

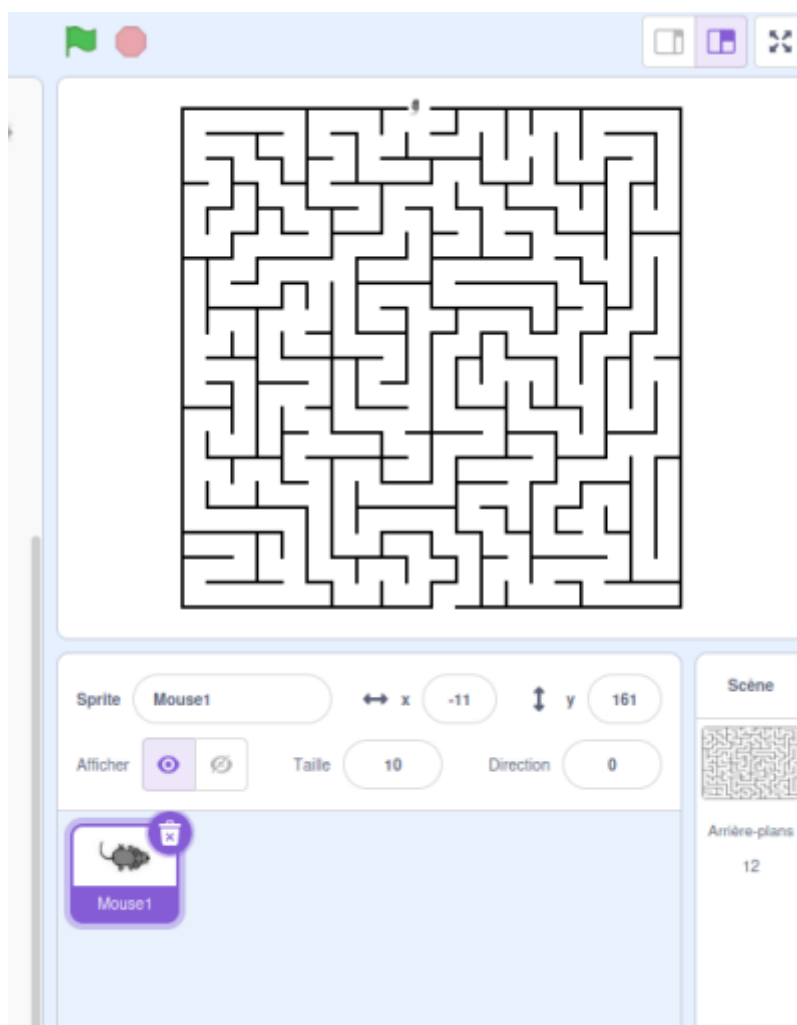
Création Jeux Scratch 3

Création d'un Labyrinthe scratch3

Exemples d'images de Labyrinthe

[Création de labyrinthes](#)

Taille du costume "Souris"



Programme en mode bloc


```
when green flag clicked
  switch to back layer
  go to x: 7 y: -171
  set deplacementAv to 2
  set deplacementAR to -2
  repeat indefinitely
    if (touche flèche droite pressée ?) alors
      add deplacementAv to x
      if (couleur touchée ?) alors
        add deplacementAR to x
    if (touche flèche gauche pressée ?) alors
      add deplacementAR to x
      if (couleur touchée ?) alors
        add deplacementAv to x
    if (touche flèche haut pressée ?) alors
      add deplacementAv to y
      if (couleur touchée ?) alors
        add deplacementAR to y
    if (touche flèche bas pressée ?) alors
      add deplacementAR to y
      if (couleur touchée ?) alors
        add deplacementAv to y
    if (ordonnée y > 160) alors
      say C'est gagné! pendant 2 secondes
```

labyrinthe001.sb3.tar

Enlever .tar

labyrinthetimer001sb3.tar

Enlever .tar

labyrinthetimer002.sb3.tar

Enlever .tar

labyrinthetimer002t12.sb3.tar

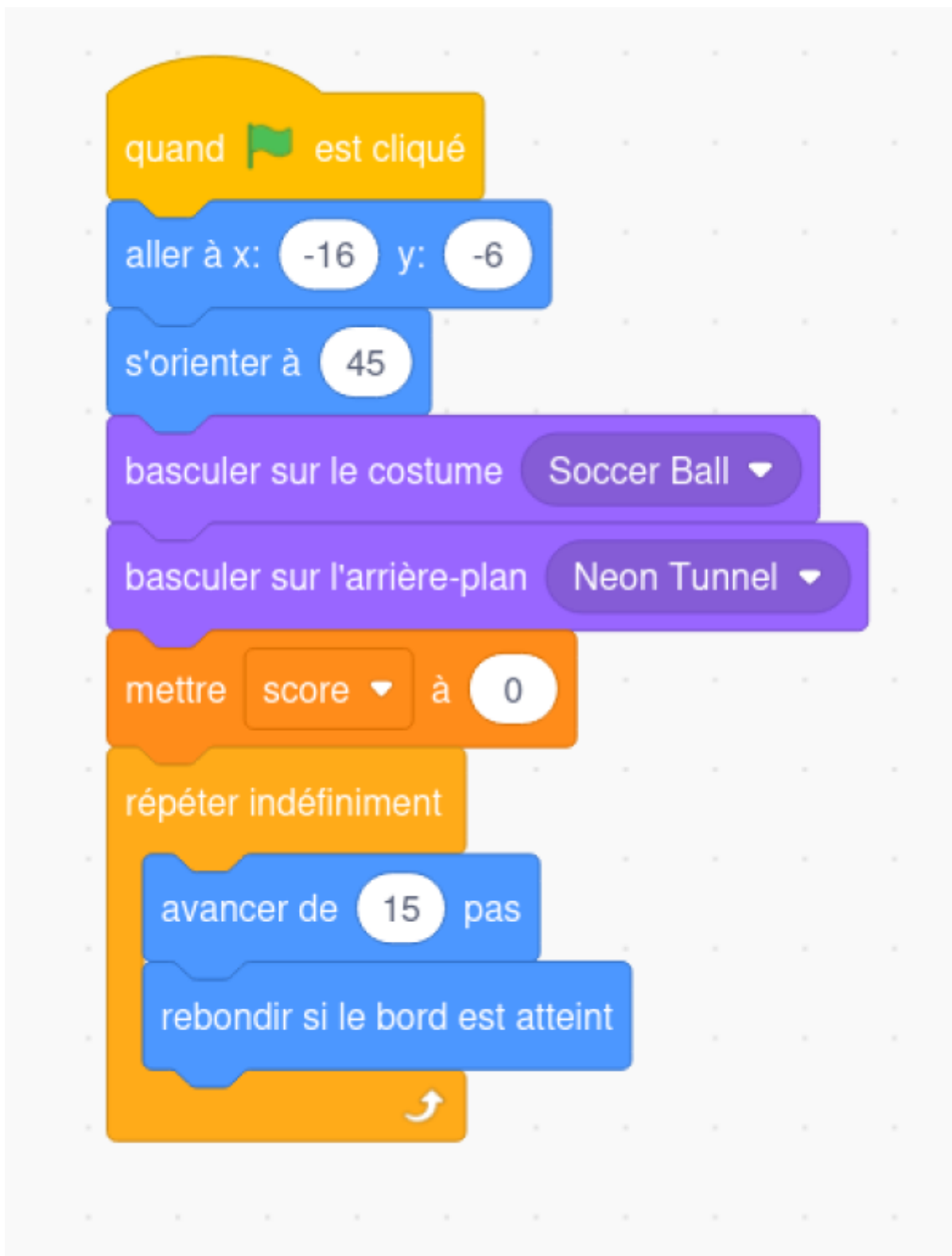
Enlever .tar

Jeux Pong simplifié

[Idées pour creer un jeu de pong FR](#)

Programme ballon

```
quand le drapeau est cliqué
  répéter indéfiniment
    montrer
    si touche le Paddle ? alors
      ajouter 1 à score
      jouer le son Glug
      tourner de nombre aléatoire entre 170 et 190 degrés
      avancer de 15 pas
      attendre 0.5 secondes
      si score = 5 alors
        arrière-plan suivant
        jouer le son Rip jusqu'au bout
      si score = 10 alors
        arrière-plan suivant
        jouer le son Rip jusqu'au bout
    si touche le Line ? alors
      cacher
      jouer le son Oops jusqu'au bout
      stop tout
```



Programme raquette



Programme complet

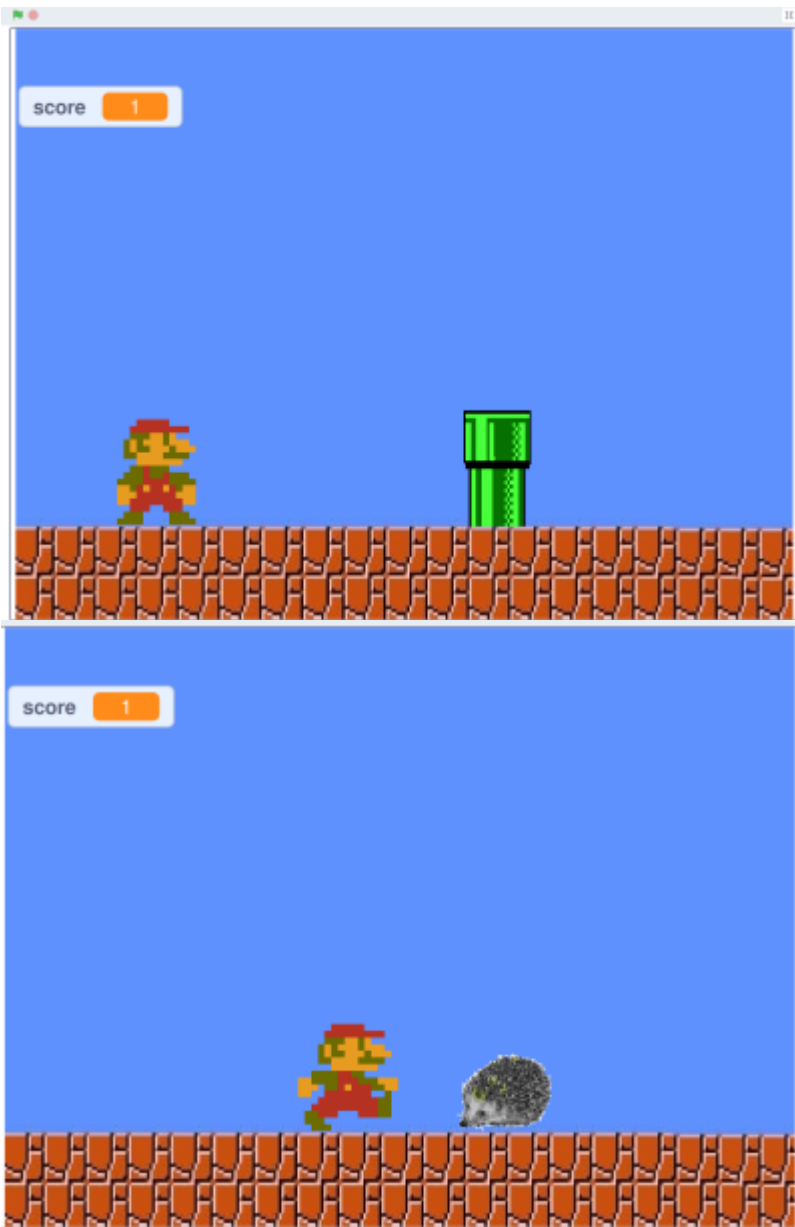
[pong003.sb3.tar](#)

Enlever .tar

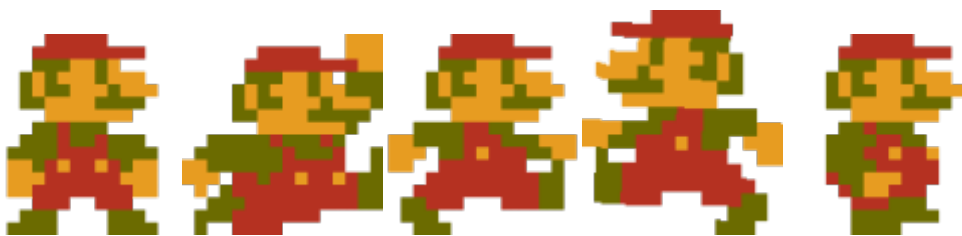
[pong004.sb3.tar](#)

Enlever .tar

Jeu Mario simplifié

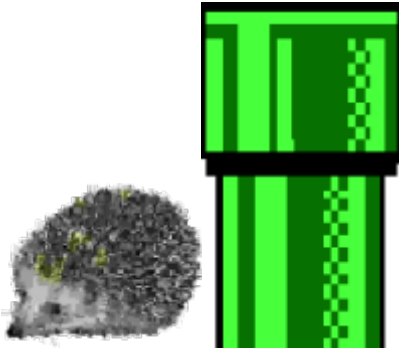


Costumes



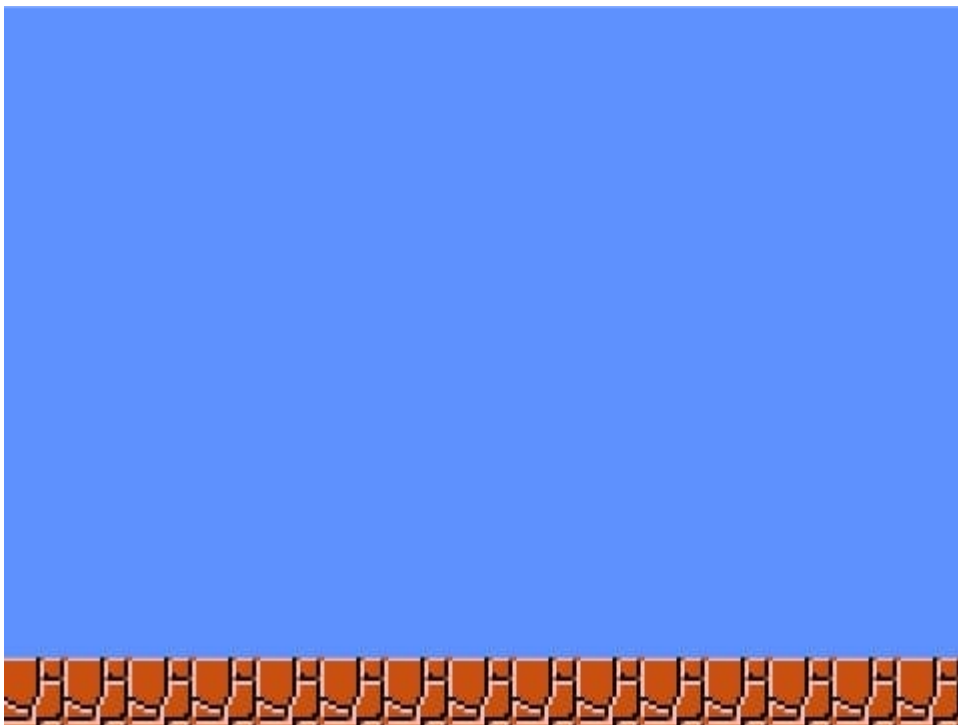
mario.zip

Obstacles

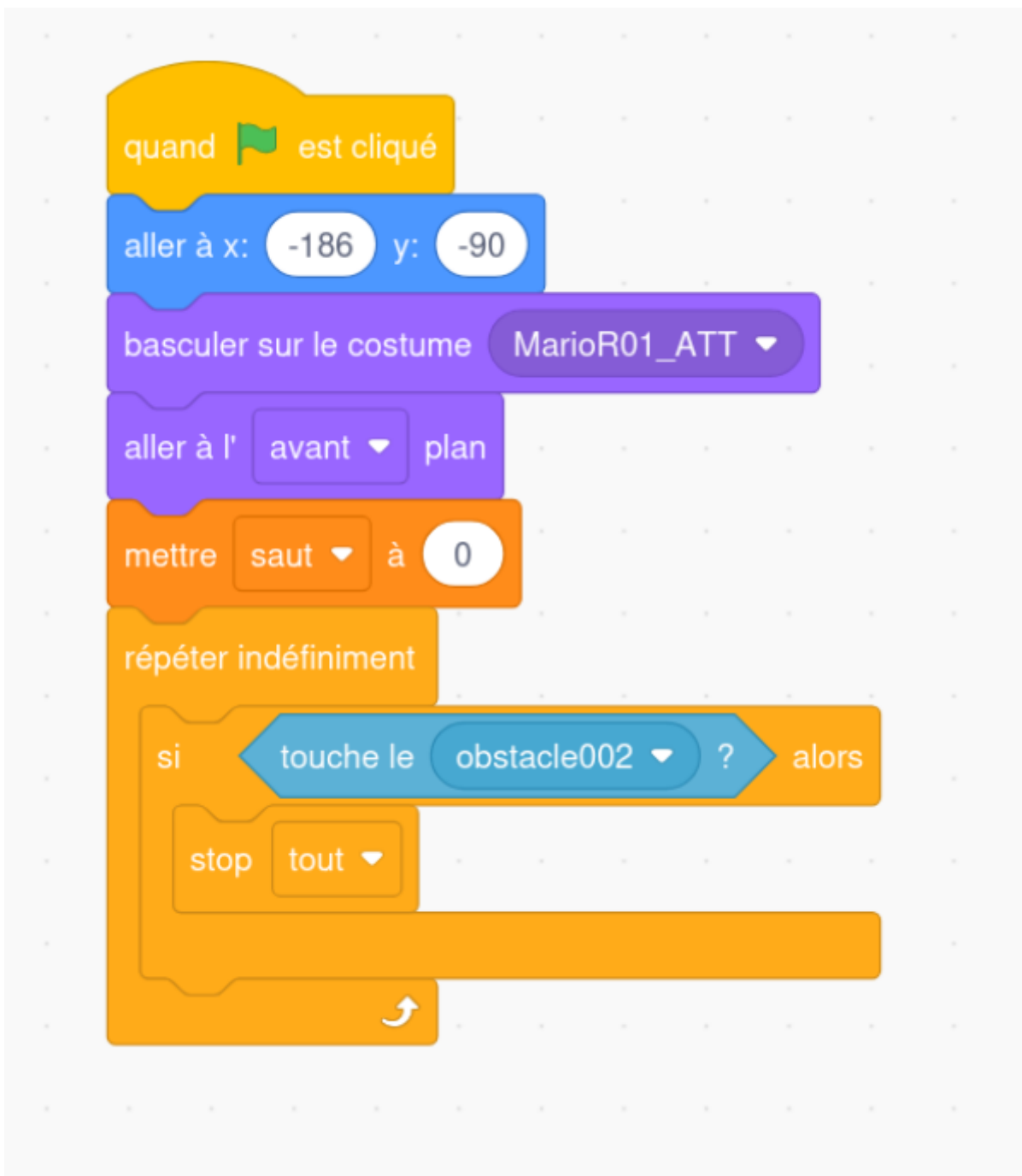


obstacles.zip

Fond écran

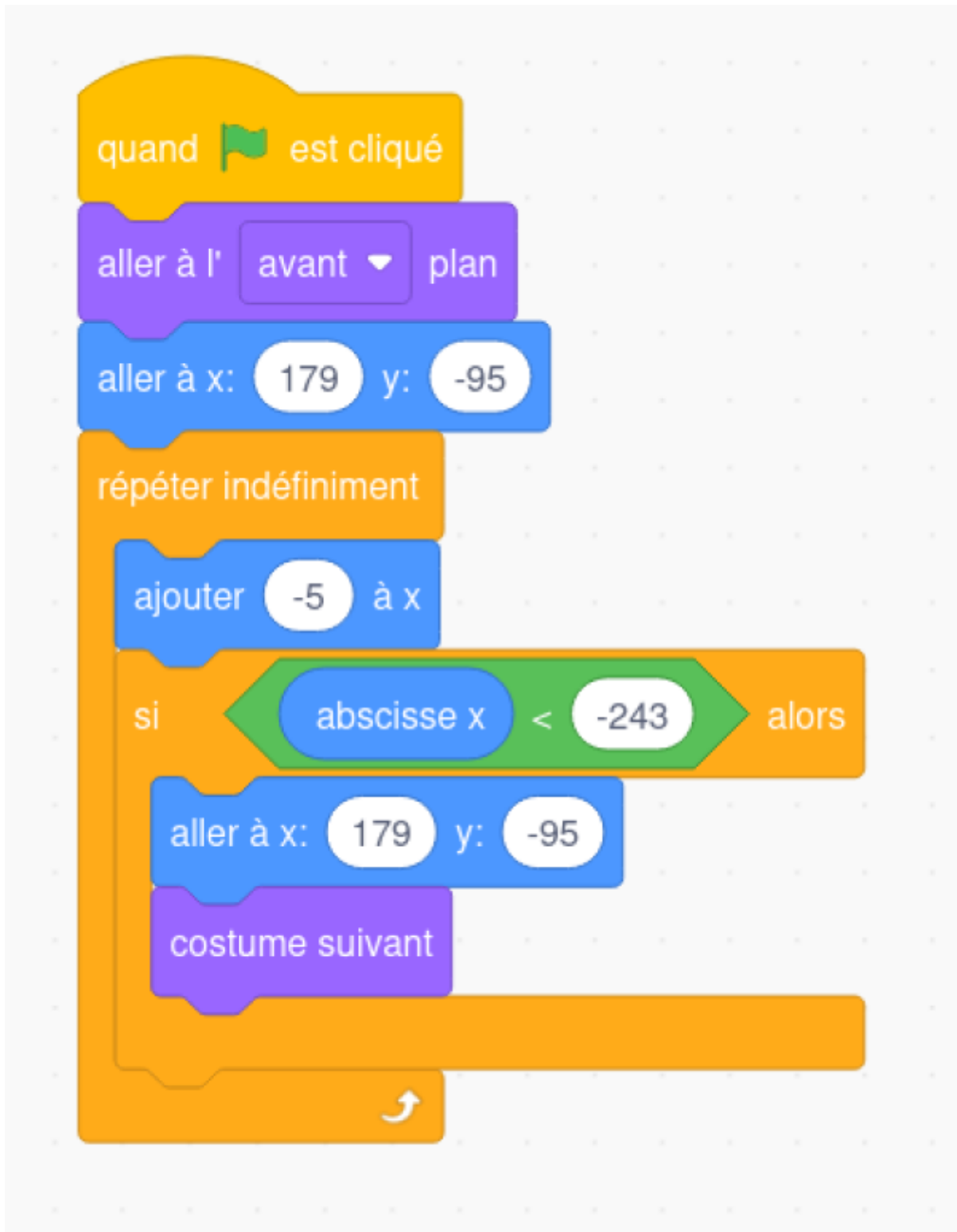


Programmes Mario



```
quand [drapeau] est cliqué
  répéter indéfiniment
    si [touche flèche haut ▼ pressée ?] alors
      mettre saut à 15
      basculer sur le costume MarioR02_SAUT
      répéter 31 fois
        ajouter saut à y
        ajouter -1 à saut
        ajouter 5 à x
      basculer sur le costume MarioR03_Av
    si [touche flèche gauche ▼ pressée ?] alors
      s'orienter à 90
      ajouter -60 à x
      envoyer à tous message1
      basculer sur le costume MarioR03_Ret
      attendre 0.15 secondes
      basculer sur le costume MarioR01_ATT
    si [touche flèche droite ▼ pressée ?] alors
      s'orienter à 90
      ajouter 60 à x
      envoyer à tous message1
      basculer sur le costume MarioR03_Av
      attendre 0.15 secondes
      basculer sur le costume MarioR01_ATT
```

Programmes Obstacles

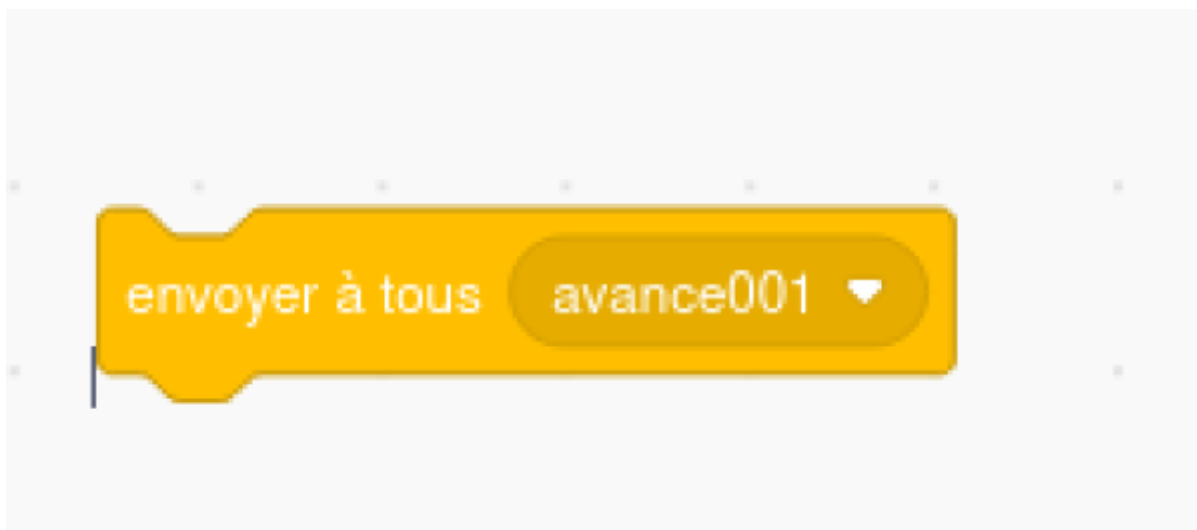


Programmes Fond ecran 1



Avance aleatoire

à inserer au bon endroit !!!!



sous programme avance

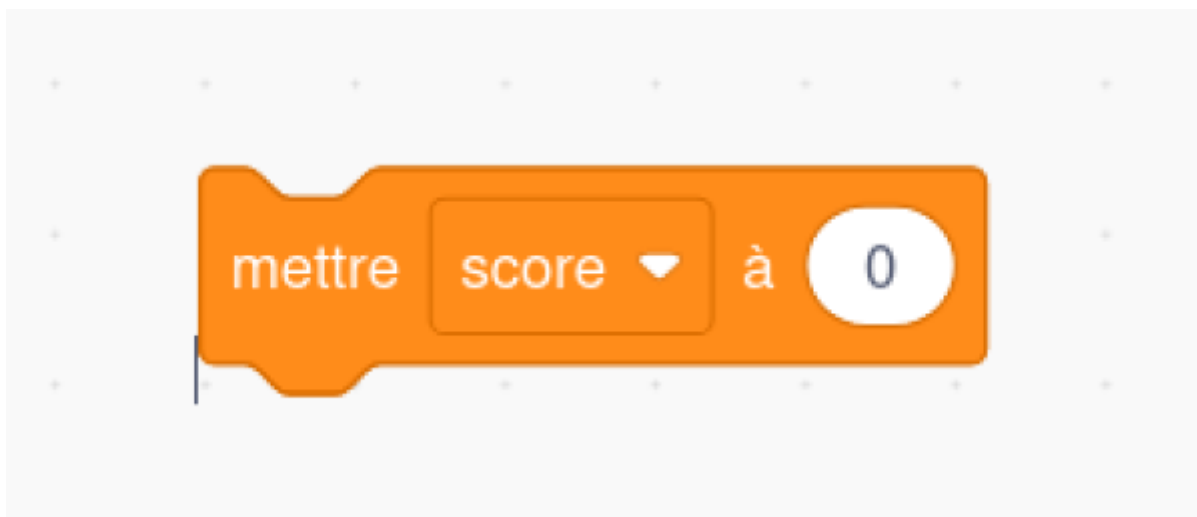


Score

Dans le programme obstacle



Ne pas oublier d'initialiser la variable score au début du programme Mario

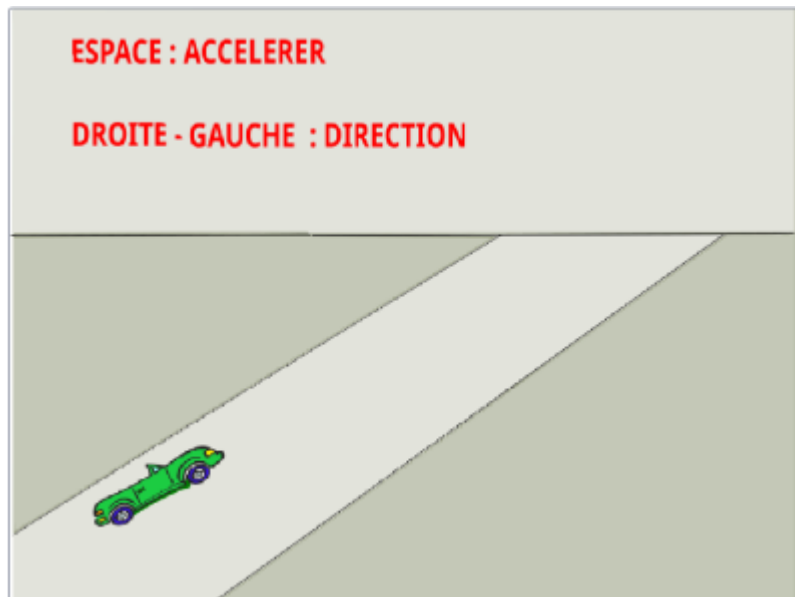


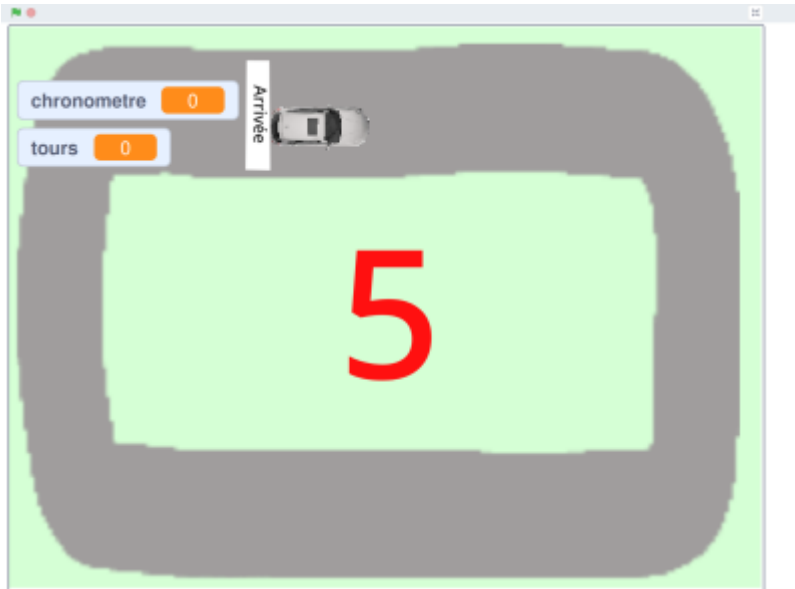
Programme complet

mariotestfablab007.sb3.tar

Enlever .tar

Programme Voiture





Programme Voiture


```
quand je reçois demarrer
attendre 0.5 secondes
stop autres scripts dans sprite
aller à l'avant plan
répéter indéfiniment
  si touche flèche droite pressée ? alors
    tourner de 5 degrés
  si touche flèche gauche pressée ? alors
    tourner de 5 degrés
  si touche espace pressée ? alors
    ajouter 1 à vitesse
    si couleur touchée ? alors
      mettre vitesse à vitesse * 0.5
    sinon
      mettre vitesse à vitesse * 0.8
  avancer de vitesse pas
```

The image shows a Scratch script for a character movement game. The script starts with a 'when I receive' event block for 'demarrer'. It then includes an 'attendre' block for 0.5 seconds, followed by a 'stop' block for 'autres scripts dans sprite'. A 'go to front' block is used to ensure the character is at the front of the stage. The main logic is contained within an 'indefinite loop' block. Inside this loop, there are three conditional 'if' blocks. The first 'if' block checks if the 'right arrow' key is pressed; if so, it turns the character 5 degrees clockwise. The second 'if' block checks if the 'left arrow' key is pressed; if so, it turns the character 5 degrees counter-clockwise. The third 'if' block checks if the 'space' key is pressed. If pressed, it adds 1 to the 'vitesse' variable. Following this, there is a nested 'if' block that checks if a specific color is touched. If the color is touched, it multiplies the 'vitesse' variable by 0.5. If not touched, it multiplies the 'vitesse' variable by 0.8. Finally, an 'advance' block moves the character forward by the current 'vitesse' value.





Programme Arrivée


```
quand est cliqué
  cacher
  cacher la variable chronometre
  cacher la variable tours

quand je reçois jeu
  aller à x: -81 y: 127
  mettre chronometre à 0
  mettre tours à 0
  montrer la variable chronometre
  montrer la variable tours
  montrer

quand je reçois demarrer
  répéter indéfiniment
    attendre 0.1 secondes
    ajouter 0.1 à chronometre
    si chronometre > 60 alors
      stop tout
    si touche le voiture002 ? alors
      ajouter 1 à tours
      attendre 1 secondes
    si tours = 10 alors
      envoyer à tous arrivee
```

Programme Décompte Depart



Programme Arrière plan



Programme complet

image_voiture.zip

voiture001.sb3.tar

From:

<https://www.magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/> - Castel'Lab le Fablab MJC de Château-Renault

Permanent link:

https://www.magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/doku.php?id=start:scratch:creation:creation_jeux

Last update: **2026/06/05 11:58**

