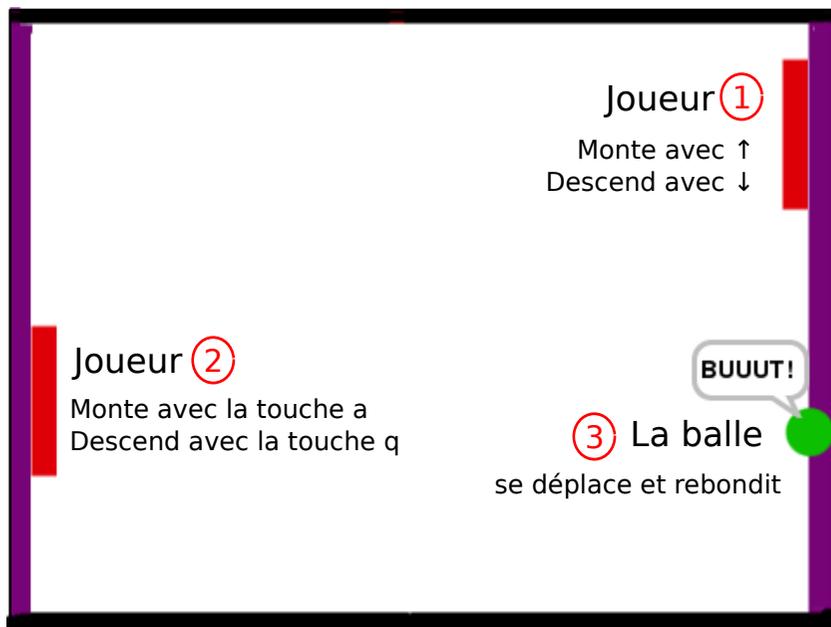


# Ping - Pong

**But du jeu** Mettre la balle dans les filets



## IL TE FAUT

3 lutins



Une scène

le terrain

2 variables

- $vX$  vitesse  $\leftrightarrow$  de la balle
- $vY$  vitesse  $\downarrow$  de la balle

4 actions

- Quand  $\bullet$  touche  $\blacksquare$ , c'est le but
- Quand  $\bullet$  touche  $\blacksquare$ ,  $vY$  change de  $0 - vY$
- Quand  $\bullet$  touche  $\blacksquare$ ,  $vX$  change de  $0 - vX$
- Toutes les  $0.0001$  sec.,  $\bullet$  avance  $x$  de  $vX$  et  $y$  de  $vY$

## Les scripts

La balle  $\bullet$

```

Quand  $\bullet$  est pressé
  aller à x: 0 y: 0
  dire C'est parti pendant 1 sec.
  vX prend la valeur 8
  vY prend la valeur 8
  répéter indéfiniment
    ajouter vX à x
    ajouter vY à y
  attendre 0.0001 sec.
  si couleur  $\blacksquare$  touchée?
    vY prend la valeur 0 - vY
  si couleur  $\blacksquare$  touchée?
    vX prend la valeur 0 - vX
  si couleur  $\blacksquare$  touchée?
    dire BUUUT!
  pause all
  
```

joueur 1

```

Quand  $\uparrow$  est pressé
  se diriger en faisant un angle de 0
  avancer de 10 pas

Quand  $\downarrow$  est pressé
  se diriger en faisant un angle de 180
  avancer de 10 pas
  
```

joueur 2

```

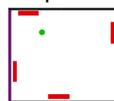
Quand a est pressé
  se diriger en faisant un angle de 0
  avancer de 10 pas

Quand q est pressé
  se diriger en faisant un angle de 180
  avancer de 10 pas
  
```

## Bonus possibles

Compter les points

À quatre

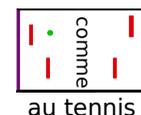


Plusieurs balles

Quand on gagne trop, on a une raquette plus petite

Mettre de l'effet

En double



Fais une carte



1. Plie la carte en deux selon les pointillés



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe sur le trait extérieur

Version 131130



Ping-Pong -- Un jeu complet pour Snap!

<http://www.loria.fr/~quinson/Mediation/Coding4Kids/>