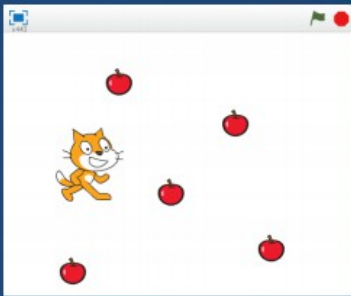


# Faire un jeu Ramasse pommes avec Scratch : Notice

## «Déclenchement d'une action par un évènement.»



Partons du problème simple de l'objet chat qui doit ramasser les pommes.

Contraintes :

- le chat doit pouvoir se déplacer dans toutes les directions.
- Quand l'objet chat rencontre un objet pomme, celui-ci doit s'effacer et être comptabilisé.

La fonction « dupliquer un objet » va nous permettre rapidement de créer une cohorte de pommes identiques.

Cette instruction, que l'on peut ajouter au code d'une pomme pour « cloner » une pomme, et incrémenter la variable nombre de 2.

Boucle de gestion des mouvements de l'objet chat.

Boucle parallèle visant à envoyer aux objets pommes l'ordre de disparaître si elles sont touchées par l'objet chat.

La variable nombre est initialisée à 0 au début du programme.

```
quand cliqué
répéter indéfiniment
si touche flèche droite pressée? = true alors
  ajouter 10 à x
si touche flèche gauche pressée? = true alors
  ajouter -10 à x
si touche flèche bas pressée? = true alors
  ajouter 10 à y
si touche flèche haut pressée? = true alors
  ajouter -10 à y
```

```
quand cliqué
répéter indéfiniment
si Apple1 touché? = true alors
  envoyer à tous effacer pomme 1
si Apple2 touché? = true alors
  envoyer à tous effacer pomme 2
si Apple3 touché? = true alors
  envoyer à tous effacer pomme 3
si Apple4 touché? = true alors
  envoyer à tous effacer pomme 4
si Apple5 touché? = true alors
  envoyer à tous effacer pomme 5
```

```
quand cliqué
mettre nombre à 0
```

```
quand cliqué
créer un clone de moi-même
```

```
quand cliqué
montrer
quand je reçois effacer pomme 1
cacher
ajouter à nombre 1
```

Pour chaque objet pomme, il doit apparaître au début du programme puis être occulté s'il reçoit le message.