



Étape 3 Écrire un programme



Explosion d'un alien lorsqu'il est touché par un tir laser

- 1 Ouvrir le fichier **Space Invaders 2** du script ci-dessous et cliquer sur le lutin « Alien1 ».

Script

- quand est cliqué
- aller au premier plan
- montrer
- basculer sur le costume 0
- répéter indéfiniment
 - si alors

Blocs d'instruction

- basculer sur le costume AlienExploseBlanc
- attendre 0.3 secondes
- Laser touché?
- cache
- attendre 0.01 secondes
- supprimer ce clone
- basculer sur le costume AlienExploseVert
- attendre 0.3 secondes



À l'exécution du programme, lorsque qu'un alien est touché par un tir laser, il bascule successivement sur un costume blanc puis sur un costume vert.



- 2 Compléter le script, à l'aide des blocs d'instruction mis à disposition, pour que l'alien lorsqu'il est touché par un tir, explose et change de costumes.
- 3 Répéter ce travail pour tous les aliens.
- 4 Tester le programme.



Étape 4 Mettre au point et exécuter un programme



Explosion d'un vaisseau lorsqu'il est touché par un Alien

- 1 Ouvrir le fichier **Space Invaders 3**.
- 2 Compléter le script du lutin « Vaisseau », à l'aide des blocs d'instruction mis à disposition, pour que l'alien lorsqu'il touche le vaisseau, le fait exploser et fait afficher successivement ses deux costumes.
- 3 Tester le programme.

si **alors**

- couleur touchée?
- basculer sur le costume Destruction 1
- basculer sur le costume Destruction 2
- stop ce script
- attendre 0.3 secondes



Lorsque le vaisseau est touché par un alien, son explosion est représentée à l'aide de deux costumes.



DÉFI

- Ouvrir le fichier **Space Invaders 4**.
- Programmer une variable *Score* qui affiche le nombre d'alien touché.
- Modifier le script des 21 aliens.

ajouter à *Score* 1