

Problème à résoudre :

- Créer une course de karts pour deux joueurs

Préparation :

- Créer un dossier coursekart dans lequel vous enregistrer vos modèles de kart
- Pour télécharger les lutins, cliquer sur l'image, après l'ouverture du fichier, clic droit pour « enregistrer l'image sous » dans votre dossier
- Ouvrir le logiciel Scratch en local

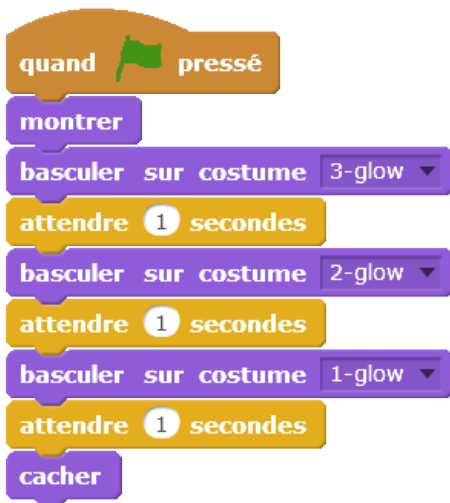


Choisir un arrière plan :

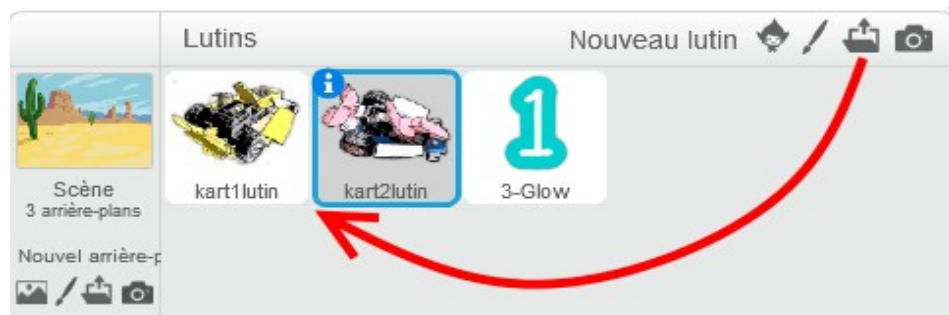
- Il s'agit d'un décor devant lequel vont évoluer différents lutins (sprite)

Le compte à rebours :

- Commencer votre jeu par un décompte, pour cela vous allez créer un lutin « chiffre » avec trois costumes

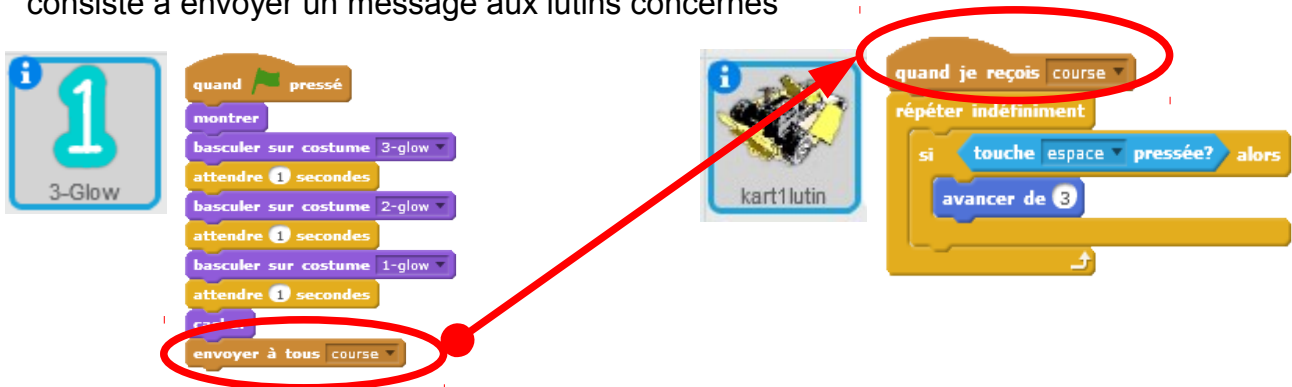


Insérer deux lutins « kart » :



Démarrer la course après le décompte :

- Pendant le décompte, il est souhaitable de ne pas démarrer la course, une solution consiste à envoyer un message aux lutins concernés

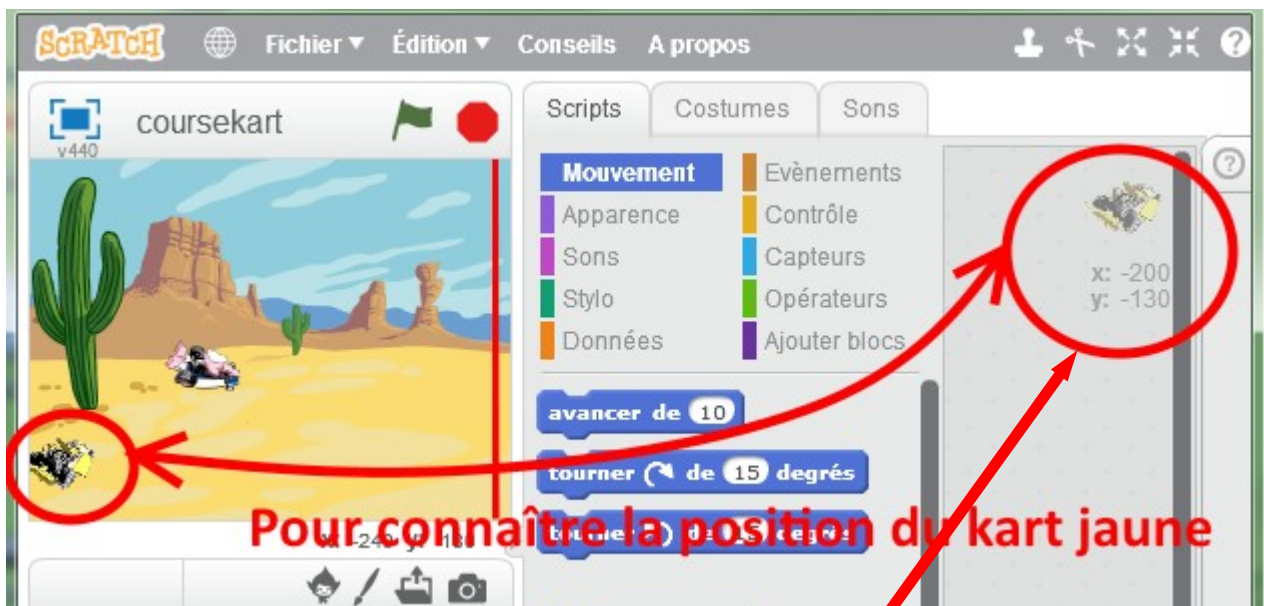


Tracer la ligne d'arrivée :

- Suivre le déroulé indiqué sur ce [tutoriel vidéo](#)

Positionner automatiquement les karts au point de départ :

- Identifier la position souhaitée du kart puis insérer les coordonnées dans votre programme.



Si vous atteignez la ligne d'arrivée et que Scratch ne vous fait pas craquer... :

- Le lutin vainqueur envoie un message au lutin qui a perdu... le vainqueur annonce qu'il a gagné, le perdant qu'il a perdu et le jeu s'arrête !
- La condition « si ligne touchée » doit être insérée dans la boucle répéter indéfiniment (voir page 2/3)
- Lorsque le lutin « kart2lutin » ou kart rose reçoit le message « kartjaune », il annonce qu'il a perdu et on bloque tous les scripts pour l'empêcher de continuer la course....

