



Jeu de la pomme



Principe du jeu :

La pomme apparaît n'importe où en haut de l'écran. Elle tombe.

Le chat va à droite ou à gauche avec les flèches du clavier.

Il doit manger les pommes en les touchant.

Faire tomber la pomme



```
quand [drapeau] est cliqué
  cacher
  répéter indéfiniment
    mettre position à nombre aléatoire entre -200 et 200
    aller à x: position y: 150
    montrer
    glisser en 2 secondes à x: position y: -150
    cacher
```



Faire bouger le chat



```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -200 y: -130
  répéter indéfiniment
    si [touche flèche droite pressée?] alors
      s'orienter à 90
      ajouter 10 à x
      costume suivant
    si [touche flèche gauche pressée?] alors
      s'orienter à -90
      ajouter -10 à x
      costume suivant
    si [Pomme touché?] alors
      dire [Miam !] pendant 0,5 secondes
```

Jeu de la pomme



Principe :

On va créer une boîte « Points ».

Elle va enregistrer le nombre de points.

Au début, elle est à zéro.

Elle augmente de 1 chaque fois qu'il mange une pomme.

Quand elle est égale à 10, le joueur a gagné !

Créer la variable
« Points »



« Points » est à zéro au début



« Points » augmente de 1



Si « Points » est égale à 20, c'est gagné !