

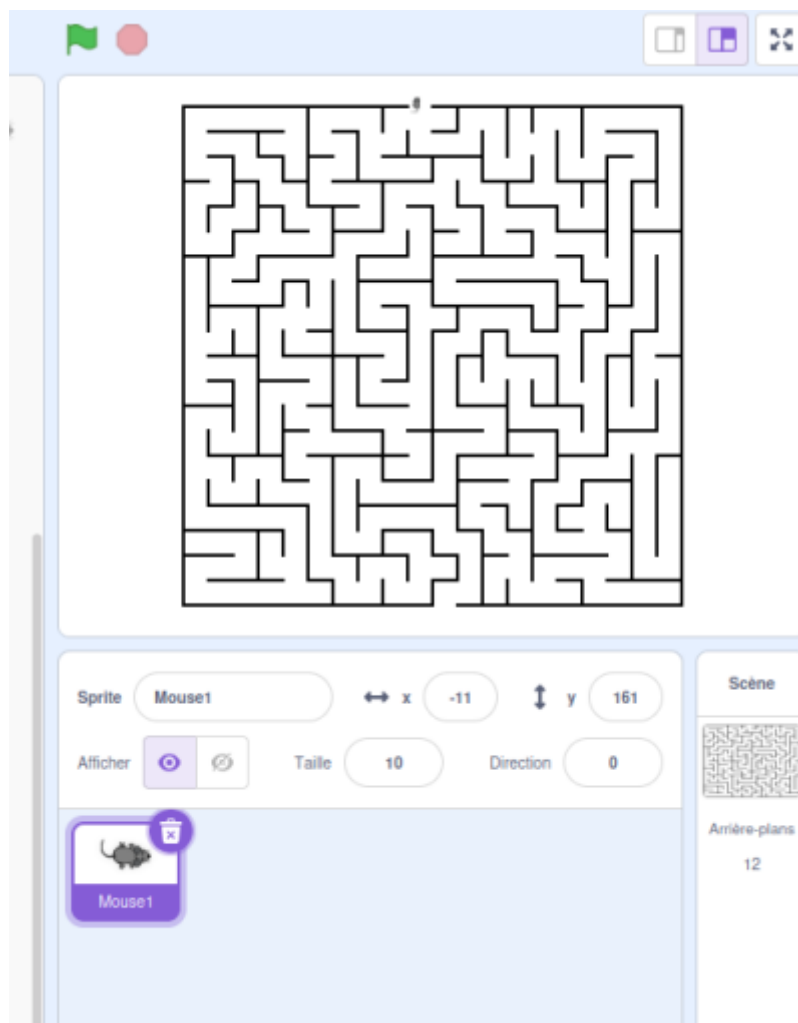
Création Jeux Scratch 3

Création d'un Labyrinthe scratch3

Exemples d'images de Labyrinthe

[Création de labyrinthes](#)

Taille du costume "Souris"



Programme en mode bloc


```
quand le drapeau vert est cliqué
  basculer sur l'arrière-plan 20 by 20 orthogonal maze2
  aller à x: 7 y: -171
  mettre déplacementAv à 2
  mettre déplacementAR à -2
  répéter indéfiniment
    si touche flèche droite pressée ? alors
      ajouter déplacementAv à x
      si couleur touchée ? alors
        ajouter déplacementAR à x
    si touche flèche gauche pressée ? alors
      ajouter déplacementAR à x
      si couleur touchée ? alors
        ajouter déplacementAv à x
    si touche flèche haut pressée ? alors
      ajouter déplacementAv à y
      si couleur touchée ? alors
        ajouter déplacementAR à y
    si touche flèche bas pressée ? alors
      ajouter déplacementAR à y
      si couleur touchée ? alors
        ajouter déplacementAv à y
    si ordonnée y > 160 alors
      dire C'est gagné! pendant 2 secondes
```

labyrinthe001.sb3.tar

Enlever .tar

labyrinthetimer001sb3.tar

Enlever .tar

labyrinthetimer002.sb3.tar

Enlever .tar

labyrinthetimer002t12.sb3.tar

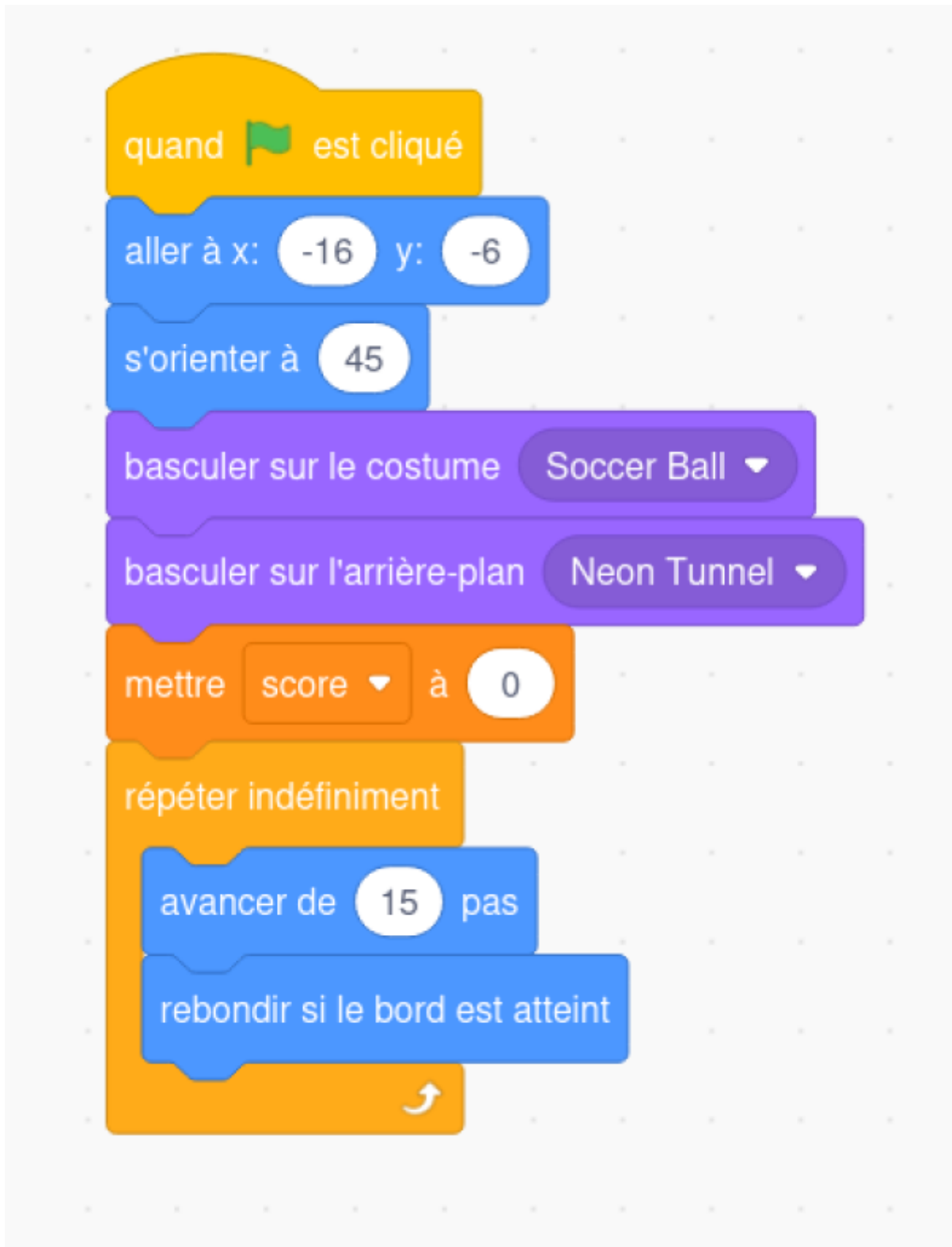
Enlever .tar

Jeux Pong simplifié

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

Programme ballon

```
quand [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

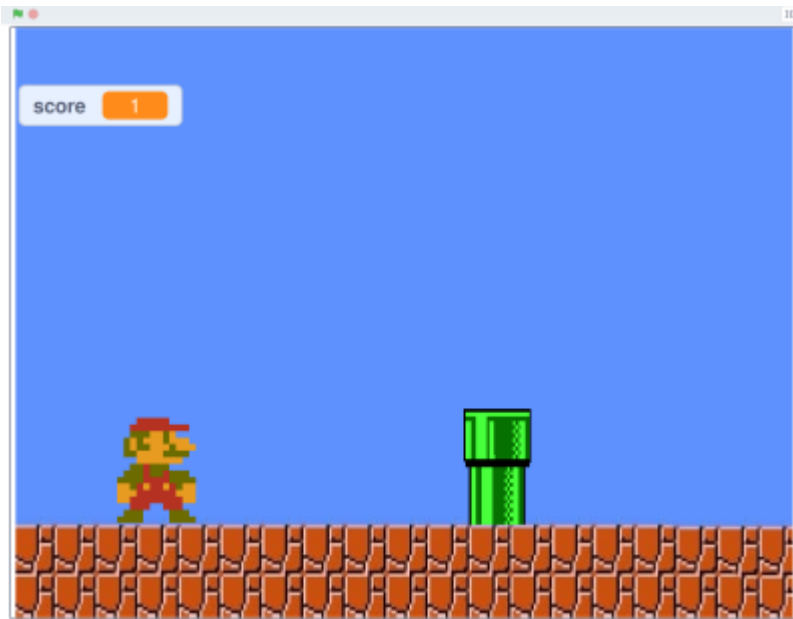
[pong003.sb3.tar](#)

Enlever .tar

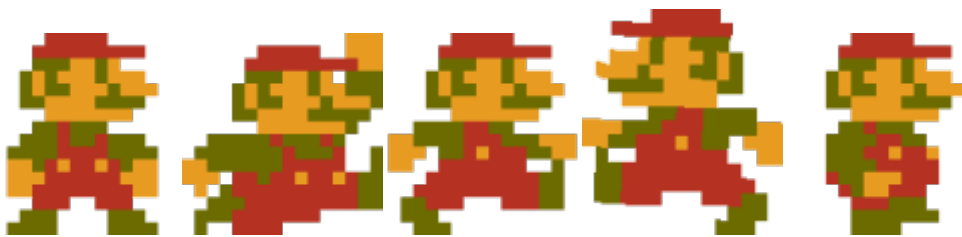
[pong004.sb3.tar](#)

Enlever .tar

Jeu Mario simplifié

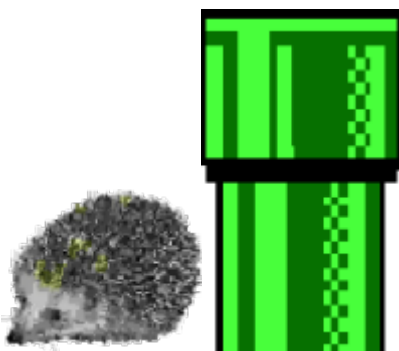


Costumes



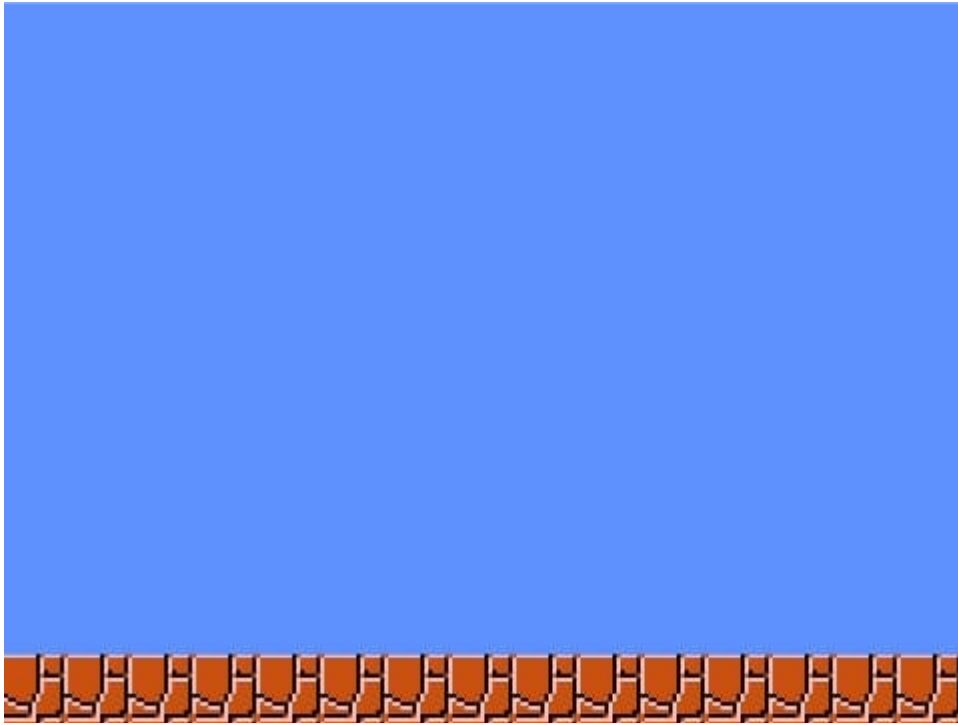
mario.zip

Obstacles

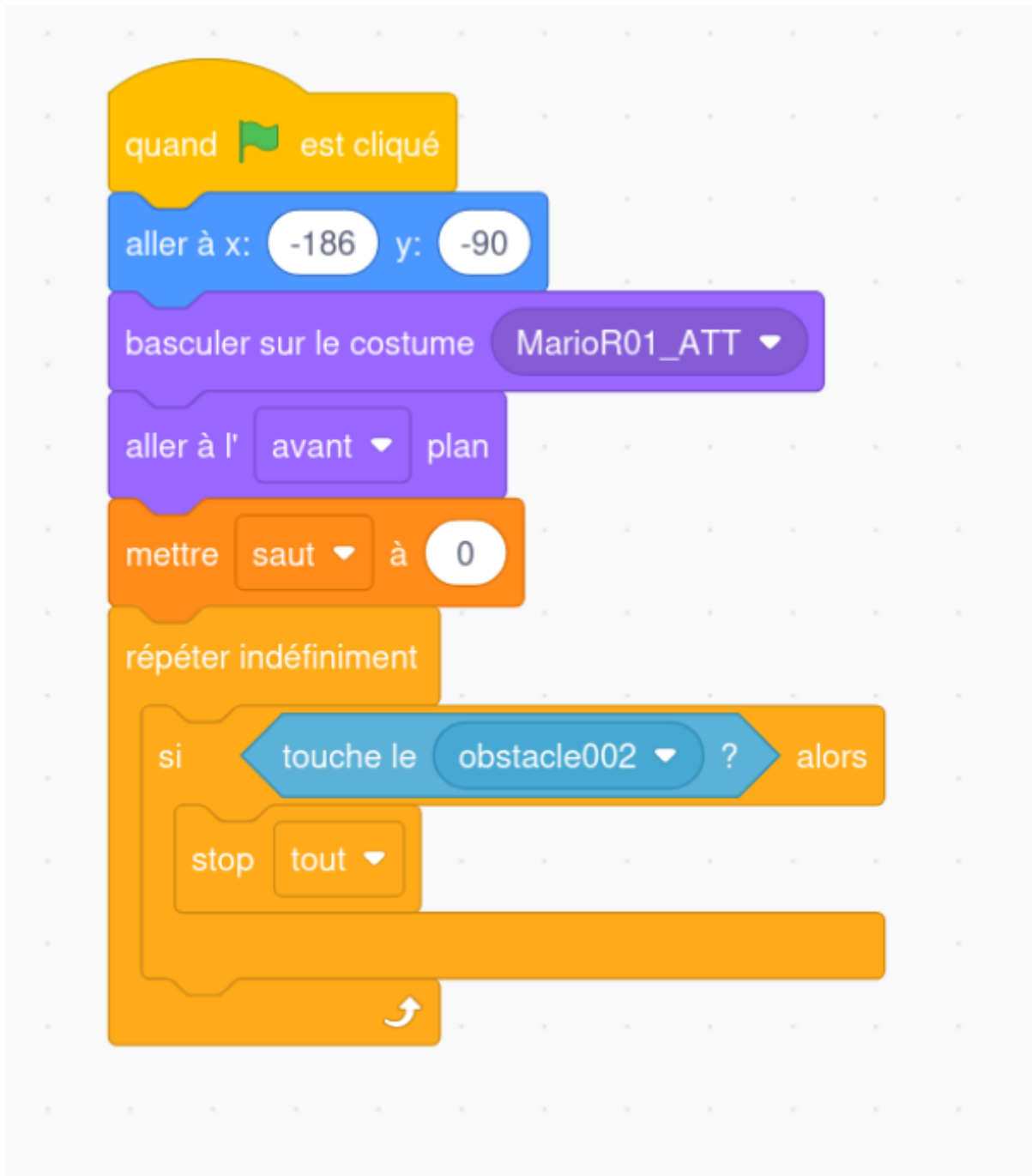


obstacles.zip

Fond ecran

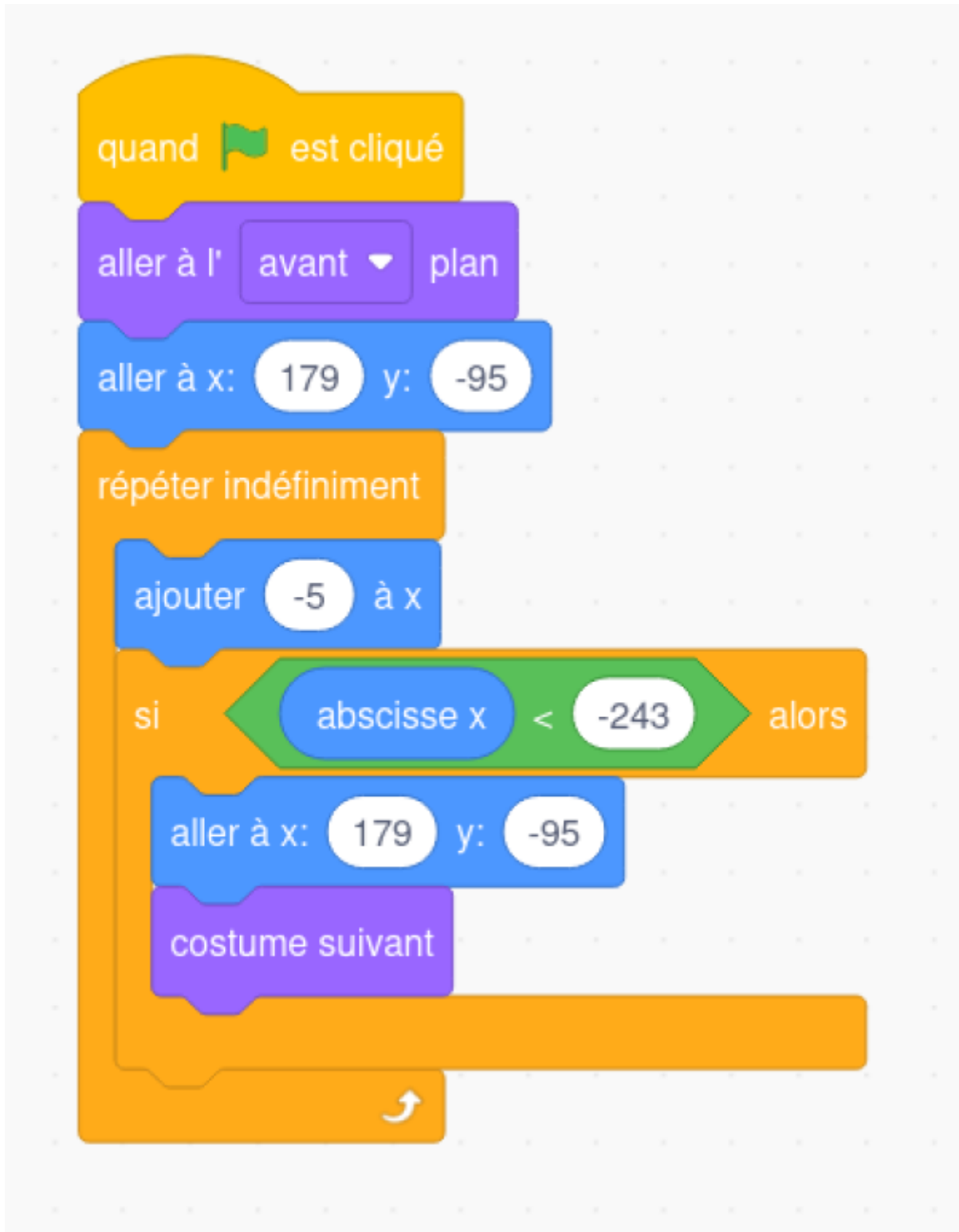


Programmes Mario



```
quand le 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 Obsctacles



Programmes Fond ecran 1



Avance aleatoire

à inserer au bon endroit !!!!



sous programme avance

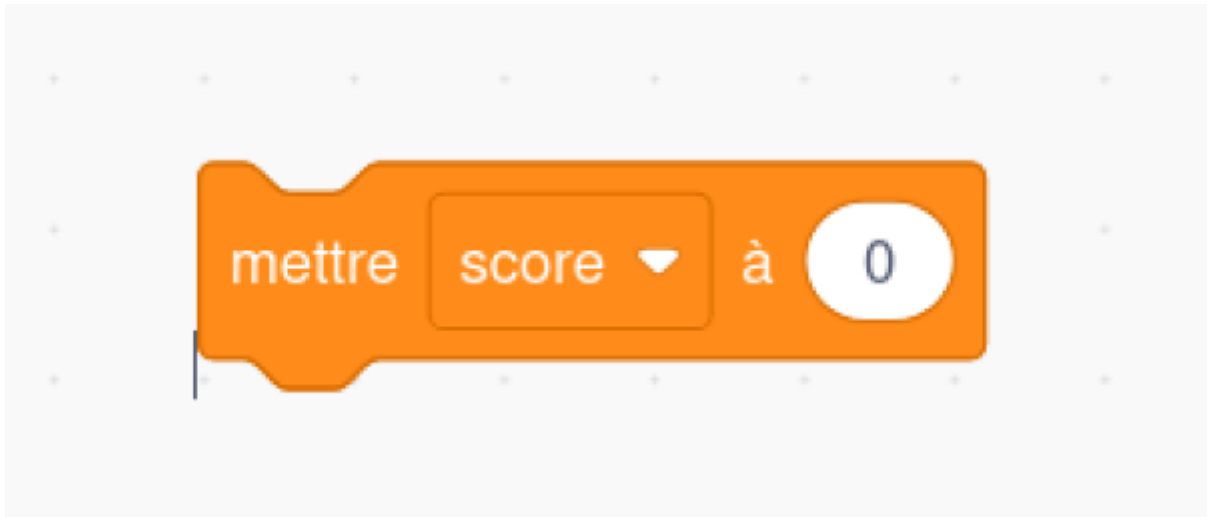


Score

Dans le programme obstacle



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

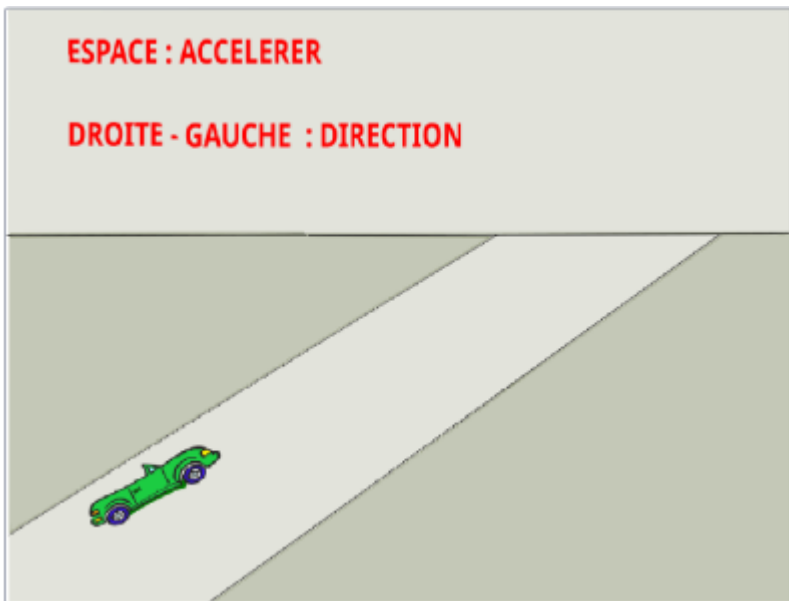


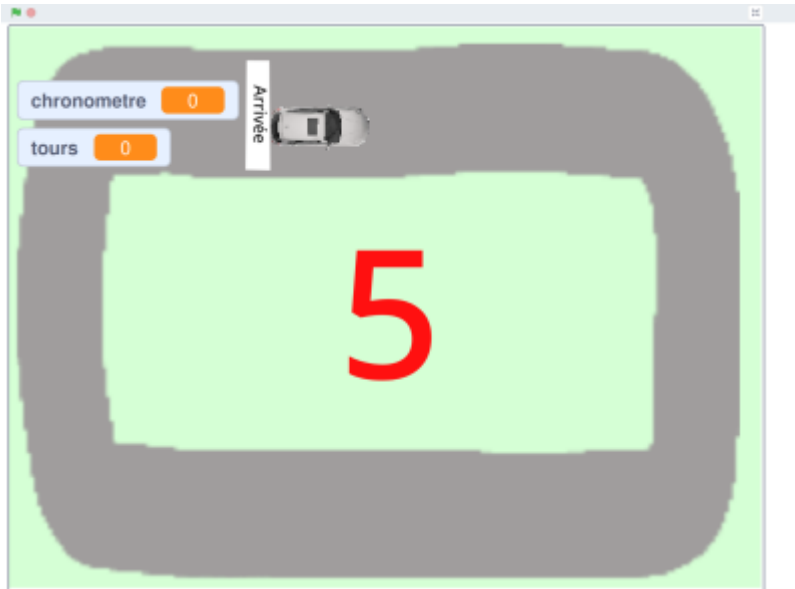
Programme complet

mariotestfablab007.sb3.tar

Enlever .tar

Programme Voiture

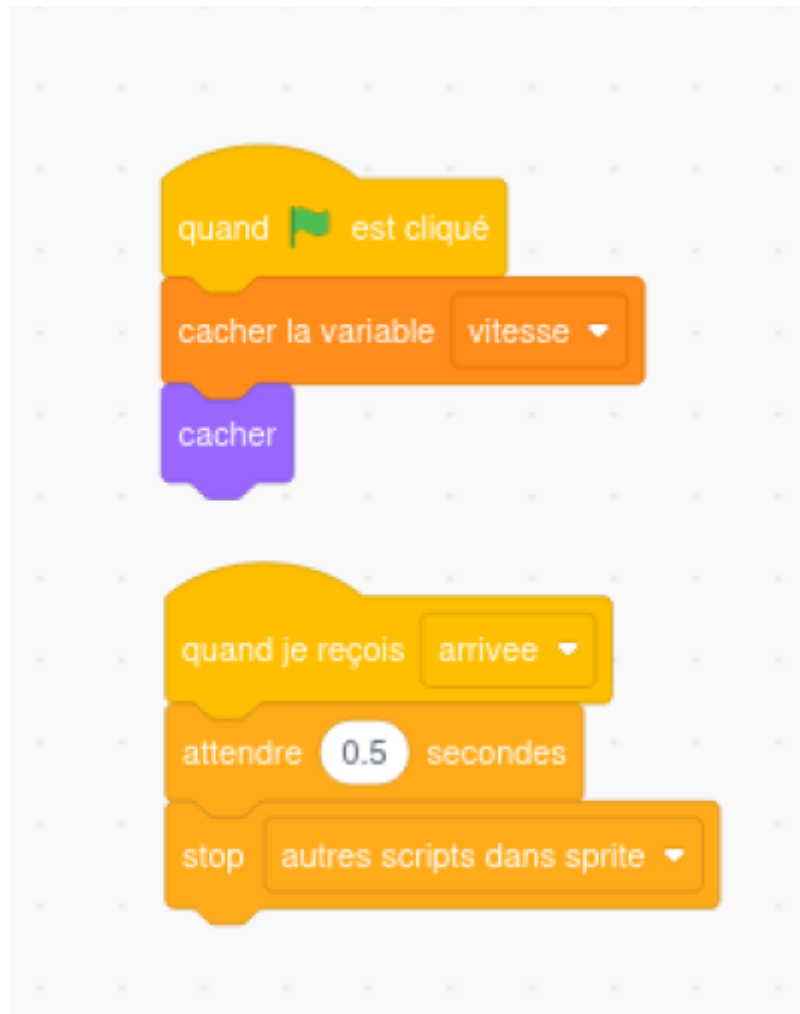




Programme Voiture


```
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's movement. It starts with a 'when green flag clicked' event, followed by a 0.5-second wait and a 'stop all scripts in this sprite' block. The character then moves to the front layer. A 'repeat forever' loop contains three conditional blocks: 1) If the right arrow key is pressed, turn 5 degrees right. 2) If the left arrow key is pressed, turn 5 degrees left. 3) If the space key is pressed, increase the speed by 1. Then, a color sensor block checks if a light green color is touched. If yes, the speed is multiplied by 0.5; if no, it is multiplied by 0.8. Finally, the character moves forward by the current speed.





Programme Arrivée


```
whenClicked:
  hide
  hideVariable: chronometre
  hideVariable: tours

whenReceived: jeu
  gotoXY: -81, 127
  setVariable: chronometre, 0
  setVariable: tours, 0
  showVariable: chronometre
  showVariable: tours
  show

whenReceived: demarrer
  loopForever:
    wait: 0.1 seconds
    add: 0.1 to: chronometre
    if: chronometre > 60 then:
      stopEverything
    if: touche le voiture002 ? then:
      add: 1 to: tours
      wait: 1 seconds
    if: tours = 10 then:
      broadcastToAll: 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&rev=1780653467

Last update: 2026/06/05 11:57

