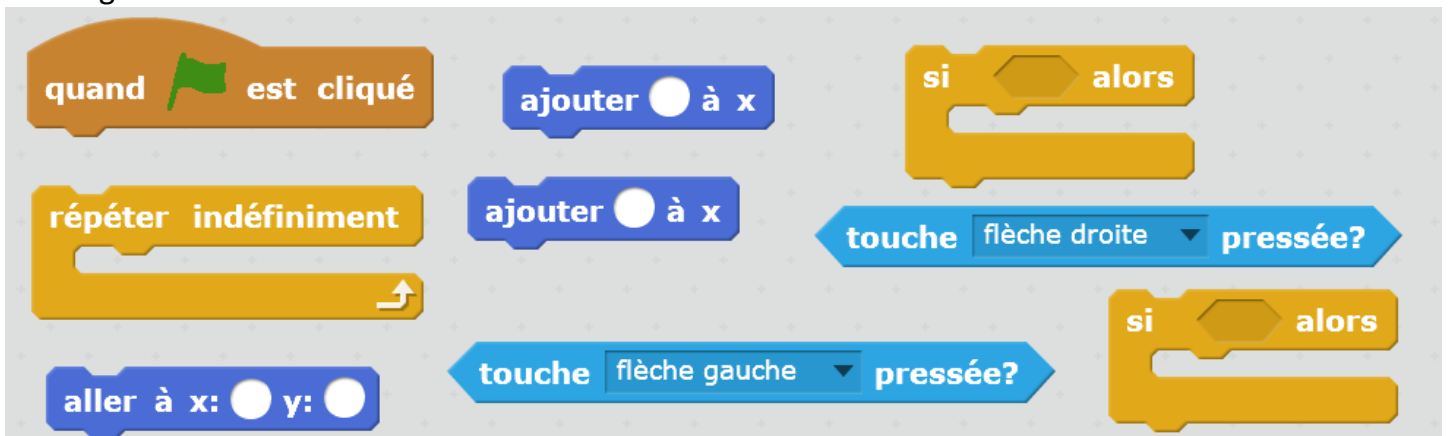
■ Étape 1 : Programmer le déplacement du lutin

Au démarrage du programme : - Il faut réinitialiser le chronomètre - Le lutin va en (0 ; 0) - Il s'oriente dans une direction comprise entre -50° et 50° - De manière répétée, il avance de 5, tout en rebondissant sur les parois.



■ Étape 2 : Programmer le déplacement de la raquette (lutin "paddle")

- Le lutin se positionne en (0 ; -170) - Il se déplace de 5 pixels à chaque appui sur l'une des touches « flèche gauche » ou « flèche droite ».

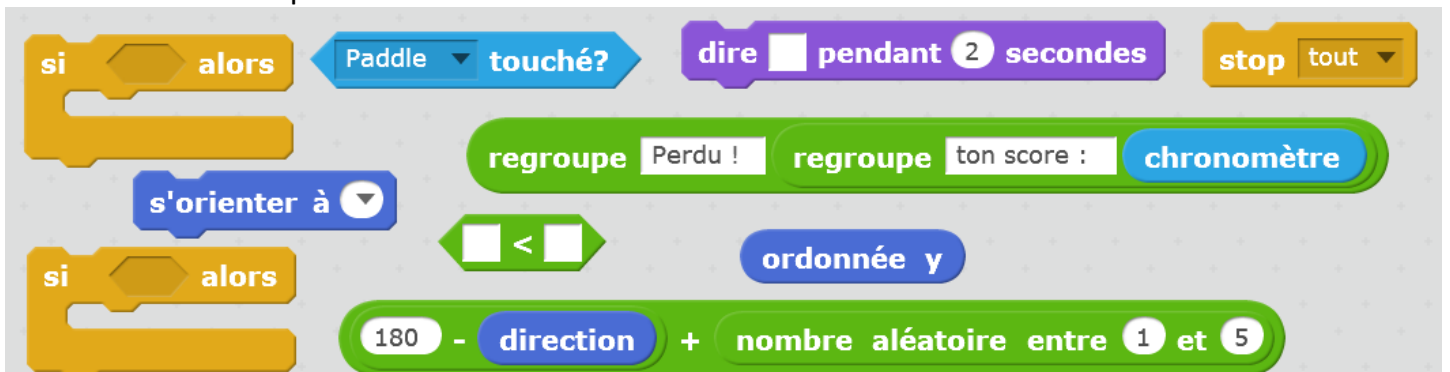


■ Étape 3 : Terminer le script du lutin "ball" : test de rebond sur la raquette et test de fin de partie

On souhaite ajouter deux tests au script du lutin "Ball" :

-Si l'ordonnée du lutin est inférieure à -160, alors on stoppe le programme.

-Si le lutin touche le « Paddle » ou le « Paddle2 », alors il change son orientation : le nouvel angle est égal à 180° - l'ancien angle, auquel on ajoute une variation aléatoire pour éviter que le lutin ne répète sans cesse le même parcours.



■ Étape 4 : Augmenter la difficulté

En utilisant une variable “Déplacement”, on aimerait faire varier la vitesse du lutin “Ball”.

L’avancée du lutin ne doit plus être constante mais variable : celle-ci débute à 5, et augmente de 0,5 à chaque fois que le lutin touche une raquette.

→ **Créez cette variable et modifiez le script du lutin “Ball” pour qu’il réponde à cet algorithme.**