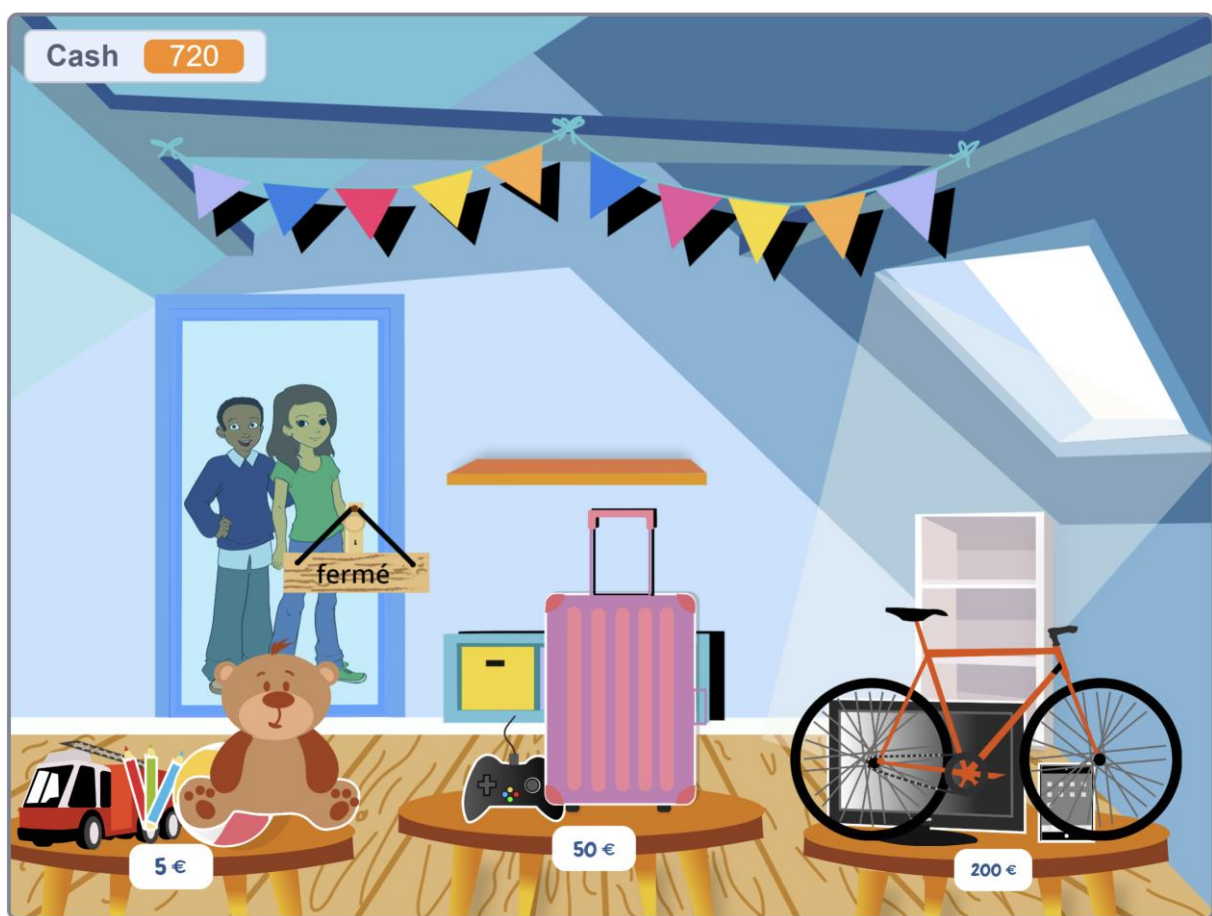


Introduction

Aujourd'hui, tu vas apprendre comment fonctionne un vide-grenier.

Dans ce jeu, tu dois estimer combien d'euros valent tes vieux jouets - sinon, personne ne les achètera ! Réussiras-tu à tout vendre au juste prix?

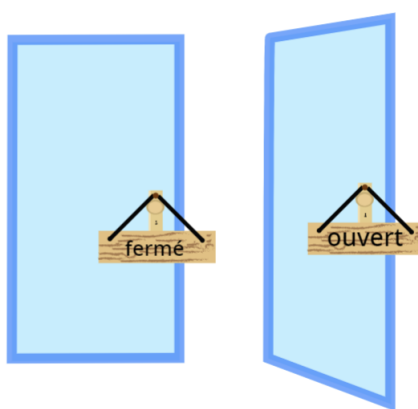


Étape 1 : Ouvrir la porte

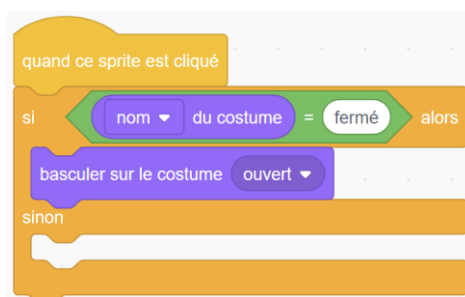
Remixe le projet suivant, qui contient déjà de nombreuses images pour ton vide-grenier :
<http://tiny.cc/cclu-fs-fr>

✓ Points à accomplir

- ❑ Si tu préfères un autre décor, tu peux bien sûr choisir un arrière-plan différent.
- ❑ La porte doit pouvoir s'ouvrir et se fermer. Elle servira à marquer le début et la fin du vide-grenier. Pour cela, elle a deux costumes : "fermé" et "ouvert".



- ❑ Pour que la porte s'ouvre lorsqu'on clique dessus, il suffit de changer de costume. Sélectionne la porte et donne-lui ce code :



Tu trouveras le bloc = vert dans la section « Opérateurs ». Il te permet de tester si deux valeurs sont égales.



Sauvegarde ton projet

Étape 2 : Envoyer des messages

La porte doit avertir tous les autres sprites lorsqu'elle s'ouvre et se ferme.
Nous allons donc envoyer des messages !

- Porte fermée = fin du vide-grenier
- Porte ouverte = début du vide-grenier

Tant que la porte est fermée, le joueur peut encore répartir les marchandises sur les tables.
Dès que la porte s'ouvre, le vide-grenier commence et les clients peuvent entrer.

✓ Points à accomplir

- ☐ Sélectionne la porte et ajoute le script suivant.
Ainsi, tu signales à tous les sprites que la porte est fermée au début du jeu.



- ☐ Modifie maintenant le code de l'étape 1 : Envoie un message avec "porte ouverte", respectivement "porte fermée", pour que tout le monde soit au courant quand quelque chose change.



- ☐ Teste ton projet.
Tout fonctionne déjà comme prévu ?
Pas de problème, il reste plein de choses à améliorer !



Sauvegarde ton projet

Étape 3 : Recevoir des messages

Maintenant, tu vas faire en sorte que tous les sprites réagissent aux messages de la porte.

✓ Points à accomplir

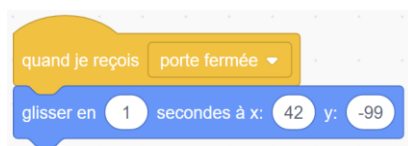
- Ajoute ce code à la porte pour qu'elle obéisse à son propre message : elle doit se fermer quand elle s'en donne l'ordre.



- Les jouets doivent également recevoir ces messages. Commence par exemple par la balle ! Les autres jouets viendront plus tard, lorsque tu auras fini de programmer la balle.



- Programme la balle pour qu'elle revienne à sa place lorsque la porte se ferme : Positionne d'abord la balle à un endroit approprié, puis utilise le bloc bleu "glisser" pour qu'elle revienne toujours à cette même position.



- Et pour pouvoir glisser-déposer les jouets avec la souris, ils doivent être "glissables".



Sauvegarde ton projet

Étape 4 : Cacher les marchandises

Maintenant, tu as encore besoin de tables pour répartir les jouets dans 3 catégories de prix.

La balle doit disparaître lorsqu'elle est vendue. Autrement dit, quand la porte s'ouvre, elle doit se cacher si elle est placée sur la bonne table. Ce sont donc les jouets qui doivent vérifier s'ils sont sur la bonne table.

En tant que concepteur du jeu, c'est toi qui détermenes le prix des jouets, que les joueurs doivent ensuite deviner. Par exemple, la balle doit être placée sur la table à 5€.

✓ Points à accomplir

- Si la balle touche la table à 5 euros *quand* le vide-grenier commence, alors elle se cache. Si ce n'est pas le cas, elle reste sur la table.



- *Quand* la porte est fermée, la balle doit se montrer à nouveau.



- Teste ton programme !
Est-ce que la balle disparaît comme prévu sur la table à 5€ lorsque la porte s'ouvre ?
Reste-t-elle sur les autres tables ?
Apparaît-elle à nouveau lors du rangement ?



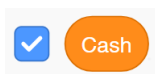
Sauvegarde ton projet

Étape 5 : Vendre les marchandises

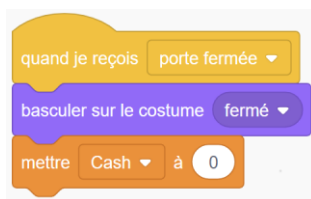
Il est maintenant temps d'encaisser un peu d'argent.
L'argent représente ton score.

✓ Points à accomplir

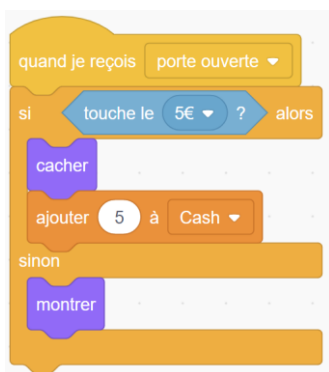
- Crée d'abord une variable nommée "Cash". Positionne l'affichage du cash dans un coin de la scène. Si la variable n'est pas encore affichée sur la scène, alors coche la case à côté du nom de la variable.



- Au début du vide-grenier, le score doit toujours être à "0". Pour cela, modifie le code de la **porte** :



- Il faut ajouter du cash à chaque fois que tu vends un jouet. Pour cela, modifie le code de la **balle** :



- Teste ton programme !
Est-ce que la balle se vend pour 5€ ?
Tu peux alors ajouter d'autres jouets !

Étape 6 : Plus de marchandises

Les sprites suivants sont déjà dans le projet de démarrage.

Programme-les de la même manière que la balle, et mets-les dans la bonne catégorie de prix.

Table à 5€ :



Table à 50€ :



Table à 200€ :



Points à accomplir



Attention, tu n'es pas obligé de réécrire tout le code pour chaque jouet ! Tu peux faire glisser les deux scripts de la balle vers chaque nouveau sprite et ainsi dupliquer ton code.

Ensuite, il te suffit d'adapter la position de rangement, la table correspondante et la valeur en € de chaque nouvelle marchandise.



Teste ton programme !
Est-ce que tous les jouets peuvent être vendus au juste prix ?

Quand tu es prêt, laisse quelques amis jouer avec ton vide-grenier !
Arrivent-ils à estimer correctement tous les prix ?
Trouvent-ils des problèmes ou ont-ils des bonnes idées ?

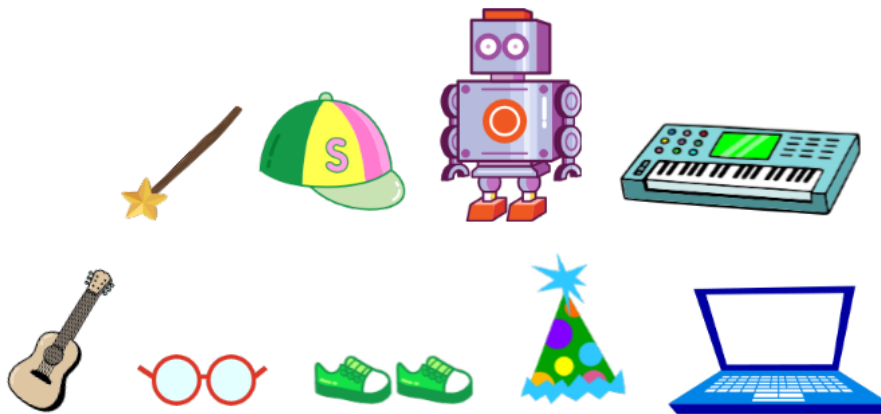


Sauvegarde ton projet

Défi :

Ajoute encore plus de marchandises !

Tu peux agrandir ton vide-grenier à volonté. Voici quelques exemples de figurines que tu peux trouver dans Scratch :



Défi :

Joue la fanfare si tout a été vendu !

Cherche le son "Tada" dans la galerie
et joue ce son *quand* la porte est cliquée,
si Cash est égal à la valeur totale des jouets.