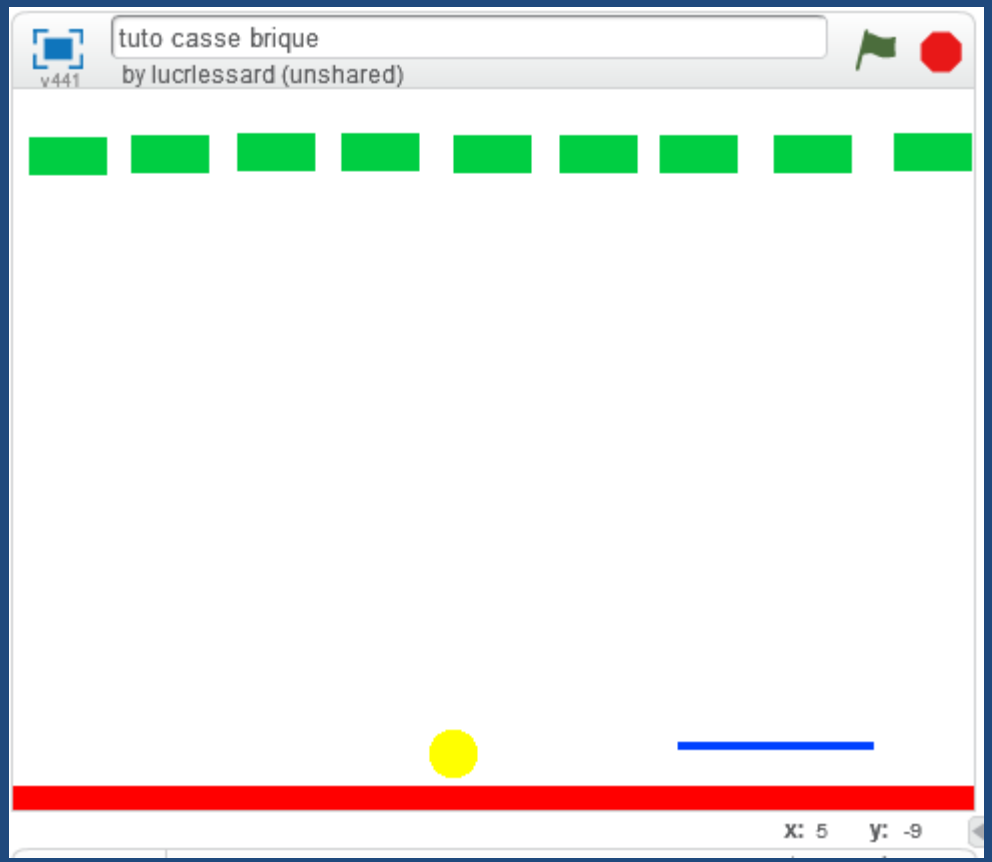
Éléments de base pour un jeu « Casse-brique »

Au plus simple, ce genre de jeu comportera les lutins suivants: Un plateau, une balle, plusieurs briques et une bande rouge au bas de l'écran. Voici mes lutins et leur disposition sur la scène:



******Dans ce jeu, la balle rebondit si elle touche le plateau, un côté ou une brique. La barre rouge délimite la zone où la balle ne doit pas aller. Si la balle touche au rouge c'est la fin de la partie.

Contrôle du plateau

La première étape serait de créer le code qui contrôlera le déplacement du plateau. Ce code sera construit dans la fenêtre script du lutin « plateau ». Il y a deux façons de faire déplacer le plateau: Les touches du clavier où la souris. Il faux choisir une des deux méthodes. Le code pourrait ressembler à ceci:

Code des briques

La deuxième serait de créer un script qui fera la gestion du contact entre la balle et une brique. Le code qui suivra devra donc être placé dans chacune des briques du jeu. Lorsque la balle touche une brique, deux actions se produisent: La brique disparaît et la balle rebondit. Le script à mettre dans chacune des briques pourrait ressembler à ceci:

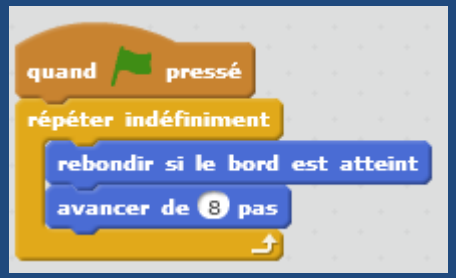
Fait disparaître la brique.

Envoi un « message à tous » pour faire rebondir la balle.

Code de la balle

C’est dans la balle que se trouve la plus grande partie du code à construire pour ce genre de jeu. La première partie du code fera simplement positionner la balle à l’endroit de départ en lui donnant une orientation de départ et amorcera le script qui validera le contact de la balle avec la barre rouge du bas de la scène.

La deuxième partie du script fait avancer la balle d’une façon continuelle et fait rebondir celle-ci si elle touche au rebord de la scène.



Code de la balle(suite)

La troisième partie du script aura pour fonction de gérer la réception du « message à tous » créer dans chacune des briques. Il fait simplement rebondir la balle dans une direction inverse d'où elle provient.

La quatrième partie du script fera la gestion du contact entre la balle et le plateau. Ici on ajoute un élément de rotation aléatoire relativement au script précédent.