

Jeu du pendu

Objectif secondaire « Au galop »

- ⇒ Pour aller plus loin, une fois les objectifs principaux réalisés.
- ⇒ Les objectifs secondaires peuvent être réalisés dans n'importe quel ordre.
 - ⇒ Les objectifs secondaires sont de niveaux différents
- ⇒ Tous les objectifs secondaires peuvent être réalisés dans un même projet.

Durant le jeu, un cheval se déplace de gauche à droite (puis recommence indéfiniment) de plus en plus vite au fur et à mesure que la Potence se dessine. Le cheval s'enfuit en hennissant si la partie est perdue.





Niveau argent

Fichiers requis


[Cheval.sprite2](#) : inclut un lutin représentant un cheval comportant costumes (cheval en mouvement) et sons.



[Arbre.sprite2](#) : inclut un lutin représentant l'arbre de droite.



En cliquant sur  (Scratch 2) ou sur  (Scratch 3), importer le lutin **Cheval** et le lutin **Arbre**.

Réalisation

Pour le lutin **Arbre**, insérer  pour s'assurer que l'arbre soit toujours en avant-plan et que le cheval donne l'illusion de passer derrière lui.

Pour que la vitesse du **Cheval** s'adapte à l'avancement de la **Potence** et coure de plus en plus vite au fil des erreurs, on pourra faire avancer le cheval de  combiné à  dans une même répétition.

A chaque nouvelle erreur, on joue le son du galop, sauf si la **Potence** est terminée : dans ce cas, le cheval hennit avant de disparaître définitivement derrière l'arbre.

Pour un plus bel enchaînement, faire en sorte que le cheval ait totalement disparu avant qu'**Abby** n'apparaisse pour dire si la partie est gagnée ou perdue.