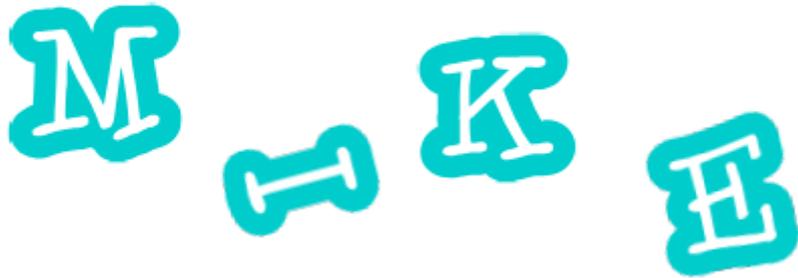


Animer son nom

1. Placer les lettres (lutins) de son nom et un arrière-plan
2. Changer la couleur d'une lettre en cliquant dessus
3. Faire tourner une lettre en cliquant dessus
4. Faire grossir et réduire une lettre
5. Déplacer une lettre d'un endroit à un autre



Correctif

2. Changer la couleur d'une lettre en cliquant dessus

Sans répétition

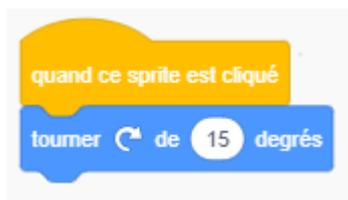


Avec répétition infinie



3. Faire tourner une lettre en cliquant dessus

Sans répétition



Avec répétition infinie

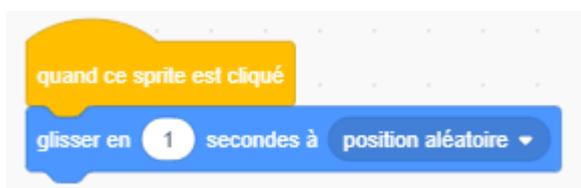


4. Faire grossir et réduire une lettre



5. Déplacer une lettre d'un endroit à un autre

Vers une position aléatoire



Vers une position définie



Jouer à cache-cache

1. Mettre le lutin et l'arrière-plan
2. Fais disparaître et réapparaître le lutin
3. Fais parler un lutin quand tu cliques dessus
4. Cache un lutin pendant une durée aléatoire (différente à chaque fois)
5. Fais apparaître le lutin au hasard sur l'écran
6. Gagne un point à chaque fois que tu cliques sur le lutin
7. Fais se cacher un lutin derrière une cachette

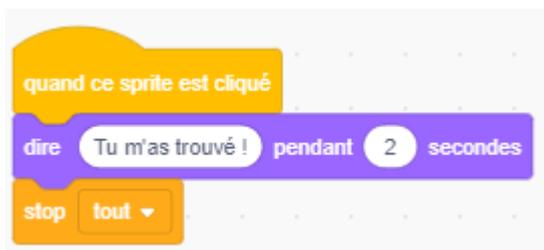


Correctif

2. Fais disparaître et réapparaître le lutin



3. Fais parler un lutin quand tu cliques dessus



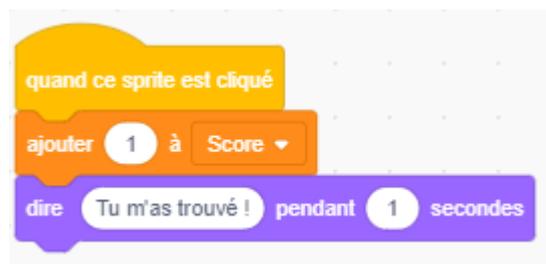
4. Cache un lutin pendant une durée aléatoire (différente à chaque fois)



5. Fais apparaître le lutin au hasard sur l'écran



6. Gagne un point à chaque fois que tu cliques sur le lutin



(Attention, il faut créer une variable que l'on va appeler « score »)

Habille un lutin

1. Choisi ton lutin et un costume, ajoute des vêtements

→ Le lutin à prendre s'appelle « Harper » (pour qu'il corresponde aux vêtements)

→ Les vêtements peuvent être trouvés dans l'onglet « mode »

2. Clique pour changer les vêtements de couleur

3. Appuie sur une touche pour changer de costume

4. Place tes vêtements dans leur position initiale

5. Fais glisser les accessoires au bon endroit



Correctif

1. Choisi ton lutin



2. Clique pour changer les vêtements de couleur



Attention, ce code se met en cliquant sur le vêtement voulu ! Et peut se mettre sur chaque vêtement

3. Appuie sur une touche pour changer de costume



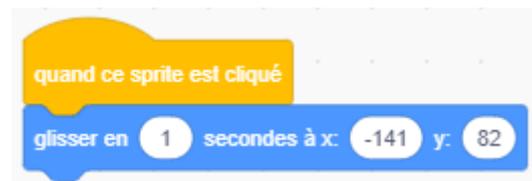
Ce code peut aussi se mettre sur tous les autres vêtements (la touche peut être changée)

4. Place tes vêtements dans leur position initiale



Astuce : Déplace d'abord le vêtement à l'endroit voulu et puis ajoute le bloc « aller à... » pour que la valeur s'indique toute seule

5. Fais glisser les accessoires au bon endroit



Astuce : Déplace d'abord le vêtement sur le personnage et puis ajoute le bloc « glisser... » pour que la valeur s'indique toute seule

Jeu de pong

1. Faire rebondir la balle sur les bords de l'écran

→ La balle s'appelle « ball » en anglais

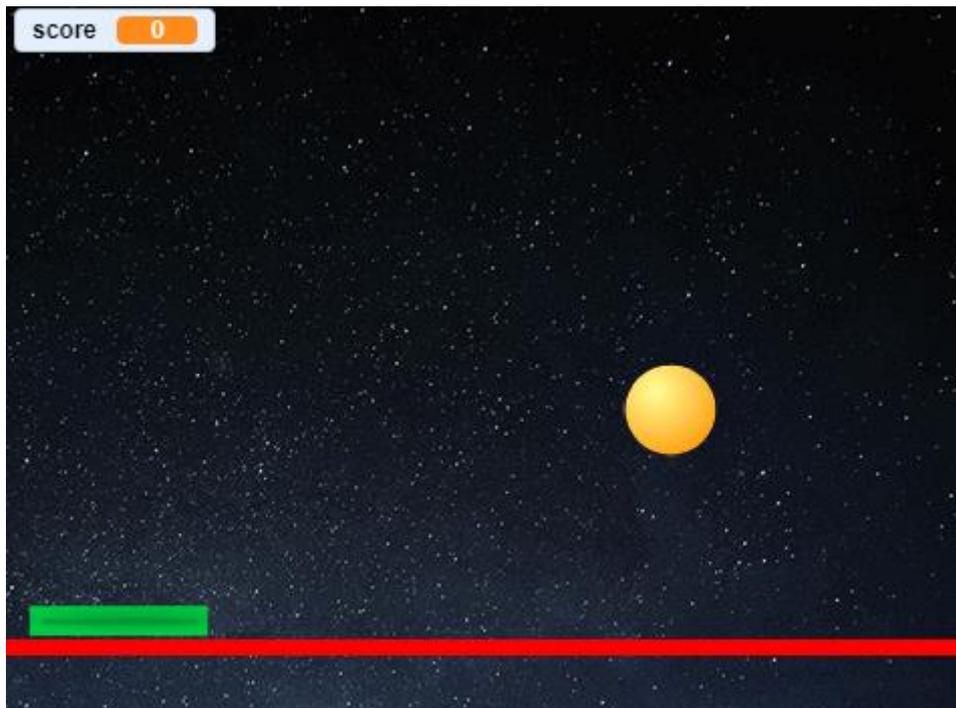
2. Déplacer la raquette en suivant la souris

→ La raquette s'appelle « paddle »

3. Faire rebondir la balle sur la raquette

4. Game Over : c'est perdu si on touche une ligne rouge en bas de l'écran

5. Marquer des points chaque fois que la balle touche la raquette



Correctif

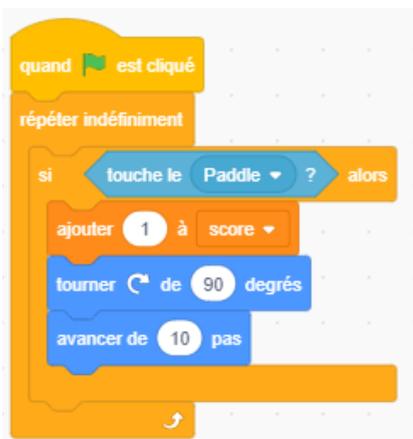
1. Faire avancer la balle et la faire rebondir sur les bords de l'écran



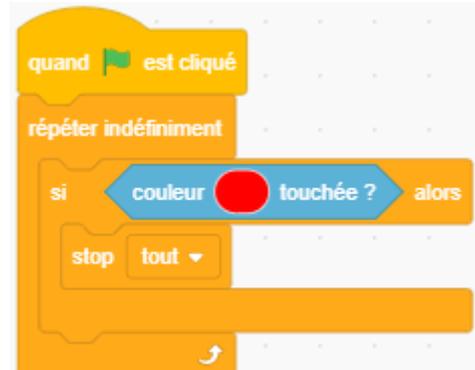
2. Déplacer la raquette en suivant la souris (ce code est à mettre dans la raquette)



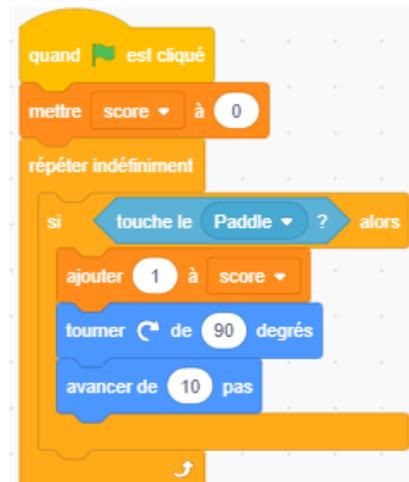
3. Faire rebondir la balle sur la raquette (là on repasse dans la balle)



4. Game Over : c'est perdu ! (Pour ça, la ligne doit être tracée sur l'arrière-plan)

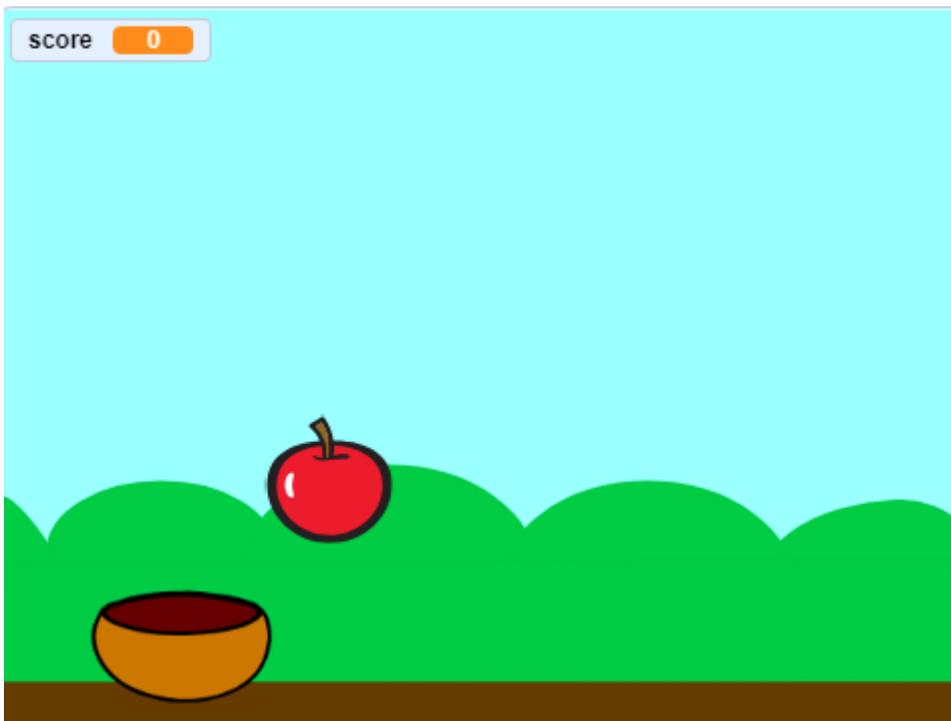


5. Marquer des points chaque fois que la balle touche la raquette (Ne pas oublier de mettre la variable à 0 quand on commence le jeu !)



Attrape-moi !

1. Place une pomme à un endroit aléatoire de l'écran (en haut, $y=180$)
2. Fais tomber la pomme
3. Déplace le panier pour attraper la pomme (le panier = bowl en taille 150)
4. Attrape la pomme avec le panier
5. Compte le score



Correctif

1. Place une pomme à un endroit aléatoire de l'écran (en haut)



2. Fais tomber la pomme



3. Déplace le panier pour attraper la pomme



4. Attrape la pomme avec le panier



5. Compte le score

