

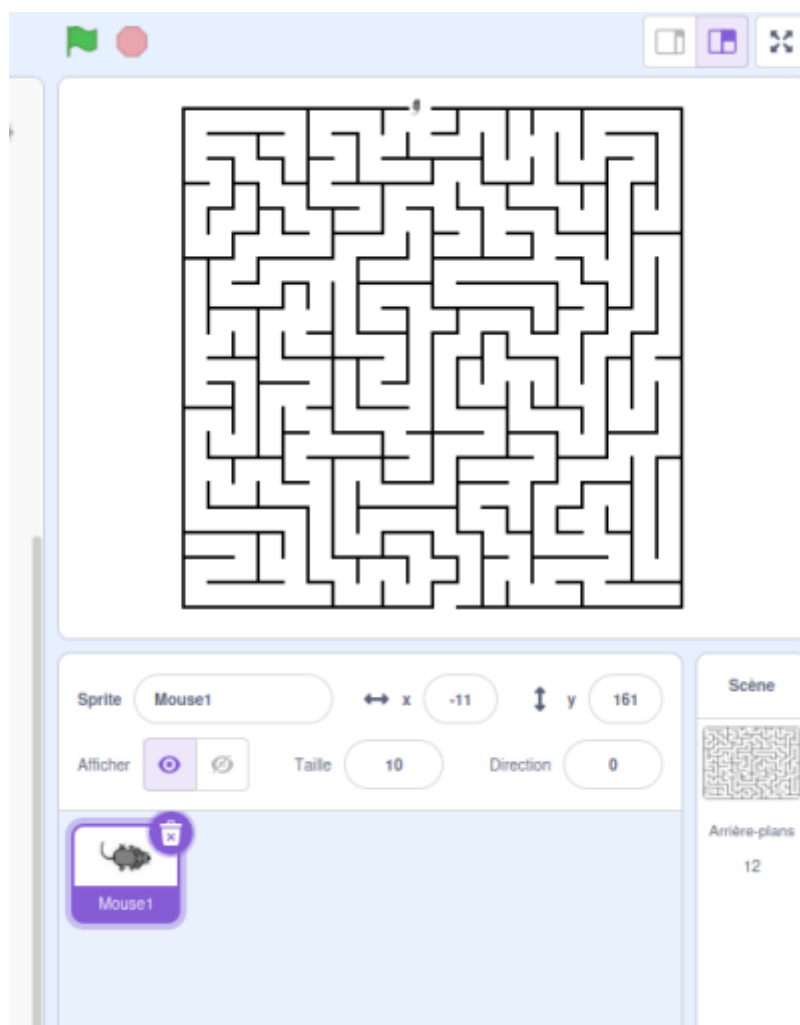
Création Jeux Scratch 3

Création d'un Labyrinthe scratch3

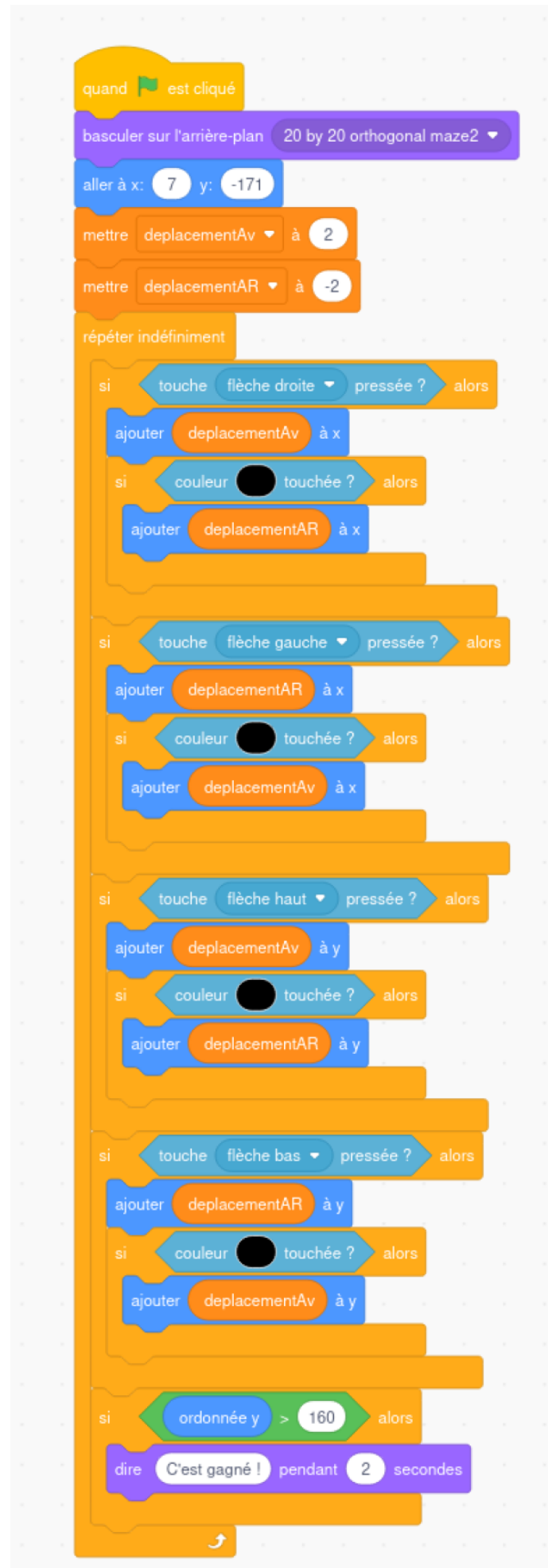
Exemples d'images de Labyrinthe

[Création de labyrinthes](#)

Taille du costume "Souris"



Programme en mode bloc



labyrinthe001.sb3.tar

Enlever .tar

labyrinthetimer001sb3.tar

Enlever .tar

labyrinthetimer002.sb3.tar

Enlever .tar

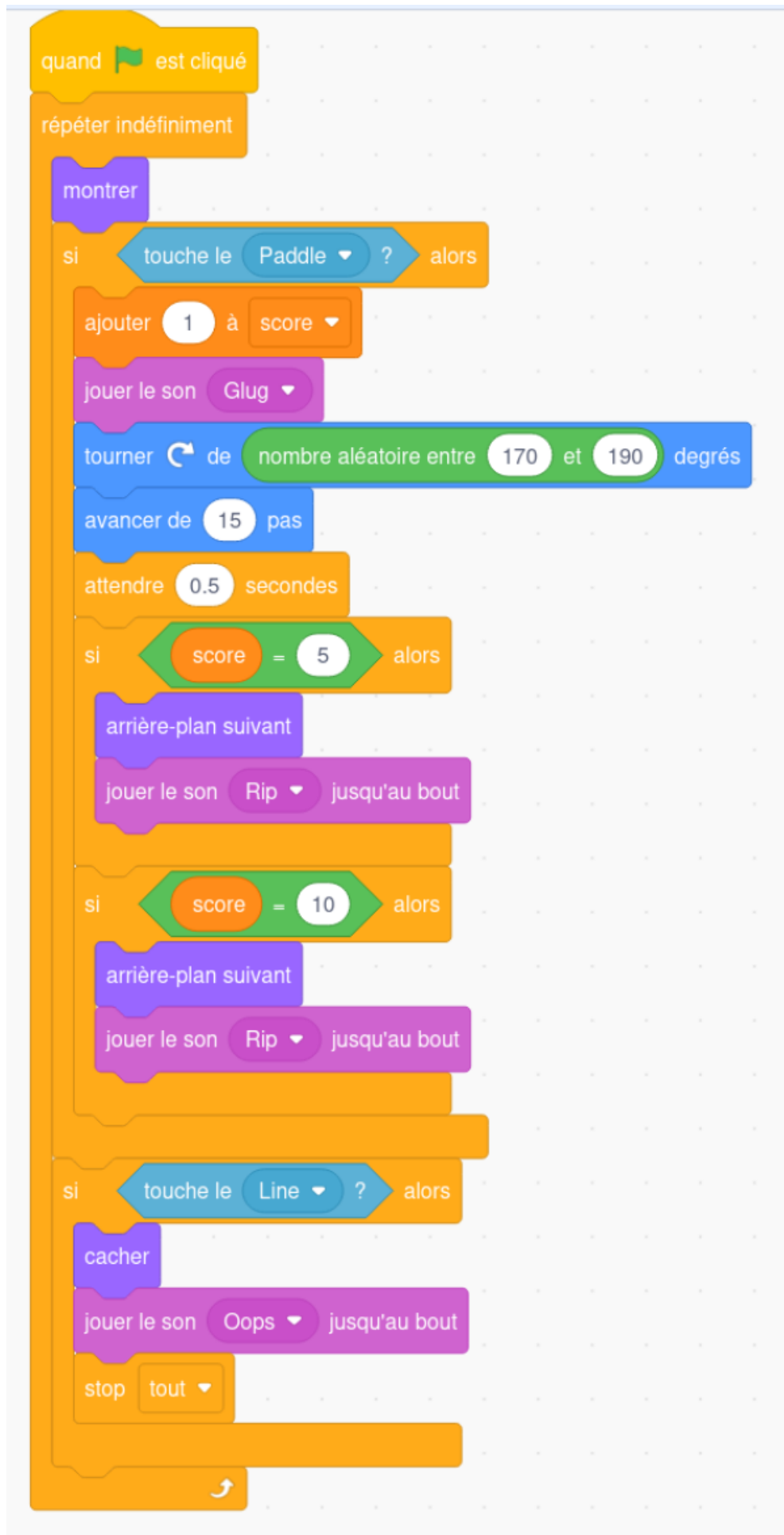
labyrinthetimer002t12.sb3.tar

Enlever .tar

Jeux Pong simplifié

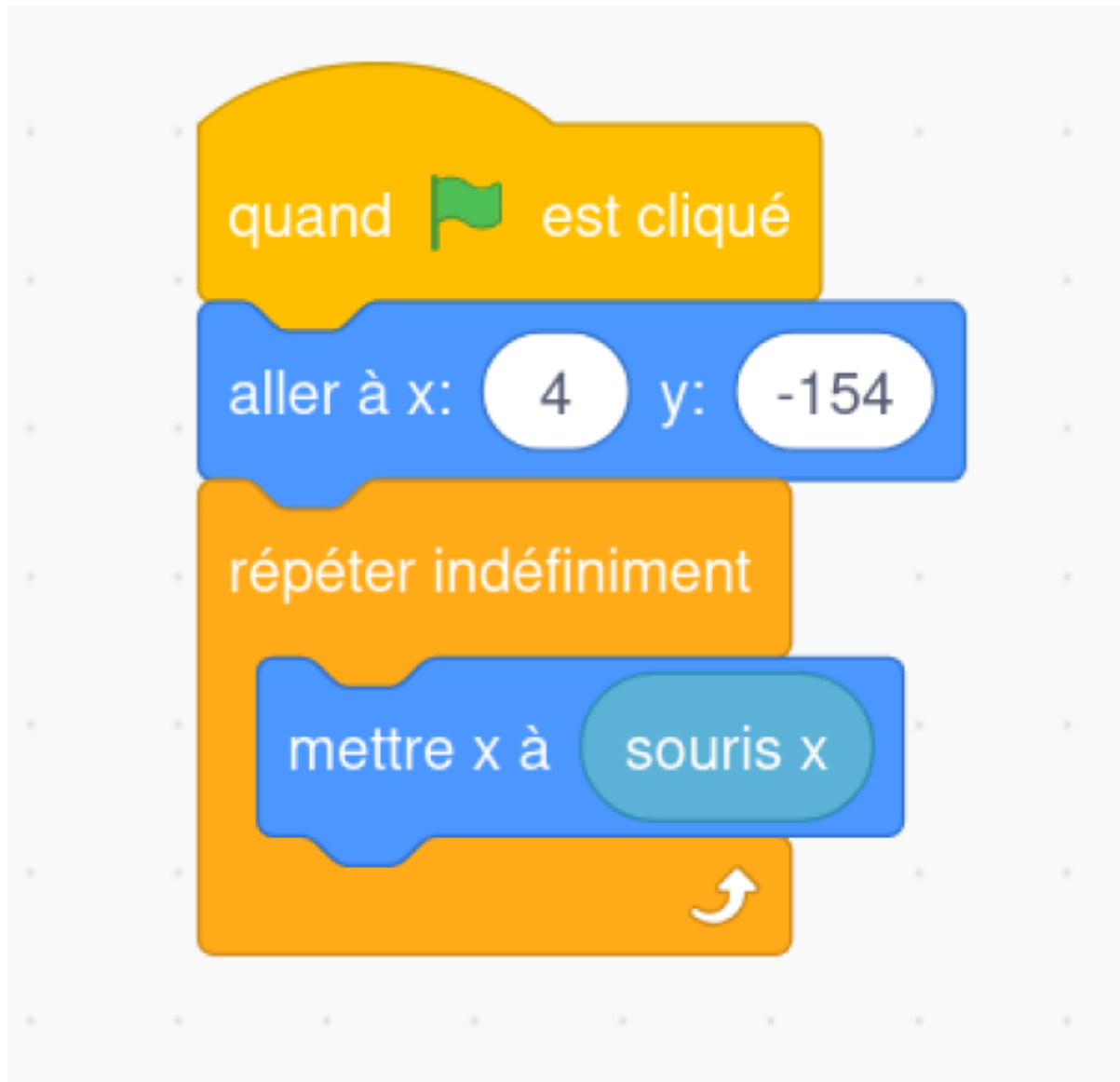
[Idées pour creer un jeu de pong FR](#)

Programme ballon





Programme raquette



Programme complet

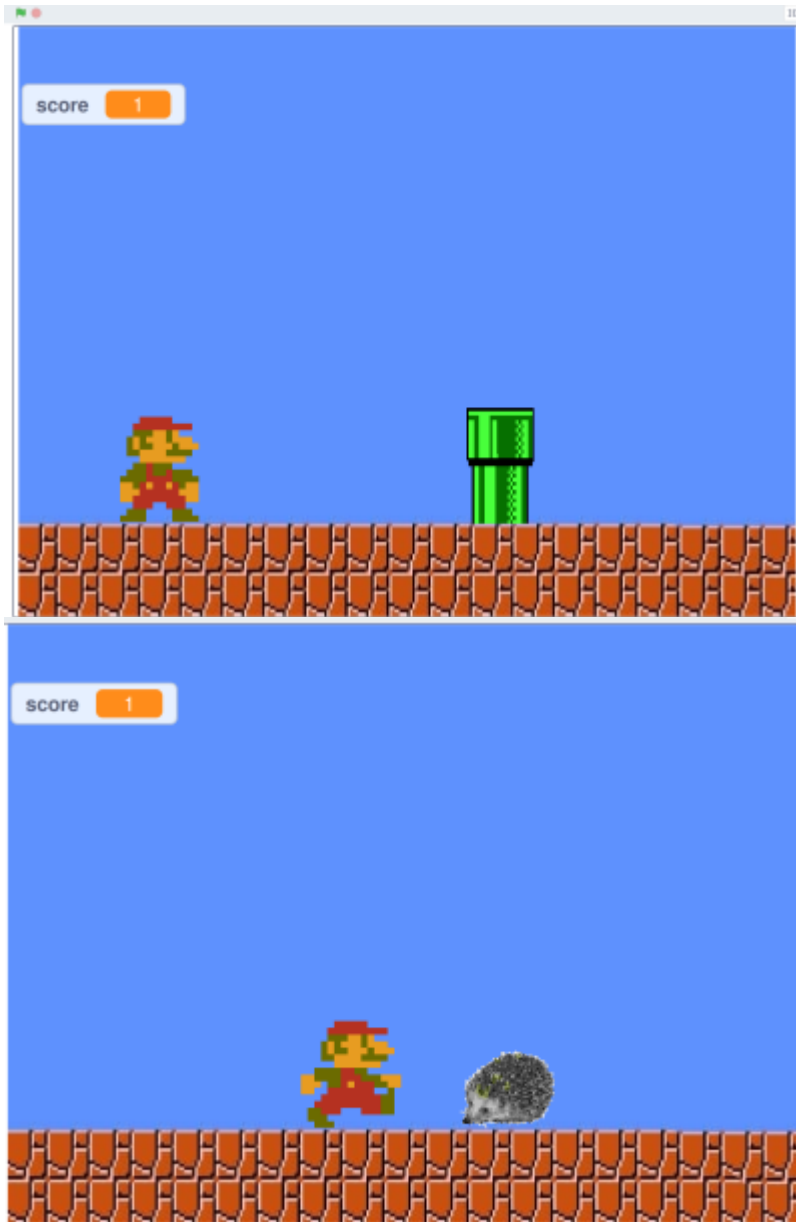
Enlever .tar

pong003.sb3.tar

Enlever .tar

pong004.sb3.tar

Jeu Mario simplifié

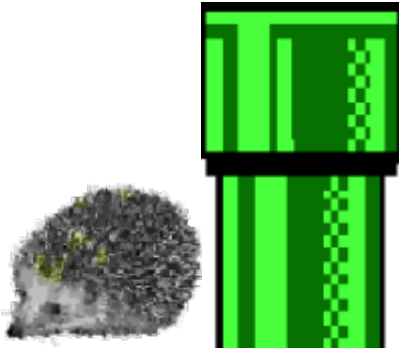


Costumes



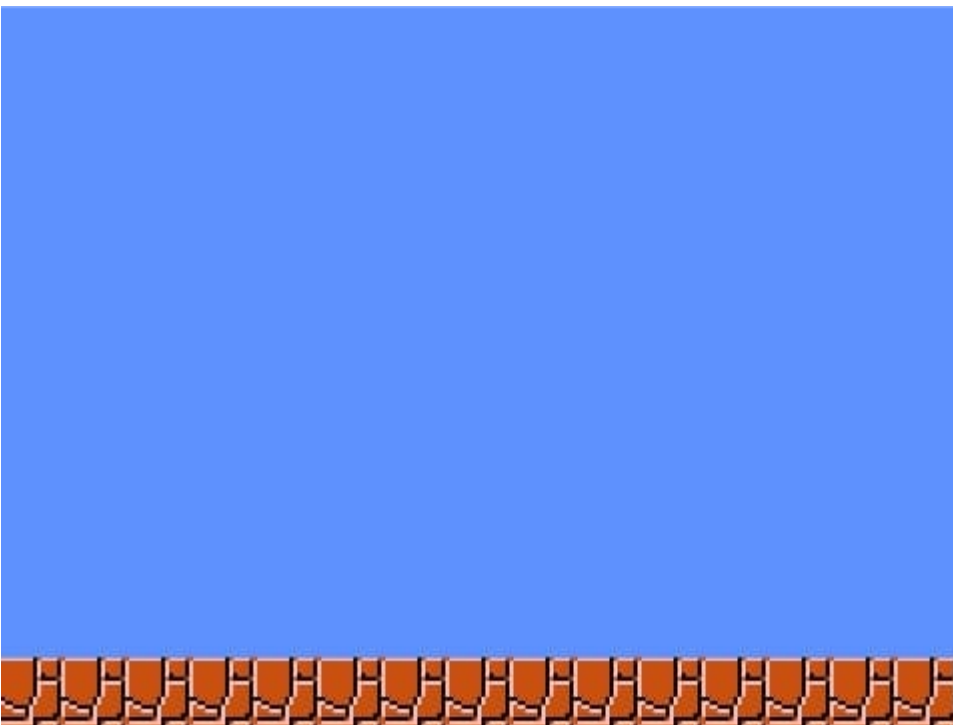
mario.zip

Obstacles

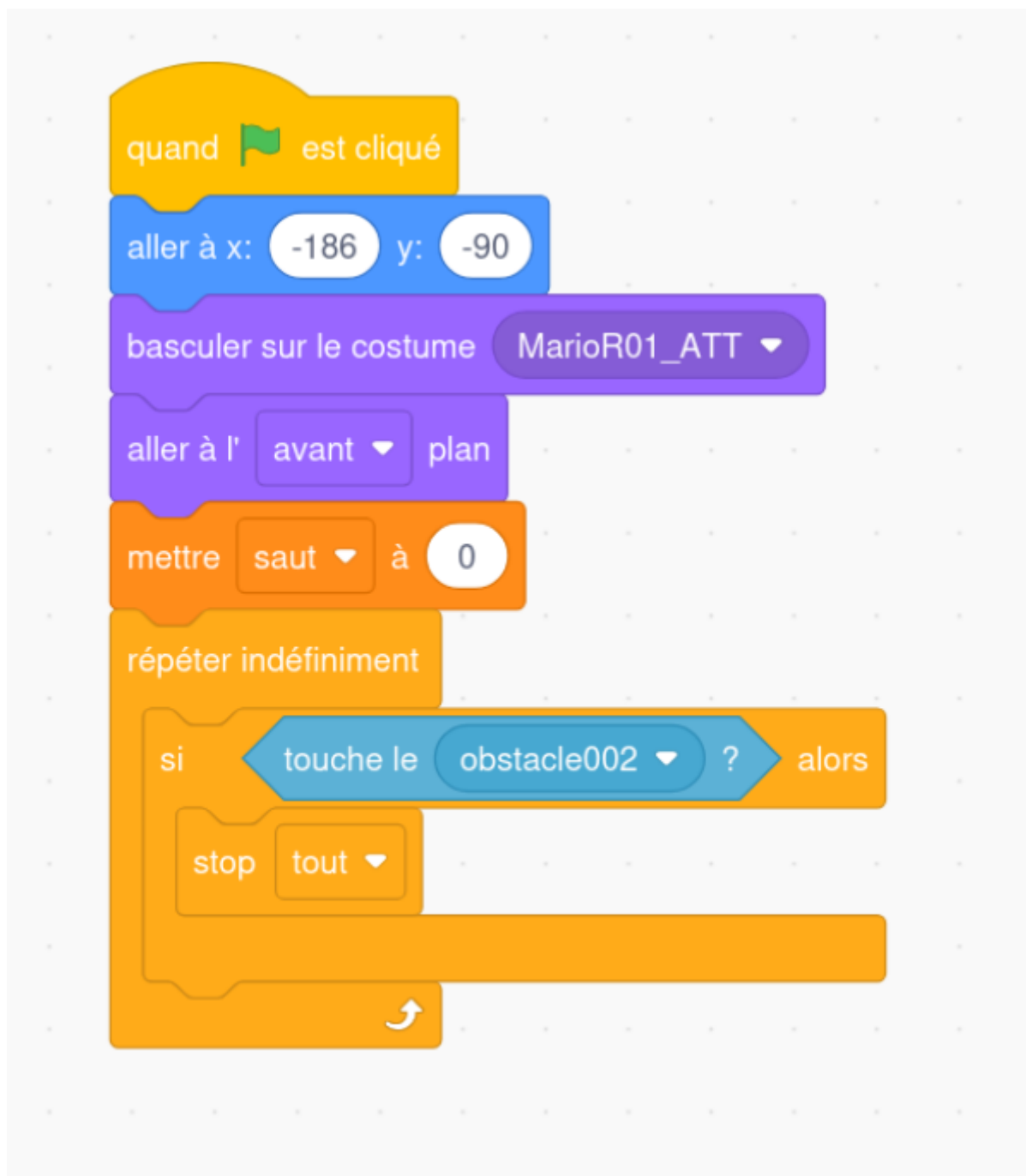


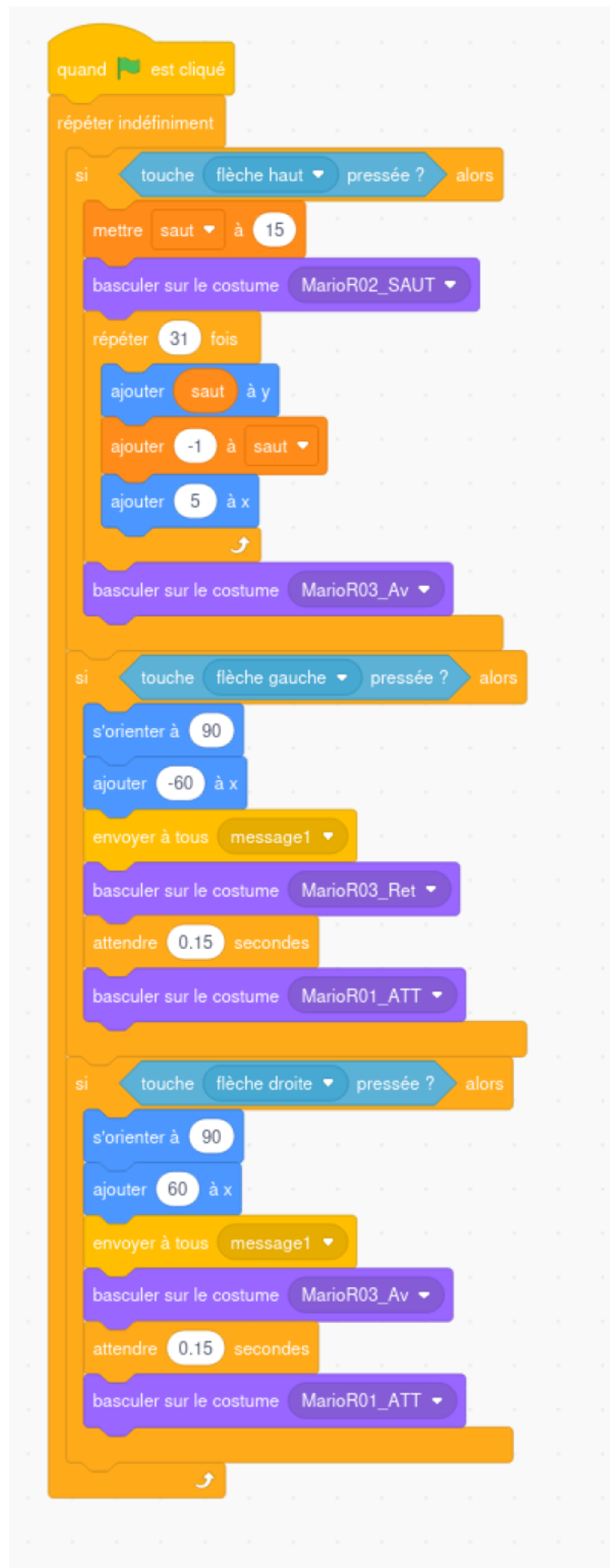
obstacles.zip

Fond écran

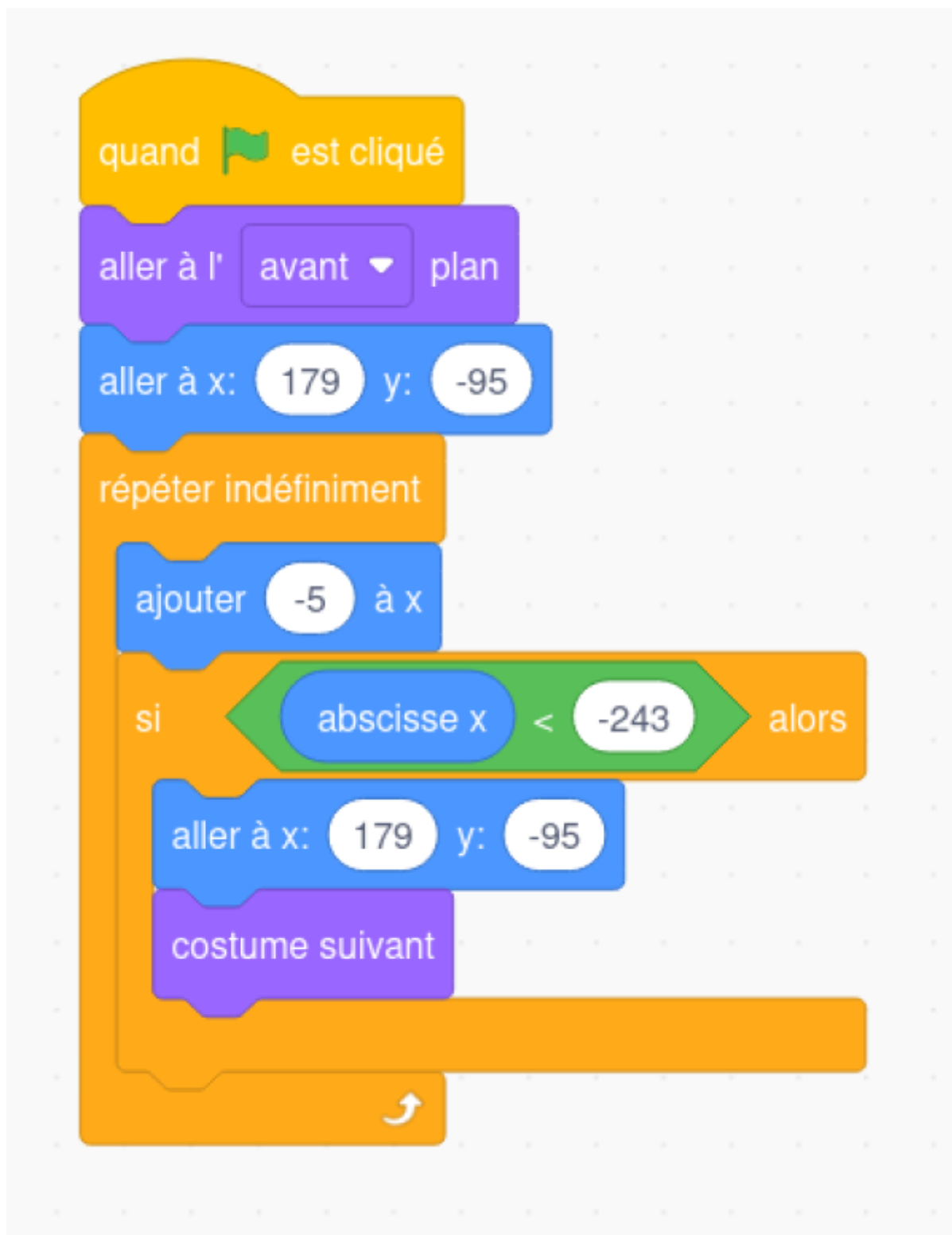


Programmes Mario

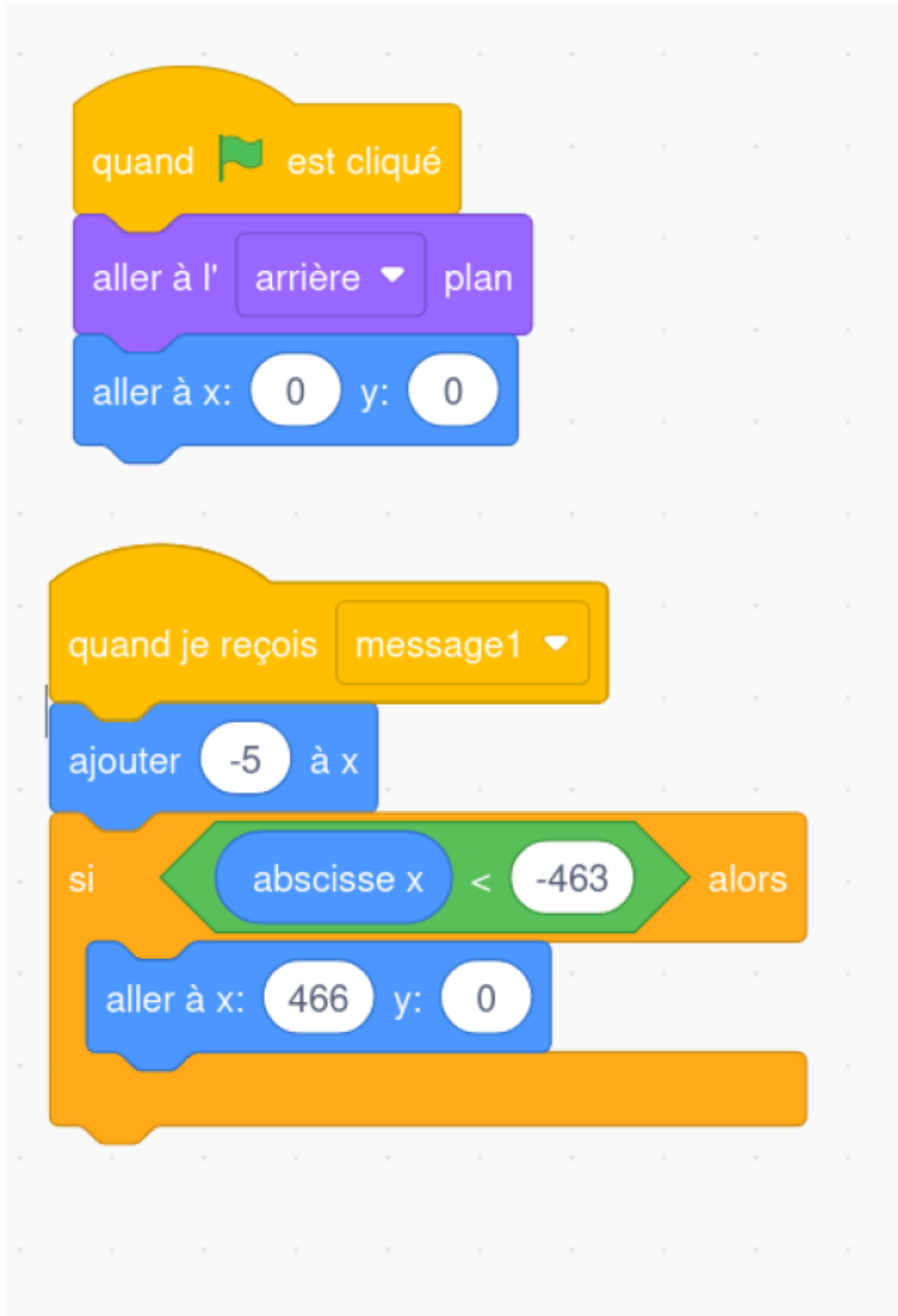




Programmes Obsctacles

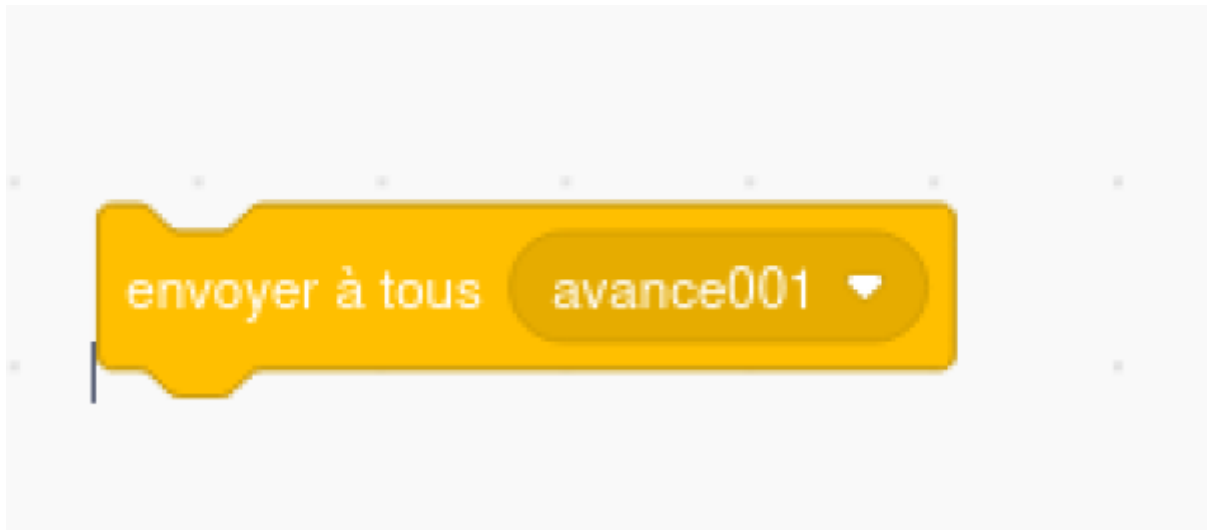


Programmes Fond ecran 1



Avance aleatoire

à inserer au bon endroit !!!!

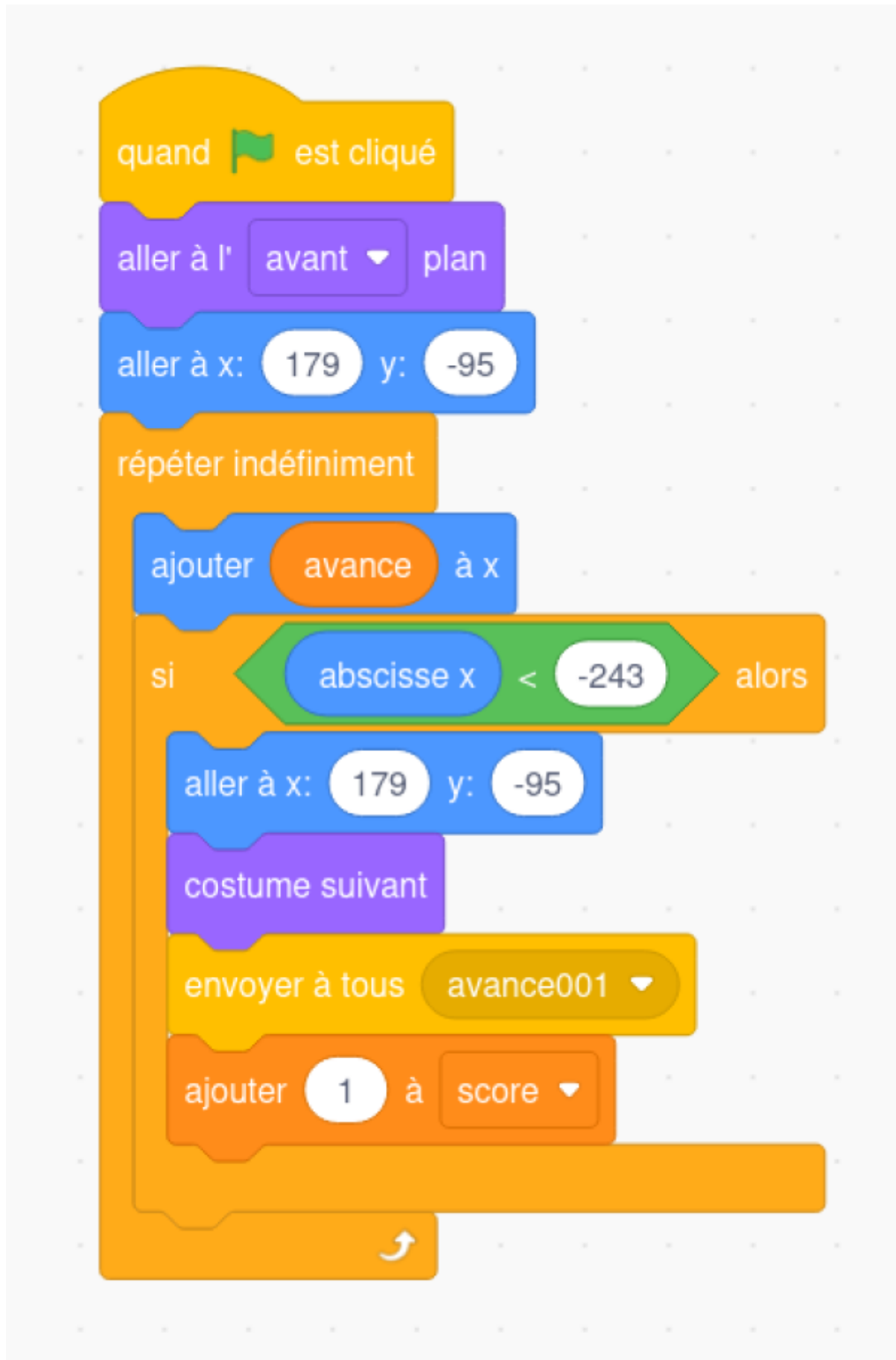


sous programme avance

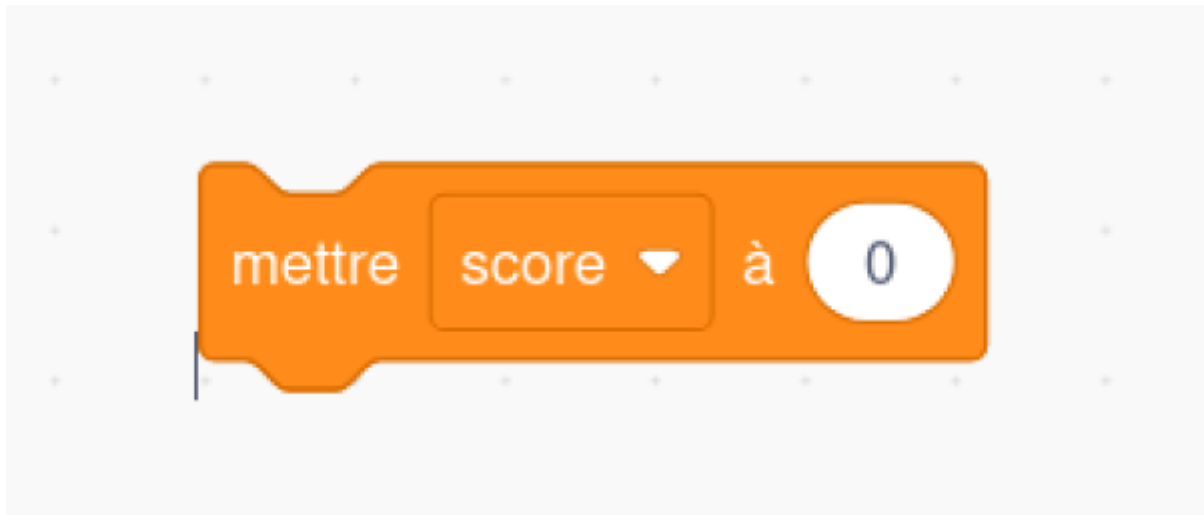


Score

Dans le programme obstacle



Ne pas oublier d'initialiser la variable score au début du programme Mario

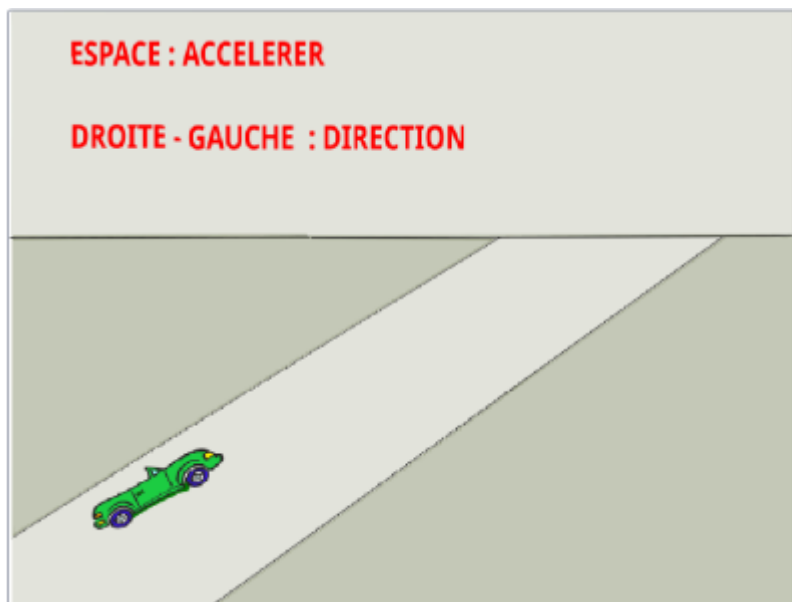


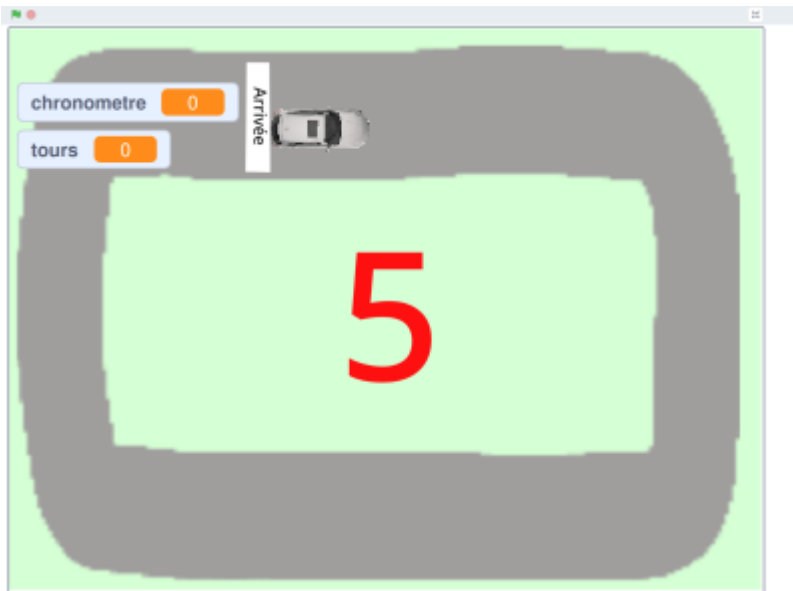
Programme complet

mariotestfablab007.sb3.tar

** Enlever .tar**

Programme Voiture





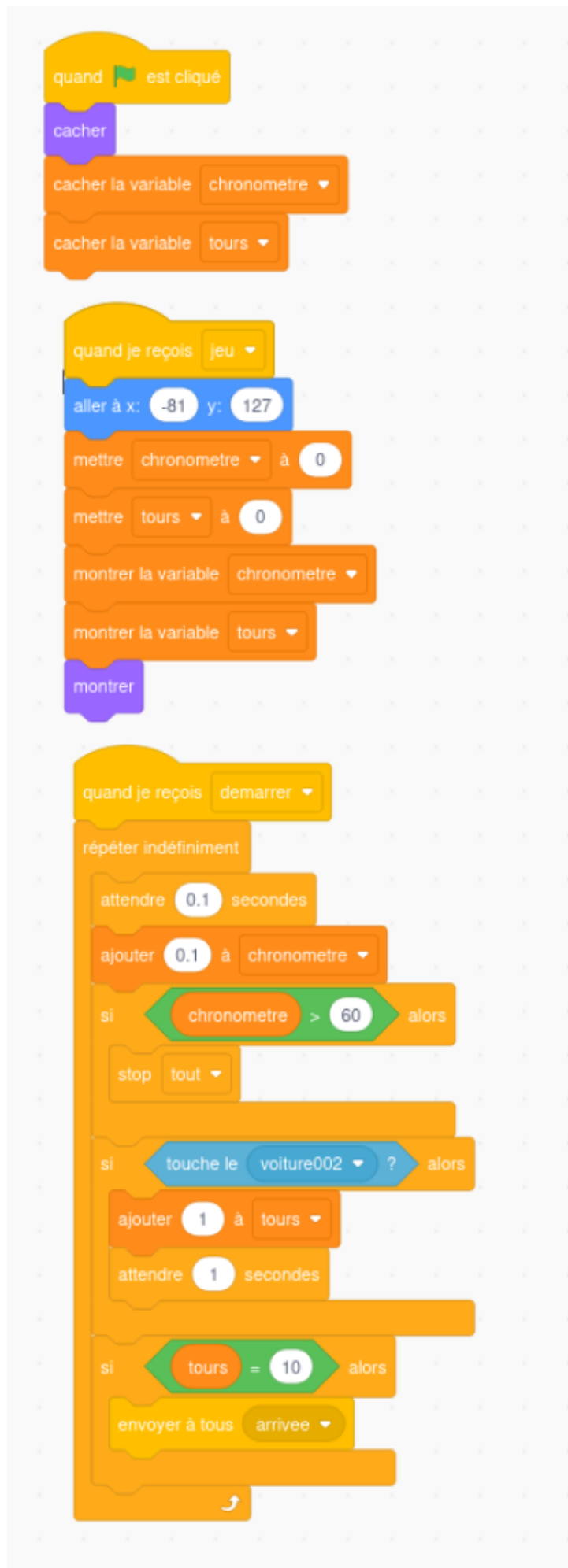
Programme Voiture







Programme Arrivée



Programme Décompte Depart



Programme Arrière plan

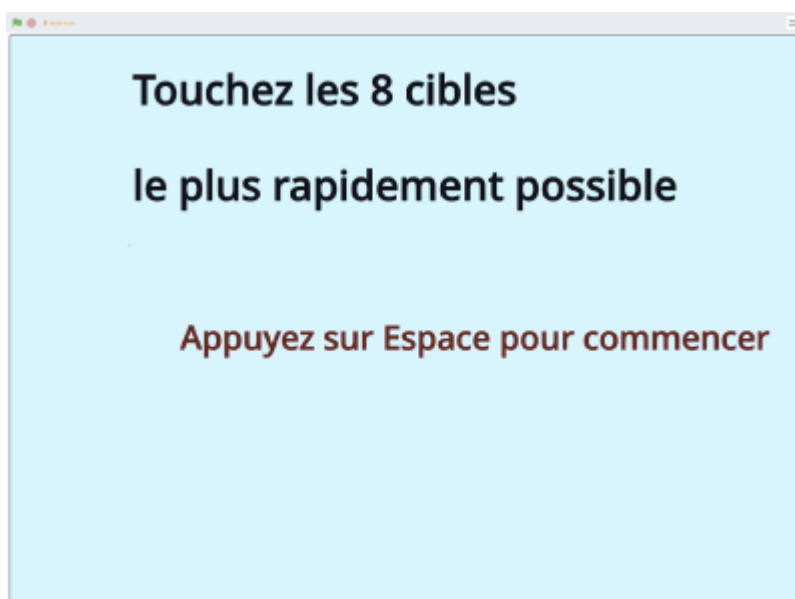


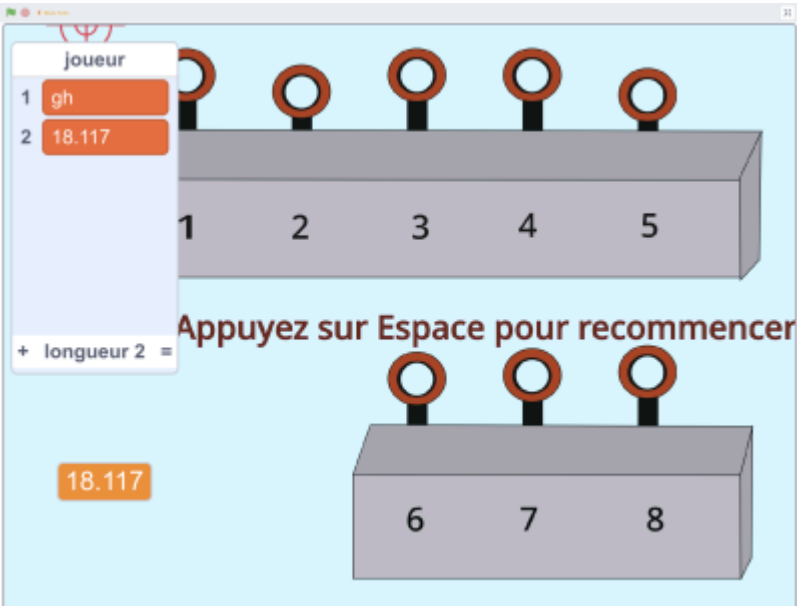
Programme complet

image_voiture.zip

voiture001.sb3.tar

Programme Tir sur cible

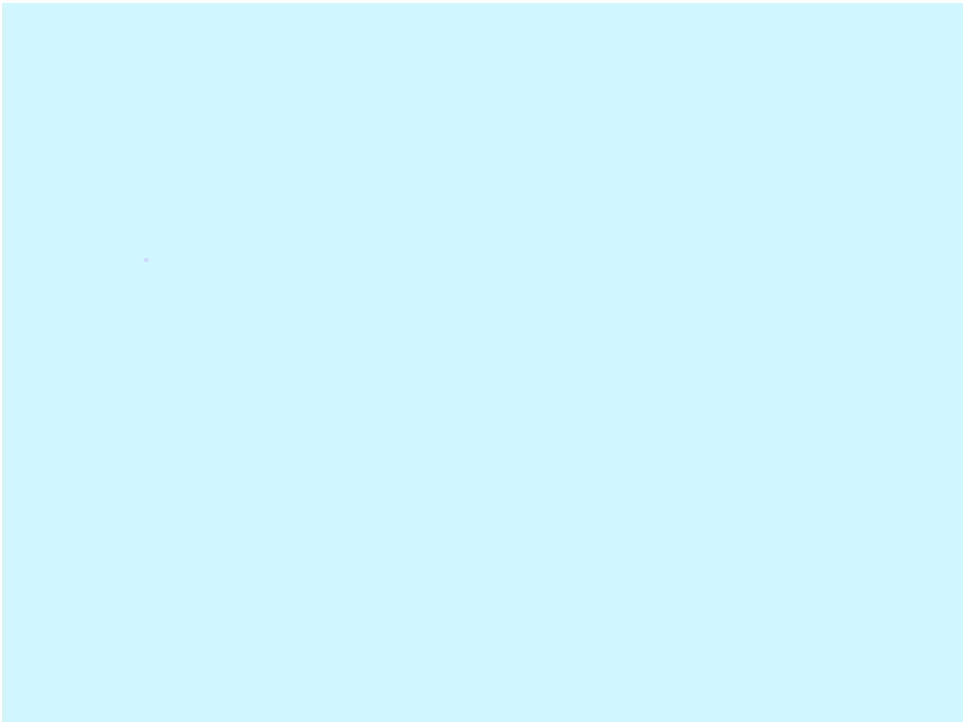




Costumes

sprites_arplan001.zip

Arriere plan



Introduction

Introduction1

Top the rapid 8 minutes possible

Appuyez sur Espace pour commencer

Introduction2

Appuyez sur Espace pour recommencer

Cibles



Viseur



Comptoirs



Programmes

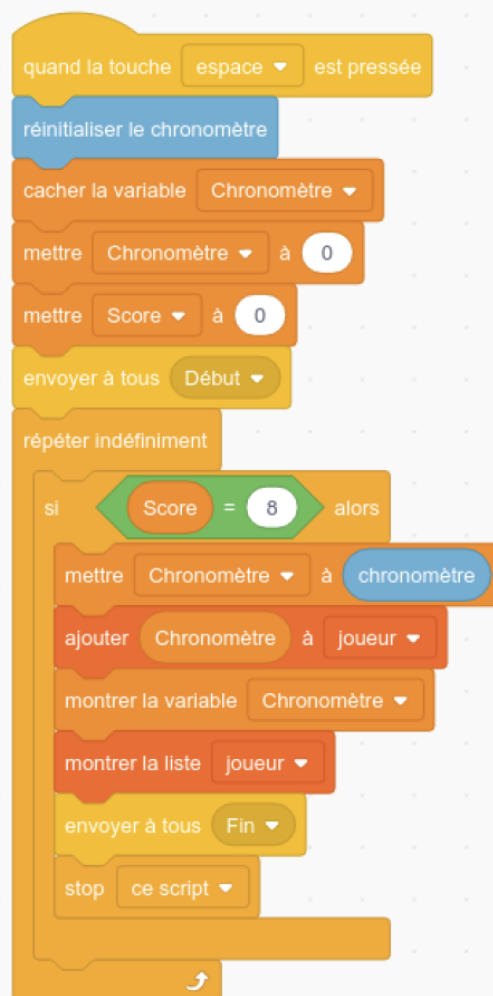
Arriere Plan



Il faut créer des variables : “Chronomètre” et “Score”



Il faut aussi créer une variable liste “Joueur” pour voir les noms et les scores (durée)
qui s'afficheront dans le tableau final



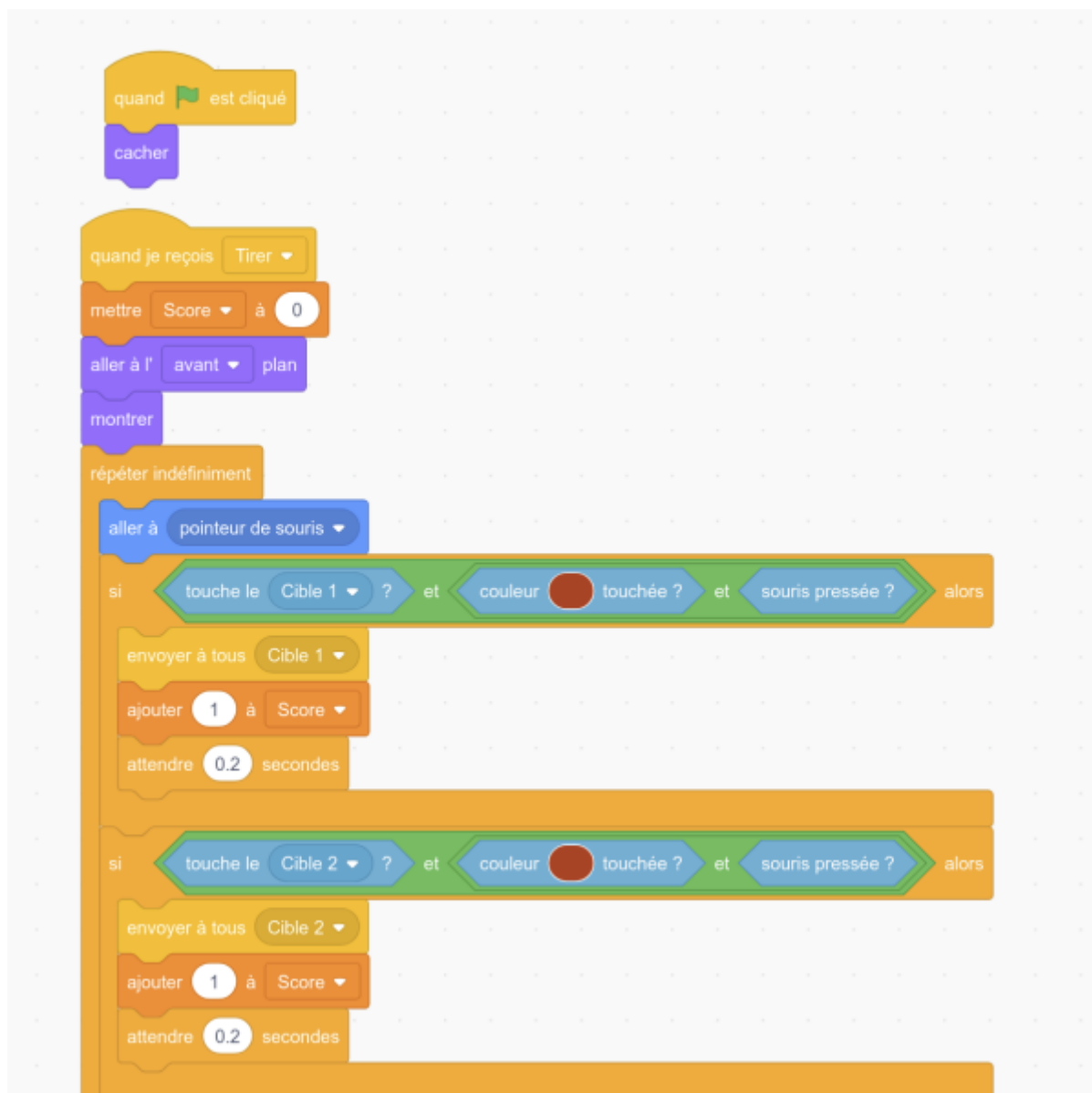
Introduction

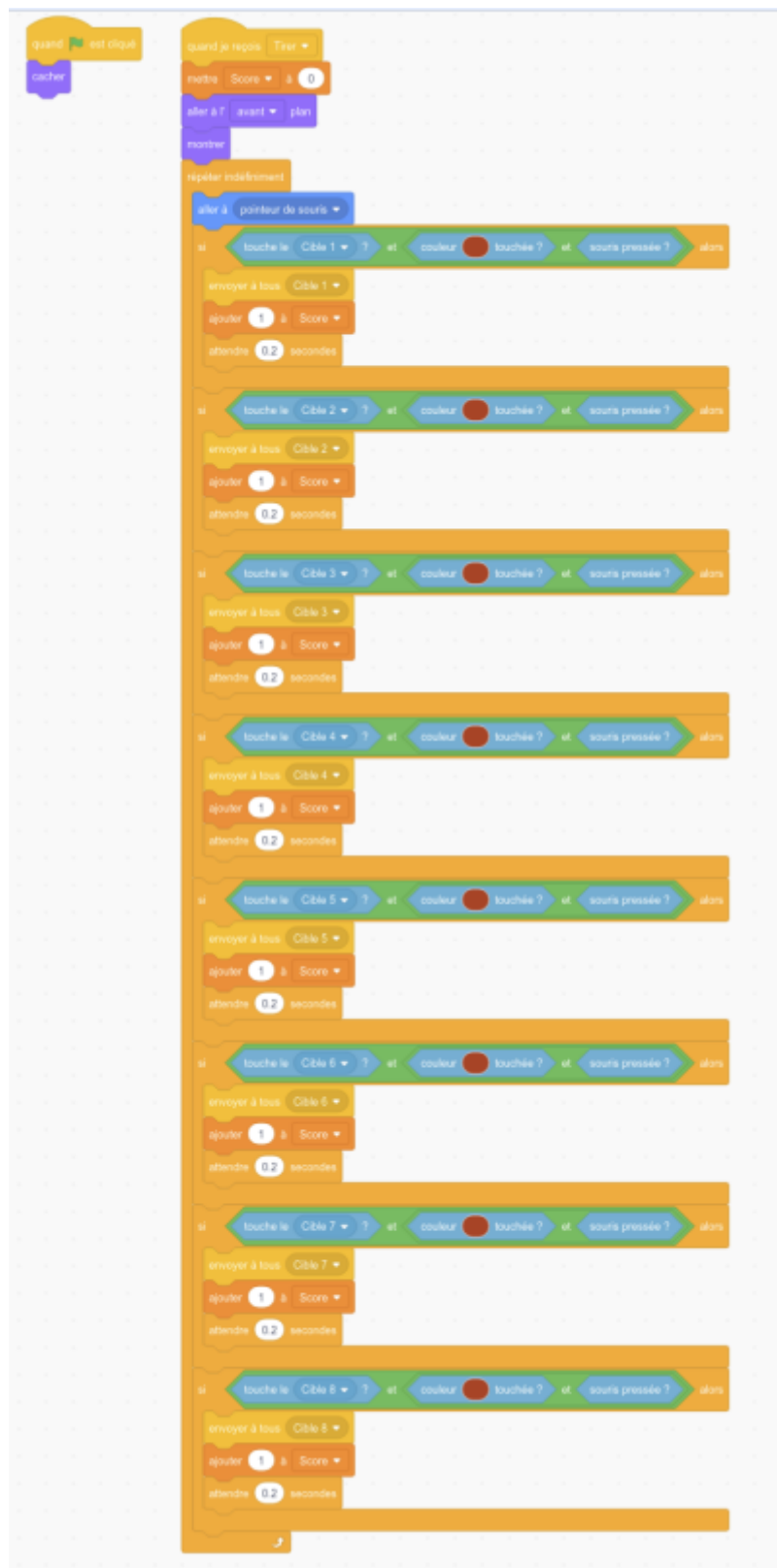


Viseur



On peut recopier une partie du code de la cible1 sur cible2 , bien sur en changeant cible1 par cible2 etc ...





Comptoir1 et comptoir 2



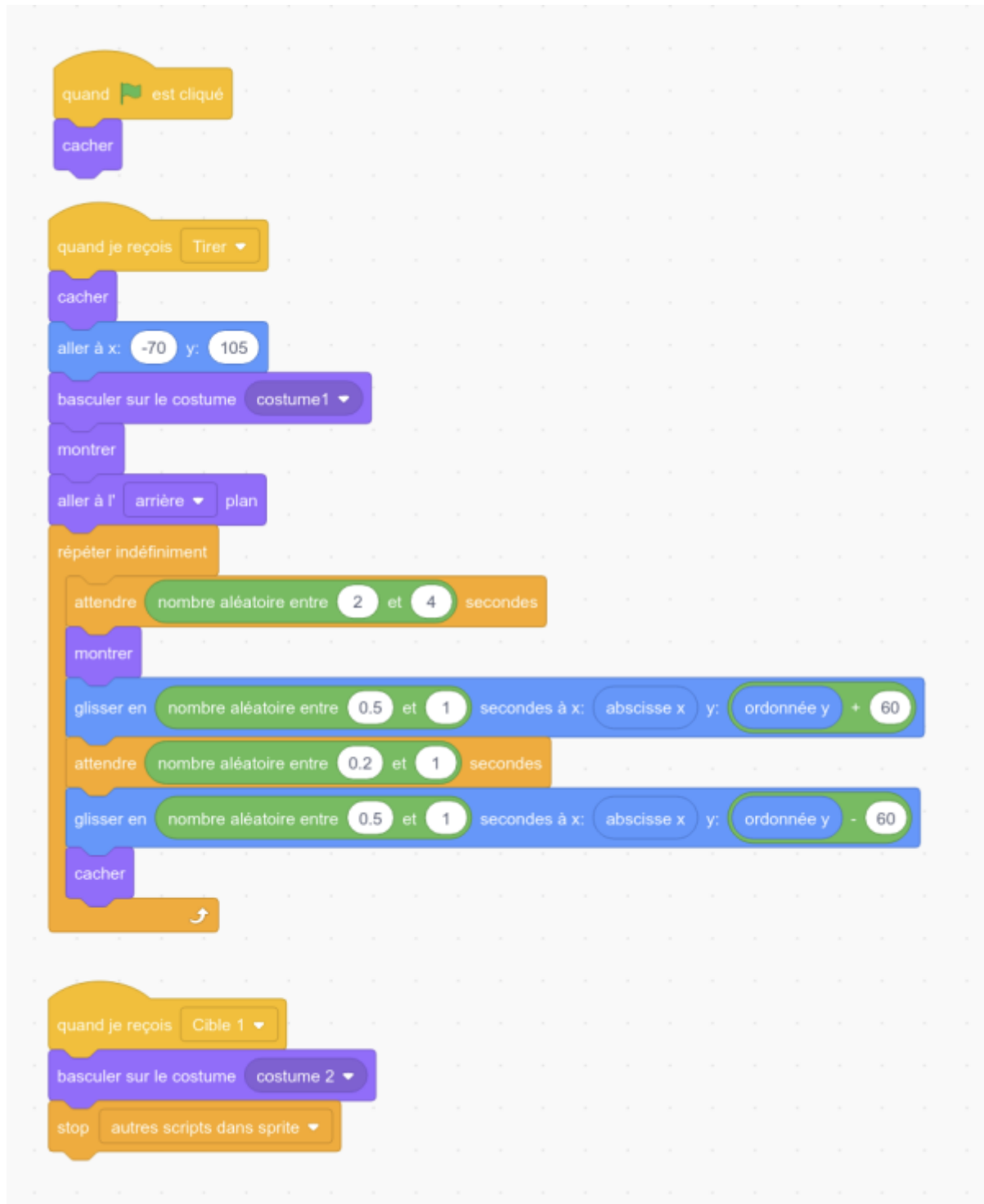
Les compteurs 1 et 2 sont à positionner en fonction de vos cibles : Au départ on ne doit pas voir les cibles !!



Cibles de 1 à 8



Il faut bien sur changer sur chaque programme la bonne cible dans le bloc [quand je reçois " Cible x"] x étant le numéro de la cible



Attention x change suivant la position de départ de la cible (droite - gauche); **y peut varier** en fonction de la position de votre cible (haut-bas)



Programme complet

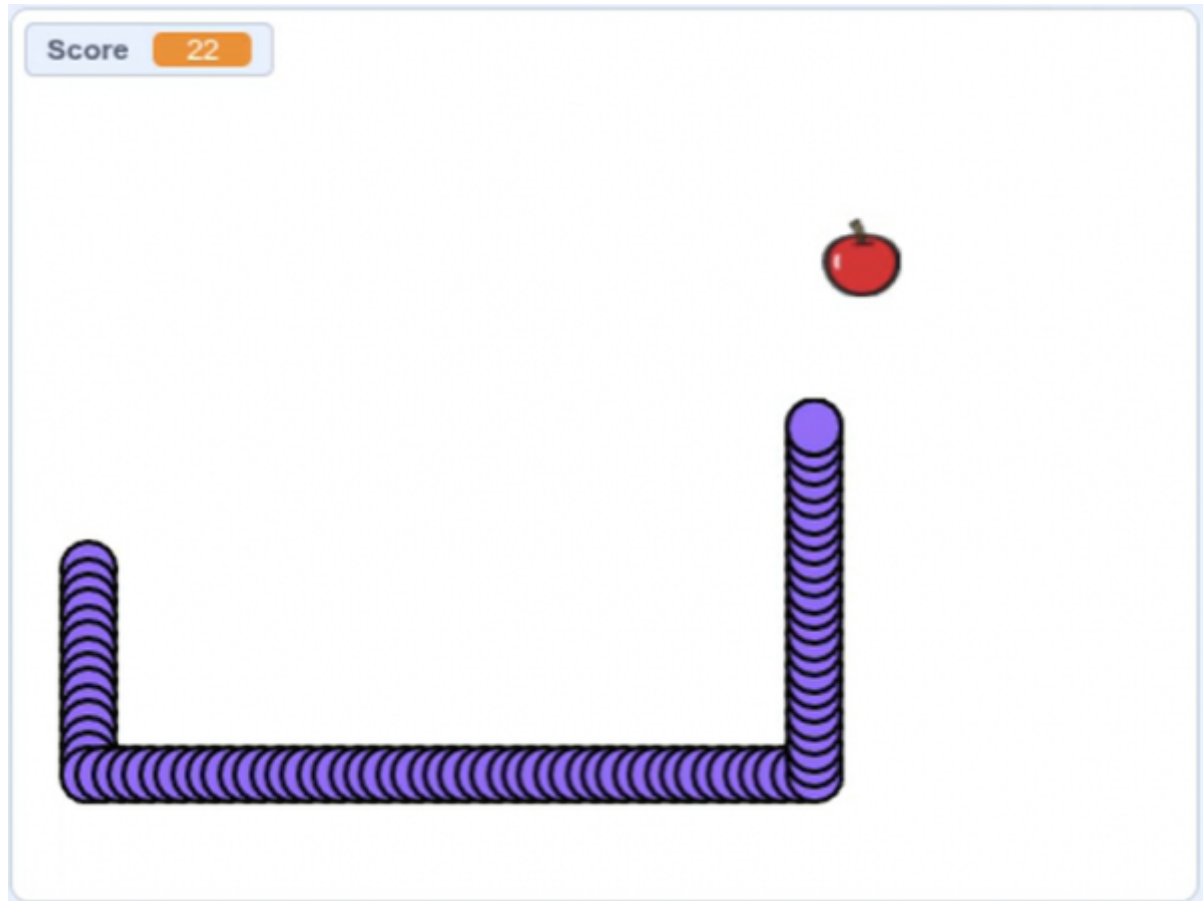
cibles002.sb3.tar

** Enlever .tar**

Améliorations possibles

- 1- Ajouter des sons
- 2- Faire varier la difficulté en augmentant ou réduisant la vitesse
- 3- Changer la taille des cibles
- 4-

Programme Serpent



Étape 1 - Créer son serpent

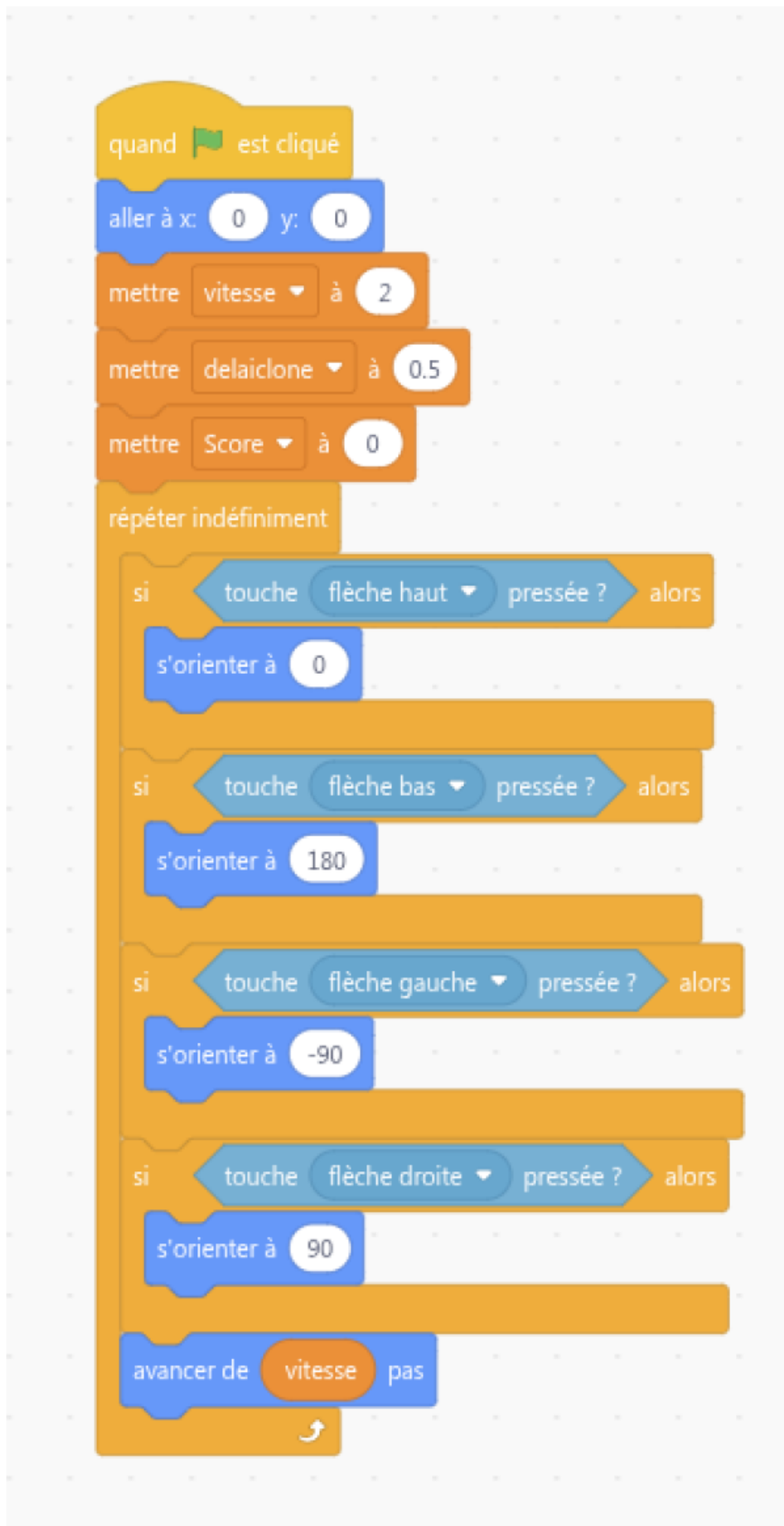
- Supprimer l'avatar actuel (une icône de poubelle est présente, voir image 1)
- Créer un nouvel avatar (l'icône est en bas à droite en forme de tête de chat)
- Dessiner un carré en sélectionnant l'icône carré ou un cercle(on peut enlever les contours mais ce n'est pas obligatoire, les garder ajoutera un petit effet sympathique, vous pouvez choisir n'importe quelle couleur,)

Étape 2 - Créer le code du serpent

- Pour revenir sur la page du code, appuyer sur l'icône code en haut à gauche
- Mettre quand le drapeau est cliqué, mettre aller à x:0;y:0 (pour bien voir votre personnage)
- Mettre répéter indéfiniment [quand (flèche haut) est cliquée, s'orienter à (définir direction vers le haut)]
- Répéter pour les autres directions
- Dans «Variables», créer une variable «Vitesse». La variable sert pour d'autres

fonctionnalités autres que celles présentes de base (elle peut servir pour afficher un score, par exemple). Ici, elle nous servira pour pimenter notre jeu et le rendre moins facile.

- Ajouter avancer de 10 pas, mais mettre la variable « Vitesse » à la place du nombre
- Créer un nouvel évènement concernant la vitesse : quand le drapeau est cliqué, mettre vitesse à 2 (pour augmenter la difficulté du jeu)



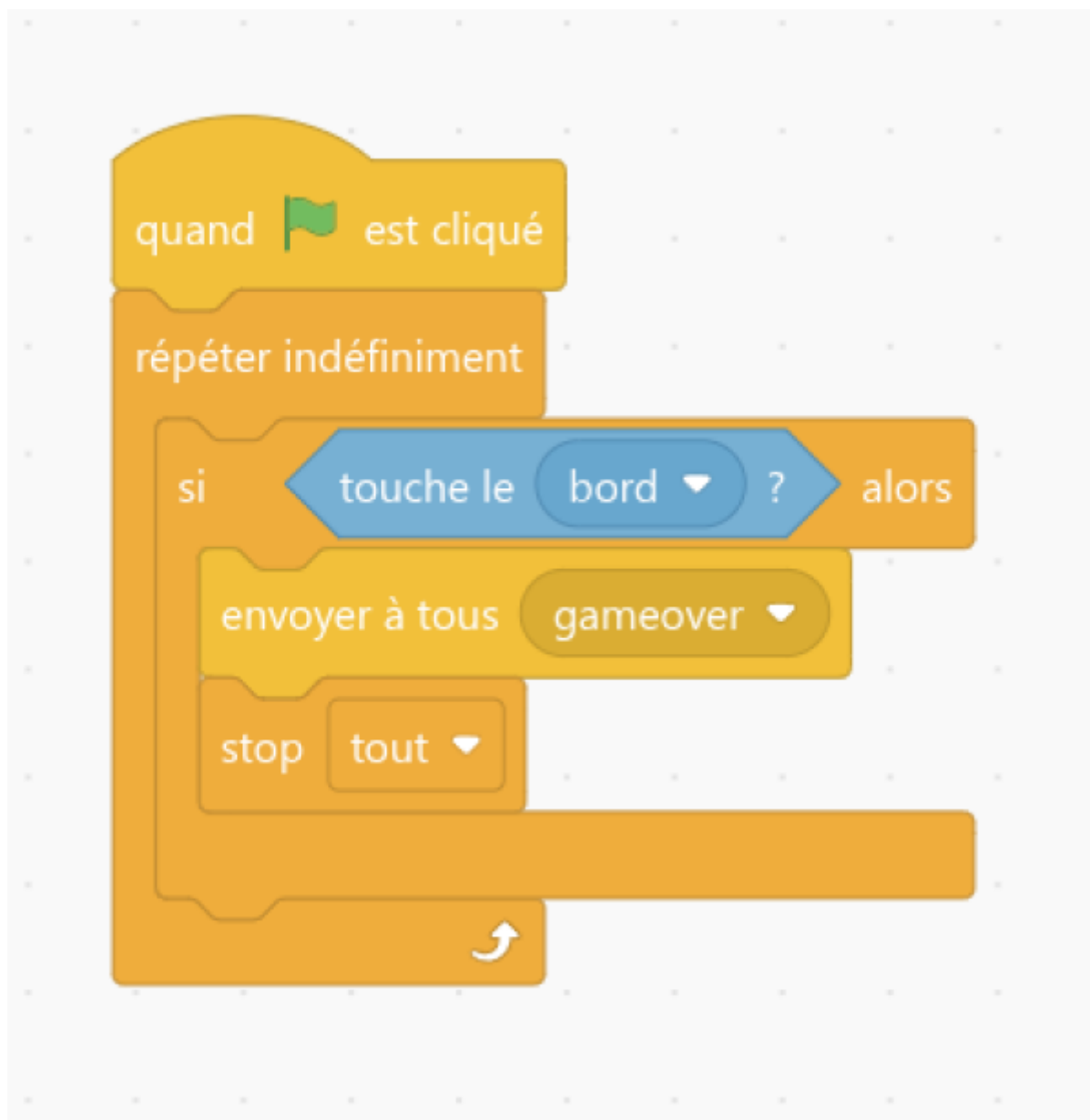
Étape 3 - Créer un clone du serpent (pour permettre au serpent de grandir)

- Dans le code du serpent, mettre quand le drapeau est cliqué, répéter indéfiniment [créer un clone de moi-même (moi-même étant le serpent)]
- Créer une nouvelle variable appelée «Délai clone»
- Mettre quand je commence comme un clone, attendre (délai clone) secondes, supprimer ce clone (cela évitera de vous retrouver avec des tas de carrés verts sur votre écran de jeu)
- Dans la partie du code concernant la vitesse du serpent, mettre délai clone à 0,5 (cela permettra au serpent de grandir) (voir étape 2)



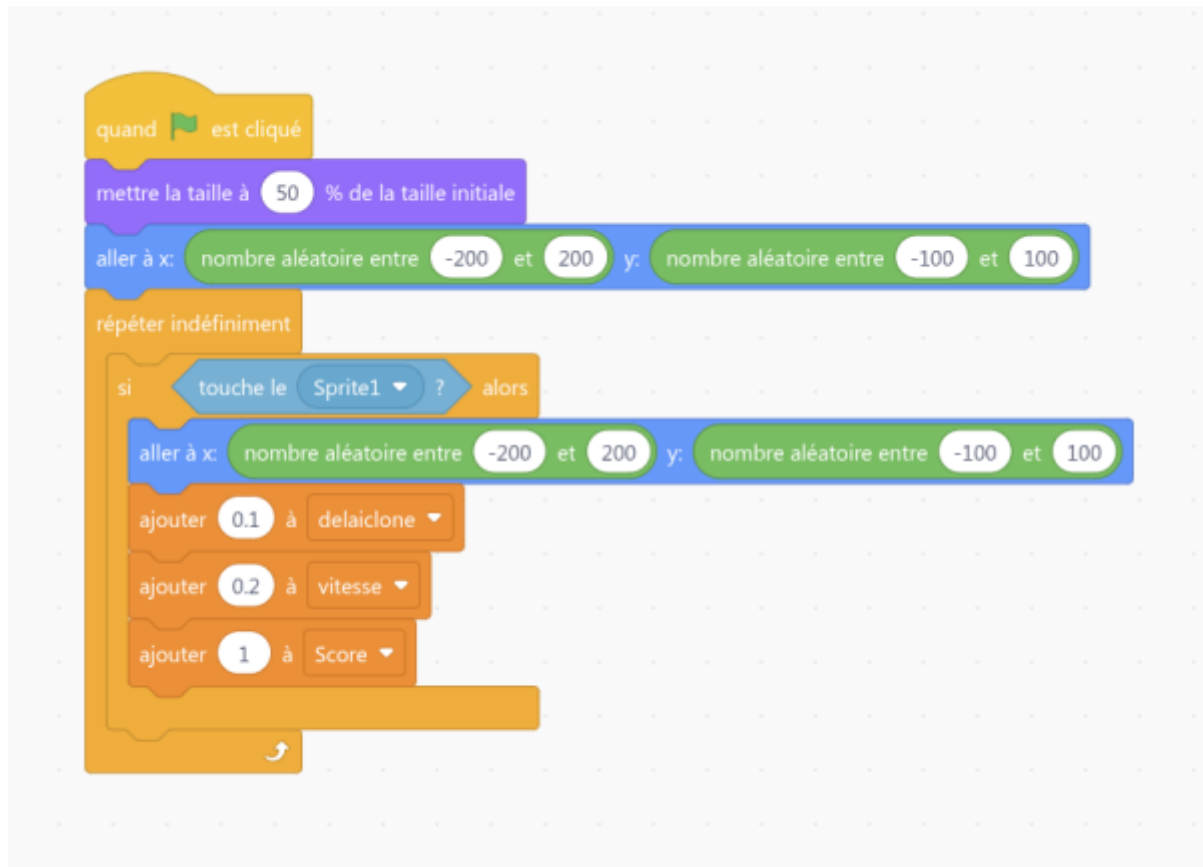
Étape 4 - Toucher le bord met fin au jeu

- Toujours dans le code du serpent, mettre quand le drapeau est cliqué, répéter indéfiniment [si touche le bord alors, envoyer à tous {Game Over}, stoppe tout]
- Concernant le Game Over, ce message n'est pas mis par défaut, il faut le créer et le programme «envoyer à tous» permet cela.



Étape 5 - Créer le code de la pomme

- Créer un nouvel avatar de la même façon que le serpent (se référer à la première étape)
- Mettre quand le drapeau est cliqué, mettre à 50 % de la taille initiale, aller à position x aléatoire (entre -200 et 200), répéter indéfiniment [si touche sprite1 (ou n'importe quel nom que vous avez donné au serpent) alors aller à position y aléatoire (entre -100 et 100), ajouter 0,1 à (délaiclone), ajouter 0.2 à (vitesse), ajouter 1 à (score)]
- Je conseille de garder 0,1 pour délaiclone car le serpent grandit trop rapidement au dessus de ce nombre.



From:

<https://chanterie37.fr/fablab37110/> - Castel'Lab le Fablab MJC de Château-Renault

Permanent link:

https://chanterie37.fr/fablab37110/doku.php?id=start:scratch:creation:creation_jeux&rev=1781294623

Last update: **2026/06/12 22:03**

