



Mission n° 23 : jeu de cible avec scratch.

Créer un jeu de cible où quatre boules partent dans quatre directions différentes et rebondissent sur les rebords du cadre. Le tir s'effectue à travers une cible que l'on peut déplacer dans les quatre sens. A chaque fois que la touche entrée est appuyée, un tir est effectué. Si la boule est touchée elle disparaît !

Pour aller plus loin :

Nous pourrions ajouter un compteur de score et un chronomètre puis afficher les résultats à la fin de la partie.



Aide : Voici les différentes briques utilisées pour la conception de ce programme.

